

Situation:

Du warst im Wirkungsbereich einer Phosphorgranate und hast schwere Verbrennungen am Oberkörper und an den Armen davongetragen.

Deadline & Stabilisierung:

Die Deadline beträgt 15 Minuten. Bei dieser schweren Verletzung kann der Medic nur stabilisieren.

Restfähigkeiten:

Keine, Du bist bewusstlos.

www.ASTKM.DE/MSc

NACH DEM SPIEL BITTE BENUTZTE
UND UNBENUTZTE KARTEN AN
DIE SPIELLEITUNG ZURÜCK GEBEN!

MEDIC-CARD

VERSION 1.0 - DE

Situation:

Eine Handgranate hat Dich erwischt. Du hast Splitterverletzungen an beiden Beinen davongetragen und stehst unter Schock.

Deadline & Stabilisierung:

Die Deadline beträgt 10 Minuten. Bei dieser schweren Verletzung kann der Medic nur stabilisieren.

Restfähigkeiten:

Du kannst nach dem Medic rufen. Mehr lässt Dein Zustand nicht zu.

www.ASTKM.DE/MSc

NACH DEM SPIEL BITTE BENUTZTE
UND UNBENUTZTE KARTEN AN
DIE SPIELLEITUNG ZURÜCK GEBEN!

MEDIC-CARD

VERSION 1.0 - DE

Situation:

Du wurdest von einem Projektil am Kopf getroffen und hast das Bewusstsein verloren.

Deadline & Stabilisierung:

Die Deadline beträgt 15 Minuten. Bei dieser schweren Verletzung kann der Medic nur stabilisieren.

Restfähigkeiten:

Keine, Du bist bewusstlos.

www.ASTKM.DE/MSc

NACH DEM SPIEL BITTE BENUTZTE
UND UNBENUTZTE KARTEN AN
DIE SPIELLEITUNG ZURÜCK GEBEN!

MEDIC-CARD

VERSION 1.0 - DE

Stabilisierung (Medic): Behandlung nur im HQ

- Tragesatz ausziehen
- Abdecken eines Arme sowie des Oberkörper mit je einem Verband
- Infusion gegen Volumenverlust (bis zum MedEvac/HQ)
- Für schnellen Abtransport sorgen

Schutz:

Keine persönliche Schutzausrüstung hilft.

Weiteres Verhalten:

Mit Erreichen des HQ (durch MedEvac oder Transport Deiner Mitspieler) bist Du wieder im Spiel. Ist innerhalb der Deadline kein Medic bei Dir, ziehe Dein Deathrag an, warte weitere 20 Minuten vor Ort und begib Dich zum Respawn.

Stabilisierung (Medic): Behandlung nur im HQ

- Jedes Bein bekommt einen Verband
- Infusion gegen Volumenverlust (bis zum MedEvac/HQ)
- Für schnellen Abtransport sorgen

Schutz:

Keine persönliche Schutzausrüstung hilft.

Weiteres Verhalten:

Mit Erreichen des HQ (durch MedEvac oder Transport Deiner Mitspieler) bist Du wieder im Spiel. Ist innerhalb der Deadline kein Medic bei Dir, ziehe Dein Deathrag an, warte weitere 20 Minuten vor Ort und begib Dich zum Respawn.

Stabilisierung (Medic): Behandlung nur im HQ

- Kopfverband anlegen
- Infusion gegen Volumenverlust (bis zum MedEvac/HQ)
- Für schnellen Abtransport sorgen

Schutz:

Helm: Das Geschoss prallt ab und Du hast nur eine Gehirnerschütterung. Nach 10 Minuten hast Du Dich regeneriert und ein Bodycheck vom Medic bringt Dich wieder ins Spiel.

Weiteres Verhalten:

Mit Erreichen des HQ (durch MedEvac oder Transport Deiner Mitspieler) bist Du wieder im Spiel. Ist innerhalb der Deadline kein Medic bei Dir, ziehe Dein Deathrag an, warte weitere 20 Minuten vor Ort und begib Dich zum Respawn.

Situation:

Eine HE-Granate schlägt neben Dir ein, wodurch Du zahlreiche Splitter am Kopf und Oberkörper davonträgst.

Deadline & Stabilisierung:

Die Deadline beträgt 10 Minuten. Bei dieser schweren Verletzung kann der Medic nur stabilisieren.

Restfähigkeiten:

Keine, Du bist bewusstlos.

www.ASTKM.DE/MSc

NACH DEM SPIEL BITTE BENUTZTE
UND UNBENUTZTE KARTEN AN
DIE SPIELLEITUNG ZURÜCK GEBEN!

MEDIC-CARD

VERSION 1.0 - DE

Situation:

Du wurdest mehrfach getroffen und hast unmittelbar das Bewusstsein verloren.

Deadline & Stabilisierung:

Die Deadline beträgt 20 Minuten. Bei dieser schweren Verletzung kann der Medic nur stabilisieren.

Restfähigkeiten:

Keine, Du bist bewusstlos.

www.ASTKM.DE/MSc

NACH DEM SPIEL BITTE BENUTZTE
UND UNBENUTZTE KARTEN AN
DIE SPIELLEITUNG ZURÜCK GEBEN!

MEDIC-CARD

VERSION 1.0 - DE

Situation:

Ein Scharfschütze hat Dich lebensbedrohlich in den Oberkörper getroffen.

Deadline & Stabilisierung:

Die Deadline beträgt 15 Minuten. Bei dieser schweren Verletzung kann der Medic nur stabilisieren.

Restfähigkeiten:

Du kannst nach dem Medic rufen. Mehr lässt Dein Zustand nicht zu.

www.ASTKM.DE/MSc

NACH DEM SPIEL BITTE BENUTZTE
UND UNBENUTZTE KARTEN AN
DIE SPIELLEITUNG ZURÜCK GEBEN!

MEDIC-CARD

VERSION 1.0 - DE

Stabilisierung (Medic): Behandlung nur im HQ

- Kopf- und Oberkörperverband anlegen
- Infusion gegen Volumenverlust (bis zum MedEvac/HQ)
- Für schnellen Abtransport sorgen

Schutz:

Helm: Die Kopfverletzung entfällt. | Weste/Platten: Die Verletzung am Oberkörper entfällt. | Helm & Weste/Platten: Nach 10 Minuten hast Du Dich erholt und ein Bodycheck vom Medic bringt Dich wieder ins Spiel.

Weiteres Verhalten:

Mit Erreichen des HQ (durch MedEvac oder Transport Deiner Mitspieler) bist Du wieder im Spiel. Ist innerhalb der Deadline kein Medic bei Dir, ziehe Dein Deathrag an, warte weitere 20 Minuten vor Ort und begib Dich zum Respawn.

Stabilisierung (Medic): Behandlung nur im HQ

- Je ein Verband an einem Arm und einem Bein
- Infusion gegen Volumenverlust (bis zum MedEvac/HQ)
- Für einen schnellen Abtransport sorgen

Schutz:

Keine persönliche Schutzausrüstung hilft.

Weiteres Verhalten:

Mit Erreichen des HQ (durch MedEvac oder Transport Deiner Mitspieler) bist Du wieder im Spiel. Ist innerhalb der Deadline kein Medic bei Dir, ziehe Dein Deathrag an, warte weitere 20 Minuten vor Ort und begib Dich zum Respawn.

Stabilisierung (Medic): Behandlung nur im HQ

- Weste/Tragesatz ausziehen
- Verband am Oberkörper
- Infusion gegen Volumenverlust (bis zum MedEvac/HQ)

Schutz:

Weste/Platten: Die Keramikplatte hat das Projektil gestoppt. Du brauchst 10 Minuten Regeneration und ein Bodycheck vom Medic bringt Dich wieder ins Spiel.

Weiteres Verhalten:

Mit Erreichen des HQ (durch MedEvac oder Transport Deiner Mitspieler) bist Du wieder im Spiel. Ist innerhalb der Deadline kein Medic bei Dir, ziehe Dein Deathrag an, warte weitere 20 Minuten vor Ort und begib Dich zum Respawn.