

U001

Situation:

Du hast mehreren Kugeln den Weg versperrt und den ultimativen Preis bezahlt.

Deadline & Stabilisierung:

Du bist spielunfähig (tot).

Restfähigkeiten:

Keine

www.ASTKM.DE/MSc

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

MEDIC-CARD
VERSION 1.0 - DE

U002

Situation:

Du hast eine Sprengfalle ausgelöst und tödliche Verletzungen davongetragen.

Deadline & Stabilisierung:

Du bist spielunfähig (tot).

Restfähigkeiten:

Keine

www.ASTKM.DE/MSc

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

MEDIC-CARD
VERSION 1.0 - DE

U003

Situation:

Eine Handgranate landet direkt vor Deinen Füßen. Um Deine Kameraden zu retten, hast Du Dich auf die Granate geworfen.

Deadline & Stabilisierung:

Du bist spielunfähig (tot).

Restfähigkeiten:

Keine

www.ASTKM.DE/MSc

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

MEDIC-CARD
VERSION 1.0 - DE

Behandlung:

Diese Verwundung bedarf keiner Behandlung mehr.

Schutz:

Keine persönliche Schutzausrüstung hilft.

Weiteres Verhalten:

Du bist spielunfähig und nicht befugt zu sprechen. Ziehe Dein Deathrag an, warte 15 Minuten vor Ort und begib Dich zum Respawn.

Behandlung:

Diese Verwundung bedarf keiner Behandlung mehr.

Schutz:

Keine persönliche Schutzausrüstung hilft.

Weiteres Verhalten:

Du bist spielunfähig und nicht befugt zu sprechen. Ziehe Dein Deathrag an, warte 15 Minuten vor Ort und begib Dich zum Respawn.

Behandlung:

Diese Verwundung bedarf keiner Behandlung mehr.

Schutz:

Keine persönliche Schutzausrüstung hätte diese tödliche Verwundung – hervorgerufen durch diese heldenhafte und selbstlose Tat - verhindern können.

Weiteres Verhalten:

Du bist spielunfähig und nicht befugt zu sprechen. Warte 15 Minuten vor Ort, begib Dich dann zum Respawn und lasse Dich später von Deinen Kameraden als Held feiern.

Situation:

Eine Handgranate detonierte direkt vor Dir. Die Verletzungen durch die Splitter sind tödlich.

Deadline & Stabilisierung:

Du bist in 3 Minuten spielunfähig (tot).

Restfähigkeiten:

Für 3 Minuten kannst Du noch röcheln und um Hilfe rufen.

www.ASTKM.DE/MSG

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

MEDIC-CARD
VERSION 1.0 - DE

Situation:

Du hast versucht eine heranfliegende MG-Salve aufzuhalten. Mit wenig Erfolg, Du blutest aus vielen kleinen Löchern.

Deadline & Stabilisierung:

Du bist spielunfähig (tot).

Restfähigkeiten:

Keine

www.ASTKM.DE/MSG

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

MEDIC-CARD
VERSION 1.0 - DE

Situation:

Du bist von einem Scharfschützen getroffen worden. Den Schuss hören Deine Kameraden erst, als Du schon leblos am Boden liegst.

Deadline & Stabilisierung:

Du bist spielunfähig (tot).

Restfähigkeiten:

Keine

www.ASTKM.DE/MSG

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

MEDIC-CARD
VERSION 1.0 - DE

Behandlung:

Diese Verwundung bedarf keiner Behandlung mehr.

Schutz:

Keine persönliche Schutzausrüstung hilft.

Weiteres Verhalten:

Du bist spielunfähig und nicht befugt zu sprechen. Ziehe Dein Deathrag an, warte 15 Minuten vor Ort und begib Dich zum Respawn.

Behandlung:

Diese Verwundung bedarf keiner Behandlung mehr.

Schutz:

Weste/Platten: Du kannst noch 1 Minuten fluchen und Deine Kameraden grob auf die Position des MG-Nestes hinweisen. Danach verstummen Deine Schreie und Du bist spielunfähig.

Weiteres Verhalten:

Du bist spielunfähig und nicht befugt zu sprechen. Ziehe Dein Deathrag an, warte 15 Minuten vor Ort und begib Dich zum Respawn.

Behandlung:

Diese Verwundung bedarf keiner Behandlung mehr.

Schutz:

Keine persönliche Schutzausrüstung hilft.

Weiteres Verhalten:

Du bist spielunfähig und nicht befugt zu sprechen. Ziehe Dein Deathrag an, warte 15 Minuten vor Ort und begib Dich zum Respawn.

Situation:

Ein 40mm HE-Granate detoniert neben Dir. Die Wucht der Detonation wirft Dich zu Boden. Die Splitter bohren sich in Deine Oberkörper.

Deadline & Stabilisierung:

Du bist spielunfähig (tot).

Restfähigkeiten:

Keine

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 hast erfolgreich eine Kugel mit dem Oberkörper gefangen.

Deadline & Stabilisierung:

Du bist spielunfähig (tot).

Restfähigkeiten:

Keine

www.ASTKM.DE/MSc

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

MEDIC-CARD

VERSION 1.0 - DE

Situation:

In deinem Bauch steckt eine nicht detonierte Panzerabwehrgranate.

Deadline & Stabilisierung:

Du bist spielunfähig (tot).

Restfähigkeiten:

Keine

www.ASTKM.DE/MSc

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

MEDIC-CARD

VERSION 1.0 - DE

Behandlung:

Diese Verwundung bedarf keiner Behandlung mehr.

Schutz:

Weste/Platten: Rettet Dich vor der Spielunfähigkeit. Du bist für 5 Minuten stark benommen und hast eine Splitterverletzung am Oberarm. Verband von Medic anlegen lassen, Bodycheck und Du bist wieder im Spiel.

Weiteres Verhalten:

Du bist spielunfähig und nicht befugt zu sprechen. Ziehe Dein Deathrag an, warte 15 Minuten vor Ort und begib Dich zum Respawn.

Behandlung:

Diese Verwundung bedarf keiner Behandlung mehr.

Schutz:

Weste/Platten: Für 10 Minuten bleibt Dir die Luft weg. Nach einem ausführlichen Bodycheck durch einen Medic kannst Du wieder am Spielgeschehen teilnehmen.

Weiteres Verhalten:

Du bist spielunfähig und nicht befugt zu sprechen. Ziehe Dein Deathrag an, warte 15 Minuten vor Ort und begib Dich zum Respawn.

Behandlung:

Diese Verwundung bedarf keiner Behandlung mehr.

Schutz:

Keine persönliche Schutzausrüstung hilft.

Weiteres Verhalten:

Du bist spielunfähig und nicht befugt zu sprechen. Ziehe Dein Deathrag an, warte 15 Minuten vor Ort und begib Dich zum Respawn.