



# Guide: Combat Medic – P.R.I.M. 1

*„Es ist meine höchste Pflicht, das Leben zu bewahren und den Verletzten zu helfen. Ich werde allzeit bereit sein, die mir anvertrauten Pflichten, die meinen persönlichen Wünschen voranstellen, schnell und effizient zu erfüllen. Diese Aufgabe werde ich erfüllen, auf das andere weiterleben können.“*

Angst, Wut und Verzweiflung sind in diesen schweren Zeiten ein allgegenwärtiger Begleiter. Wer sich in einer solchen Welt der Gefahr stellt und dabei sein eigenes Leben zum Schutze anderer riskiert, hat den höchsten Respekt verdient. Denn nicht jeder ist den mentalen Anforderungen gewachsen, die mit den Aufgaben eines Combat Medics verbunden sind. Und damit gehören jene, die sich mutig auf das Schlachtfeld wagen, um anderen in den Minuten größter Not beizustehen, zu den wertvollsten Ressourcen der Menschheit.

Combat Medics (Abk.: CM) sind Teil eines Combat Squads (s. Combat Group) auf dem P.R.I.M. Sie sind Spezialisten innerhalb der Combat Group (s. Modul 3 SC) und somit **keine** Angehörigen der Sektion Medizin (BasisMedizin). Entsprechend unterliegen sie den allgemeinen Regelungen der Combat Group, und bedürfen weiterhin einer Akkreditierung durch die Sektion Medizin welche sich primär auf die Ausgabe von RapidCare (s. Modul 1 Regelwerk, Seite 23-24) richtet.

Die Aufgaben des Combat Medics im Feld umfassen die Erstversorgung und (Wieder-)Herstellung der Transportfähigkeit von Verletzten mit einfachen Mitteln. Zwei Primärziele stehen dabei im Fokus:

- 1) Leicht verwundete Squadangehörige sollen soweit versorgt werden können, dass die laufende Mission o. Operation fortgesetzt werden kann, ohne dass Verletzte zurückgelassen oder in die Echo Base gebracht werden müssen.
- 2) Des Weiteren soll eine Vorbereitung von schwerer verletzten Spielern auf das Medizin-Spiel mit den Fieldmedics (Abk.: FM) vor Ort und dem med. Personal in der Echo Base erfolgen. IT verletzten Spielern soll ein immersiver Weg in das Verwundeten-Spiel angeboten werden. Dies schließt eine Übergabe des Verwundeten an die FM vor Ort oder an das med. Personal der Basismedizin (ggf. in der Schleuse der Echo Base) mit ein. Die über eine Erstversorgung hinausgehende, medizinische Behandlung ist im Anschluss die Aufgabe der Spieler\*innen der Sektion Medizin.

Im Rahmen von im Vorfeld angekündigten MedEvac-Einsätzen können in Ausnahmesituationen(!) (bspw. in Abwesenheit von FM) umfassendere Maßnahmen bei der (Erst-)Versorgung ergriffen werden. Es ist jedoch stets zu beachten, welche Art von Eingriffen im Feld sinnvoll durchführbar sind und dass ausreichend Behandlungspotential für das Spiel in der Sektion Medizin verbleibt.

Das Medizin-Spiel im Feld hat den Schwerpunkt, eine immersive, emotional intensive und coole Szene zu kreieren und gleichzeitig das Spielpotential rund um den Verletzten zu maximieren. Dazu sollte ein Combat Medic stets im Hinterkopf behalten, welche (Erst-)Versorgungsmaßnahmen zwar unter Umständen in OT-Situationen sinnvoll wären (insbesondere Sedierung, Intubation etc.), aber dem Verletzten und dem Umfeld insgesamt weitergehendes Spiel verwehren; - ein sedierter und intubierter Spieler bspw. generiert kaum weiteres Spiel. Es ist erheblich spielförderlicher, Verletzungen im Feld notdürftig zu versorgen, damit der Verletzte im weiteren Verlauf das Spiel in Zusammenarbeit mit den Fieldmedics und in der Sektion Medizin durchlaufen kann.



Bei oberflächlichen Streifschüssen (Beispiel!) mag die Versorgung mit RapidCare (s. Modul 1 Regeln) im Feld sowie ein einfacher Verband genügen. Schwerere Verletzungen hingegen erfordern eine nachfolgende Behandlung in der Sektion Medizin. Auch bei leichten Verletzungen sollte eine ärztliche Nachbehandlung und Kontrolle durch die Sektion Medizin erfolgen.

Es ist explizit **nicht** die Aufgabe des Combat Medic, Squadangehörige zu „heilen“! (Dies betrifft auch die Fieldmedics.) Im Feld wird nur eine Erstversorgung und Stabilisation zur Transportfähigkeit des Verwundeten vorgenommen. Es werden keine Kugeln aus Verletzten gezogen und keine kleinen oder größeren operativen Eingriffe durchgeführt.

- Ein CM benötigt daher keine Wundhaken, Klemmen oder ähnliches OP-Besteck. Dieses „OP-Verbot“ dient nicht dazu, die CMs in ihrem Spiel einzuschränken, sondern soll insgesamt eine Maximierung des Spiels bewirken. Jeder Verletzte soll die Option haben, intensives Medizin-Spiel erleben zu können. Die Ausnahme besteht bei - wie schon erwähnt - im Vorfeld angekündigten MedEvac-Einsätzen mit Einweisung durch das CIC und ggf. der Sektion Medizin unter Beisteuerung von FieldMedics.

Ein Combat Medic ist stets Teil eines bestimmten Combat Squad. Daher erfolgt die Eintragung des CM für Missionen auf dem gleichen Weg wie bei allen anderen Kämpfern. Wichtig ist, dass sich jeder CM **im Vorfeld der Veranstaltung bei der Sektion Medizin meldet (medical-section@prim-larp.de)** und akkreditieren lässt. (Zur Vereinfachung gibt es eine GoogleTabelle:

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1wfaaxfQkpiLmD\\_n8ZTI5Vh65KKag5vCxjVhdK16KK9U/edit#gid=0](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1wfaaxfQkpiLmD_n8ZTI5Vh65KKag5vCxjVhdK16KK9U/edit#gid=0)

Dies ist die einzige Möglichkeit, um die IT-Berechtigung für das Mitführen von RapidCare zu erlangen. Die standardmäßig erlaubte Menge an RapidCare beträgt eine Dose RapidCare 1 pro CM (RapidCare 2 ist Angehörigen der Sektion Medizin vorbehalten). Es besteht allerdings die Möglichkeit, dass für außergewöhnlich lange oder gefährliche Missionen die Erlaubnis für das Mitführen weiterer RapidCare-Dosen erteilt wird.

Zur finalen Akkreditierung melden sich alle CMs am Donnerstag ab 18 Uhr – im Zuge des allgemeine Check-In - in der Sektion Medizin. Dort erhalten sie die finale Freigabe inkl. einer Markierung auf ihrem Sicherheitsausweis und dem Gegencheck in der Personaldatenbank.

### **Medizinische Ausrüstung:**

In der Frage der medizinischen Ausrüstung scheiden sich die Geister, was im Feld tatsächlich notwendig ist. Wie bereits beschrieben erfolgt im Feld lediglich eine Erstversorgung und Stabilisierung der Verletzten. Im Folgenden wird daher eine Minimalausrüstung für den Feldeinsatz genannt, welche jeder Combat Medic mit sich führen sollte, sowie einige weiterführende Ausrüstungsgegenstände, die mehr oder minder sinnvoll sind und entsprechend kommentiert werden. (Hinweis: Die Ausrüstung eines FM ist mit Blick auf die med. Spezialisierung etwas umfangreicher.)

**Wichtig(!):** Sämtliches Material darf **keine** Klingen (Skalpelle o.Ä.) oder Nadeln (Infusionsbestecke o.Ä.) enthalten (logische Ausnahme: Verbandsschere o.Ä.). Bitte entfernt vor der Veranstaltung bei allen Infusionsbestecken, Zugängen etc. die Nadeln (relativ einfach mit zwei Zangen zu bewerkstelligen).



### Minimalausstattung:

- 1) Verbände & Kompressen  
(Anzahl an Umfang der Mission angepasst; im Schnitt sind 10 Verbände ausreichend.)
- 2) 1x Dose RapidCare  
(Die wichtigste Versorgungsmaßnahme bei Verletzungen im Feld.)
- 3) Schmerzmittel  
(Mangelszenario(!); nur wenig mitnehmen, daher nicht bei allen Verletzungen verabreichen.)
- 4) Leukosilk/Klebeband  
(Kann man nie genug haben, um Verbände etc. zu fixieren.)
- 5) (Verband-)Schere
- 6) Kunstblut  
(Es muss spritzen!)

### Optionale Ausstattung:

- 1) Tourniquet, Stauschlauch etc., Utensilien zum Abbinden  
(Diese Utensilien neigen dazu, im Chaos der Con zu verschwinden; - insbesondere teure Tourniquets. Günstige & improvisierte Alternativlösungen bieten sich an (Schnürsenkel etc.))
- 2) Infusionsbesteck  
(Im Feld kann ein Zugang gelegt werden, um Schmerzmittel oder Infusionen zu verabreichen. Dies ist keine Standardbehandlung und sollte nur bei besonders schwer Verletzten erfolgen!)
- 3) Infusionen  
(s. Infusionsbesteck. Empfohlen einzelne, kleine Infusionsflaschen Schwerverletzte können i.d.R. relativ zügig zur Echo Base gebracht werden, sodass mehrere Liter Infusionen unnötig sind.)
- 4) Epi-Pen und/oder Morphin-Pen  
(Praktisch zur schnellen Verabreichung von Medikamenten im Feld. Sollte nur vereinzelt genutzt werden.)
- 5) Beißholz/Beißkeil (Immersives Gimmick, um den Mangel an geeigneten Schmerzmitteln im Spiel darzustellen. **Unbedingt Hygiene beachten!**)
- 6) Schienen / SamSplint  
(Können für die Stabilisierung von Arm- oder Beinverletzungen genutzt werden.)
- 7) Halskrause / Stiffneck  
(Kann für Kopf- oder Nackenverletzungen genutzt werden, macht bei den meisten PRIM-typischen Verletzungen jedoch eher wenig Sinn. **Schulung im Umgang empfohlen!**)

Die Sektion Medizin, die FM's und CM's nutzen bisweilen ein sehr hohes Level an Ausrüstung und Verbrauchsmaterial für das Verwundeten-Spiel (tacticoole Verbände, Schienungen, Infusionen, etc.). Insbesondere im Feld werden die Verletzten transportfähig gemacht, dabei bleibt mitunter viel - auch persönliches - Material am Verletzten und verschwindet mit diesem in der Echo Base. **Bitte achtet daher auf euer Eigentum!** Ausrüstung, die am Verletzten verbleibt, sollte entsprechend mit eurer S-ID (s. Modul 3 SC) oder einer vergleichbaren Markierung versehen sein.

Die Sektion Medizin sammelt Ausrüstungsmaterial, das am eingelieferten Verletzten verblieben ist, und deponiert dieses zentral in einer zugänglichen Kiste. Es ist der Sektion Medizin jedoch nicht möglich, Verantwortung für persönliche Ausrüstung von Spieler\*innen zu übernehmen (Keine Haftungsübernahme)! Die Kiste mit dem Ausrüstungsmaterial ist ausschließlich den CM's und FM's vorbehalten, um dort nach ihrer Ausrüstung zu suchen und auch **nur** die eigenen Sachen wieder an sich zu nehmen.



Im Rahmen ihrer Möglichkeiten - vor allem hinsichtlich des Verbrauchsmaterials - wird die Sektion Medizin versuchen, den akkreditierten und gekennzeichneten Combat Medics Verbandmaterial zur Verfügung zu stellen. Die Sektion Medizin wird hierbei IT natürlich gewohnt kritisch prüfen, da IT kein Interesse besteht, den Schwarzmarkt zu beliefern.

Wenn ein Combat Medic IT etwas stiehlt, liefert das unverbrauchte Material oder die Gegenstände nach Ende der Con bitte wieder ab. Die Sachen kosten stets auch Geld; z.T. euer Geld - an dieser Stelle vielen herzlichen Dank für eure Materialspenden, ohne die unsere Sektion Medizin so nicht funktionieren würde -, z.T. das Geld der Orga und auch viel Geld der Spieler der Sektion Medizin.

Noch ein Hinweis: Die Combat Medics und Fieldmedics stehen **nicht** in Konkurrenz zueinander. Während CMs Kämpfer mit Kenntnissen in rudimentärer (Erst-)versorgung sind, stellen FMs sanitätsdienstlich ausgebildetes (oder entsprechend erfahrenes) Personal mit einer Waffe in der Hand dar. Ergänzt einander, spielt einander zu und gibt einander Raum für immersives Spiel. Jeder ist ein gleichermaßen wichtiger Teil in der Rettungskette für Verletzte.

**Kämpfer der Combat Group, Combat Medics, Fieldmedics und Basismediziner:** Lasst uns gemeinsam zum Wohle des Widerstands Seite an Seite stehen. Jedes Leben, das wir gemeinsam retten, ist ein weiterer Atemzug für den Widerstand. Jeder genesene Kämpfer, der seinen Dienst tun kann in diesem Krieg, der uns alle heimsucht und droht zu vernichten, zeigt unserem Feind - wir sind noch nicht tot und wir geben nicht auf!

*„Wer auch immer ein einziges Leben rettet, der ist, als ob er die ganze Welt gerettet hätte.“*  
Traktat Sanhedrin 37a, Babylonischer Talmud