

## **Kommentar**

zu CON-Trolle Regelwerk - Blaue Version

Hier möchte ich einen Vorschlag vorlegen, wie die verschiedenen Heilertalente die Wundversorgung und Wundfieberbekämpfung unterschiedlich ausspielen können. Sowie Fragen zur gleichzeitigen Behandlung durch mehrere Heilern und der Transportfähigkeit von Verletzten klären. Dies ist nicht als für alle gültiges Regelwerk gedacht, sondern als eine Möglichkeit der Anwendung.

## **Wundversorgung**

### **Handlungen**

Die Wundversorgung gliedert sich in nachfolgend beschriebene Handlungen.

Die ersten Handlungsschritte bilden die akute Wundbehandlung, die direkt am Ort der Verwundung auszuführen ist. Darauf folgt die Nachsorge, diese wird während oder auch nach der Regenerationszeit ausgespielt.

Manche Talente können auf einzelne Handlungen verzichten, andere müssen sorgfältiger vorgehen. Einzelheiten unter Talentdifferenzierung.

### **Akute Wundbehandlung**

#### **Frei machen (1 Minute)**

Die verletzten Stellen von Kleidung und Rüstung befreien.

Das kann sehr unterschiedlich aufwendig sein, einen losen Ärmel hochzuschieben dauert wenige Sekunden. Eine bewusstlose Person von einem Plattenpanzer zu befreien kann schon mal 5 Minuten oder länger dauern. Aber im Durchschnitt gehe ich mal von einer Minute aus.

#### **Wunde herstellen (1 Minute)**

Die Wunde sollte sichtbar erscheinen. Etwas Kunstblut zu vergießen ist etwas schnell.

Eine Möglichkeit ist, zwei Streifen Leukoplast parallel auf die Haut zu kleben. Es können kleine Steinchen oder Holzstückchen unter das Klebeband geschoben werden. Dann klappt die Wunde schön und sie kann gut mit Kunstblut ausgegossen werden.

#### **Wunde säubern, untersuchen und desinfizieren" (1-2 Minuten)**

Es wird untersucht, wie tief die Wunde ist und was alles verletzt ist. Dabei können Verunreinigungen (Rüstungssplinter, Kleiderfäden, Gras oder Steinchen ...) herausgenommen werden. OT können weiter kleine Steinchen oder Holzstückchen unter das Klebeband geschoben werden. Dann drückt und juckt die Wunde auch etwas. Mit einer spitzen Pinzette wird das Klebeband angehoben (zieht etwas) und dann mit der „Verunreinigung“ etwas auf die Haut gedrückt, so werden Schmerzen angedeutet.

Desinfiziert werden kann die Wunde durch Abtupfen mit sehr starkem Alkohol oder durch Ausbrennen mit einem glühendem Messer. Hier können auch Maden oder Blutegel angewendet werden.

Dies muss sehr sorgfältig geschehen, wenn 2 Minuten ausgespielt werden müssen.

#### **Wunde nähen (2-4 Minuten)**

Mit Nadel und Faden können die Leukoplast zusammen genäht werden. Sind zwei Minuten auszuspielen kann mit einem Faden genäht werden; bei vier Minuten muss jeder Stich einzeln geknotet und abgeschnitten werden. Acht Stiche sind Minimum.

#### **Wunde verbinden (1 Minute)**

Die Wunden werden mit Verbänden verbunden. Damit ist die akute Wundbehandlung abgeschlossen und die Ruhephase mit Regeneration der LPs beginnt.

## **Nachsorge**

### **Verbände wechseln, Wunden waschen (2 Minuten)**

Zur Nachsorge müssen während der Regenerationsphase Verbände gewechselt werden und die Wunden, gerne mit warmen Kräutersud, gewaschen und neu verbunden werden.

### **Fäden Ziehen (1-2 Minuten)**

Kurz vor Ende der Regeneration müssen die Fäden gezogen werden. Dabei sollen auch die Wundattrappen entfernt werden. Sind zwei Minuten auszuspielen, können die Wunden mit etwas Duftöl geschmeidig massiert werden.

### **Verbände waschen und trocknen (1 Minute)**

Gebrauchte Verbände sind mit Kunstblut verreckt und müssen mit Seife und heißem Wasser gewaschen, mit kochendem Wasser desinfiziert und dann zum Trocknen aufgehängt werden. Bei vielen Verbänden ist man einige Zeit damit beschäftigt. Pro Verband und Wunde kommt so etwa eine Minute zusammen.

### **Verbände aufrollen, Besteck richten (1 Minute)**

Nach dem Trocknen müssen die Verbände gerollt und verpackt werden. Auch das Operationsbesteck muss kontrolliert und gereinigt werden. Kräuter und Alkohol sind nachzufüllen.

## **Talentedifferenzierung**

### **Ohne Wundtalente**

Alle Spieler können die verwundeten Stellen freilegen und die Wunde sichtbar machen, sowie Verbände waschen und trocknen.

### **Erste Hilfe (5 Minuten)**

Ersthelfer müssen die Wunde frei machen, die Wunde herstellen und die Wunde verbinden. Verbände müssen gewaschen, getrocknet und aufgerollt werden. Es werden keine LPs geheilt.

### **Erweiterte Erste Hilfe (10 Minuten)**

Erfahrene Ersthelfer müssen die Wunden frei machen, diese herstellen, nähen und verbinden. Während der Ruhephase müssen die Verbände gewechselt, und die Wunden gewaschen werden; zum Ende sind die Fäden zu ziehen. Verbände müssen gewaschen, getrocknet und aufgerollt werden. 1 LP heilt in 4 Stunden

### **Wundversorgung 1 (15 Minuten)**

Anfängerheiler können die Wunde frei machen und die Wunde herstellen. Die Wunde muss sorgfältig gesäubert, untersucht und desinfiziert werden. Dann muss die Wunde aufwendig genäht und verbunden werden. Während der Ruhephase müssen die Verbände gewechselt und die Wunden gewaschen werden. Zum Ende sind die Fäden zu ziehen und die Wunden mit Duftöl zu massieren. Verbände müssen gewaschen, getrocknet und aufgerollt werden. 1 LP heilt in 30 Minuten (1. LP Bettruhe). Wird die Nachsorge nicht vollständig ausgespielt, verlängert sich die Regenerationszeit auf 4 Stunden.

### **Wundversorgung 2 (10 Minuten)**

Wie Wundversorgung 1. Dieser Heiler kann schneller die Wunden säubern, untersuchen, desinfizieren und nähen. Faden ziehen ist nicht erforderlich. 1 LP heilt in 20 Minuten (1. LP Bettruhe)

### **Wundversorgung 3 (5 Minuten)**

Wie Wundversorgung 1. Der Erfahrene Heiler braucht keine Wunden säubern, untersuchen, desinfizieren und nähen. das Verbändewechseln, Wundenwaschen sowie Fadenziehen ist nicht erforderlich. 1 LP heilt in 10 Minuten (1. LP Bettruhe)

## **Wundfieberbekämpfung**

Wundfieber kann 10 Minuten nach der Verletzung ausbrechen. Das kann verhindert werden, indem man Wundsäuberungssalbe auf die Wunde streicht oder wenn der Wundheiler zusätzlich das Talent Wundfieberbekämpfung besitzt und es anwendet. Wenn der talentierte Heiler die Wunde bei der Wundbehandlung säubert, untersucht und desinfiziert, gilt die Wundfieberbekämpfung als angewendet.

### **Akute Behandlung**

#### **Frei machen (2 Minuten)**

Hier müssen nicht nur die Wunden freigelegt werden, sondern auch die Unterschenkel und Arme. Rüstungen und warme Gewänder müssen ausgezogen werden. (2 Minuten)

#### **Hände und Besteck waschen, desinfizieren (1 Minute)**

Hier müssen vor der Behandlung die Hände mit Seife gewaschen und das Besteck mit Alkohol abgerieben oder ausgeglüht werden.

#### **Wunde freilegen, säubern, untersuchen und desinfizieren (2 Minuten)**

Eine Wunde muss sorgfältig behandelt werden. Bei zwei oder drei Wunden reicht eine Kontrolle mit der Entfernung von groben Verunreinigungen bei jeder einzelnen Wunde. Gesäubert (von groben Verunreinigungen) wird mit einer spitzen Pinzette. Die Desinfektion kann mit Alkohol oder Hitze erfolgen. Hier können auch Maden oder Blutegel angewendet werden.

#### **Kräutersud kochen, Kräuterpaste herstellen (2 Minuten)**

Für Einreibungen und das Tränken der Verbände ist ein Kräutersud herzustellen. Wenn (im Feld) keine Kochgelegenheit vorhanden ist, kann auch aus Alkohol und Kräutern eine Paste hergestellt werden.

#### **Einreibungen, Wadenwickel (2 Minuten)**

Die Waden sind mit kalten Umschlägen zu kühlen (bei kalter Witterung können auch trockene Umschläge verwendet werden). Das Gesicht und die Arme sind mit Kräutersud oder -paste einzureiben.

#### **Wunde verbinden (1 Minute)**

Die Wunden werden mit frischen Verbänden, die entweder in Kräutersud getränkt wurden oder mit Kräuterpaste bestrichen wurden, verbunden.

## **Pflege während der Fieberschübe oder der Genesung**

### **Verband öffnen (1 Minute)**

Alle Verbände an allen Wunden werden entfernt.

### **Wunde Waschen (1 Minute)**

Alle Wunden werden mit (möglichst abgekochtem Wasser) gewaschen.

### **Einreibungen, Wadenwickel (2 Minuten)**

Einreibungen an Gesicht und Armen werden wiederholt und die Wadenwickel erneuert.

### **Wunde verbinden (1 Minute)**

Die Wunden werden mit frischen Verbänden neu verbunden.

## **Talentedifferenzierung**

### **Ohne Heilungstalente**

Alle Spieler können den Patienten frei machen, Verbände öffnen und nach Anweisung des Heilers einen Kräutersud kochen oder Kräuterpaste herstellen.

### **Krankheitsbekämpfung (20 Minuten)**

Hier müssen die Wunden frei gemacht werden. Dann die Hände und Besteck gewaschen und desinfiziert werden. Die Wunden werden gesäubert, untersucht und desinfiziert. Ein Kräutersud wird gekocht oder eine Paste hergestellt. Nach Einreibungen und Wadenwickeln kann die Wunde wieder verbunden werden.

Einmal während der Fieberschübe und ein zweites mal während der Genesung müssen die Wunden zur Pflege erneut gewaschen, die Wadenwickel erneuert und die Einreibungen wiederholt werden.

30 Minuten Fieberschub und 30 Minuten Genesung (Opfer reglos und nicht ansprechbar bei 0 LP).

Wird die Pflege nicht ausgespielt, bricht das Wundfieber erneut aus und die Behandlung muss von vorne beginnen.

### **Wundfieberbekämpfung (10 Minuten)**

Wie Krankheitsbekämpfung .

Hier müssen während der Fieberschübe die Wunden nicht gepflegt werden.

Genesung direkt nach der Behandlung.

## Gleichzeitige Behandlung durch mehrere Heiler

### Bei Wunden

Wundversorgung in Minuten	Erste Hilfe	Erweiterte Erste Hilfe	Wundversorgung 1	Wundversorgung 2	Wundversorgung 3
Frei machen	1	1	1	1	1
Wunde herstellen	1	1	1	1	1
Wunde säubern, untersuchen und desinfizieren	-	-	2	1	-
Wunde nähen	-	2	4	2	-
Wunde verbinden	1	1	1	1	1
Verbände wechseln, Wunde waschen	-	2	2	2	-
Fäden Ziehen	-	1	2	-	-
Verbände Waschen und Trocknen	1	1	1	1	1
Verbände aufrollen	1	1	1	1	1
<b>Summe der Zeit</b>	<b>5</b>	<b>10</b>	<b>15</b>	<b>10</b>	<b>5</b>
Zeit nach Regeln	1	10	15	10	5
Heilung	keine Heilung	1 LP in 4 h	1 LP in 30 Min	1 LP in 20 Min	1 LP in 10 Min

Frei machen, Wunde herstellen, Wunde verbinden, Verbände waschen und trocknen sowie Verbände aufrollen ist bei allen Heilertalenten gleich und kann daher im Wechsel ausgeführt werden. Wunden säubern, untersuchen und desinfizieren können Ersthelfer nicht (Erste Hilfe und Erweiterte Erste Hilfe) und der hohe Wundheiler (Wundversorgung 3) hat das nicht nötig.

Für die Heilung entscheidend ist, wer die Wunde untersucht und genäht hat:

Bei mehreren Wunden ist es hilfreich die Heilungszeit auf der Haut neben dem Verband zu notieren

**Erste Hilfe:** kein Untersuchen, nicht Nähen

→ keine Heilung

**Erweiterte Erste Hilfe:** keine Untersuchung, schnell Nähen,

→ langsame Heilung mit Verbänden wechseln und schnellem Fäden ziehen.

**Wundversorgung 1:** lange Untersuchung, aufwendige Naht

→ Heilung mit Verbänden wechseln und aufwändigem Fäden ziehen.

**Wundversorgung 2:** Untersuchung, Nähen

→ Heilung mit Verbänden wechseln und schnellem Fäden ziehen.

**Wundversorgung 3:** nur kurz drauf schauen und verbinden

→ Heilung ohne Verbände wechseln und Fäden ziehen.

## Bei Wundfieber

Wundfieberbekämpfung in Minuten	Krankheitsbekämpfung	Wundfieberbekämpfung
Frei machen	2	2
Hände und Besteck waschen, desinfizieren	1	1
Wunde säubern, untersuchen und desinfizieren	2	2
Kräutersud kochen, Kräuterpaste herstellen	2	2
Einreibungen, Wadenwickel	2	2
Wunde verbinden	1	1
Verband öffnen	2	-
Wunde Waschen	2	-
Einreibungen, Wadenwickel	4	-
Wunde verbinden	2	-
<b>Summe der Zeit</b>	<b>20</b>	<b>10</b>
Behandlungszeit nach Regeln	20	10
Fieberschub	30	-
Genesung	30	-
<b>Summe</b>	<b>80</b>	<b>10</b>

Die akute Wundfieberbehandlung ist bei allen Heilern gleich.

Entscheidend für die Genesung ist:

Welcher Heiler die Wunde gesäubert, untersucht, desinfiziert und die Einreibungen vorgenommen hat.

Bei Krankheitsbekämpfung müssen die Wunden zweimal gepflegt werden und es dauert lange mit der Genesung.

Bei Wundfieberbekämpfung heilt das Fieber direkt nach der Behandlung.

## **Transportfähigkeit**

### **Bei Wunden**

Verletzte mit 0 LP, die mit „Erster Hilfe“ behandelt wurden sind nicht transportfähig.

Verletzte mit 0 LP, die mit „Erweiterte Erster Hilfe“ behandelt wurden (10 Minuten) sind bewusstlos aber transportfähig und müssen getragen werden.

Verletzte mit 0 LP, die mit Erster Hilfe (oder Erweiterte Erste Hilfe bzw. Wundversorgung) behandelt wurden (10 Minuten) kommen zu Bewusstsein.

Verletzte mit 1 LP können gehen und brauchen einen Gehstock oder einen Arm als Hilfe und können keine Lasten (Schwerter, Rüstungen, Schilder, Säcke ...) tragen. Kämpfer mit Guter Konstitution können frei gehen und wenige Lasten tragen

Verletzte mit 2 LP können normal gehen aber nicht rennen. Kämpfer mit guter Konstitution können schon mit 2 LP wieder rennen und alles tragen.

Während des Transports findet keine weitere Heilung statt.

### **Bei Wundfieber**

Verletzte mit Wundfieber und weniger als 1LP sterben, wenn sie transportiert werden.

Verletzte mit Wundfieber und 1 LP müssen getragen werden. Unbehandelt geht dieser letzte LP nach einer Stunde verloren und der Transport muss gestoppt werden, damit das Opfer nicht stirbt. Die SL teilt dem Opfer mit, wann die Stunde vorüber ist und es beginnt bis 300 zu zählen.

Verletzte mit Wundfieber und 2 LP können gehen, brauchen einen Gehstock oder einen Arm als Hilfe und können keine Lasten tragen. Dabei werden sie von schweren Fieber- und Schwächeanfällen behindert. Unbehandelt geht ein LP nach einer Stunde verloren und das Opfer muss getragen werden.

## **Beispiele**

### **Beispiel 1**

Ein Waldläufer (3LP) mit dem Talent „Erweiterte Erste Hilfe“ erleidet zwei Treffer. Er flüchtet und kann sich in einem Versteck selber die Wunden versorgen. Dann kann er langsam weitergehen, bei gewöhnlichen Wunden ist dann der Ausbruch von Wundfieber unwahrscheinlich. Erst wenn er liegt oder sitzt, regeneriert sich ein LP in vier Stunden. In insgesamt 8 Stunden Bettruhe ist er ausgeheilt.

Wenn Wundfieber ausbricht, kann er sich nicht alleine fortbewegen. Nach einer Stunde stirbt er.

### **Beispiel 2**

Ein Krieger mit guter Konstitution und 5 LP zieht sich im Kampf 5 Treffer zu. Er sinkt zu Boden und beginnt bis 300 zu zählen. Ein Kampfgefährte ohne Heilkunde mit noch einem LP, beginnt die verletzte Stelle frei zu legen und die Wunden her zu stellen. Er ruft nach einem Heiler. (bis zu 5 Minuten)  
Es kommt ein Ersthelfer (Erste Hilfe). Das Opfer kann mit dem Zählen pausieren. Der verletzte Kampfgefährte beginnt seine eigenen Wunden freizulegen und sichtbar zu machen. Der Ersthelfer legt weitere Wunden am Opfer frei und stellt diese her (weitere 5 Minuten, insgesamt 10').

Ein Helfer mit Erweiterter Erste Hilfe kommt hinzu. Er kann in 3' eine Wunde nähen und verbinden. Endlich kommt ein Heiler (Wundversorgung 1). Dieser kann in 6' eine Wunde säubern, untersuchen, desinfizieren und nähen. Inzwischen hat der Helfer zwei weitere Wunden genäht und verbunden. In etwa 9 Minuten wurden so 4 Treffer versorgt. (insgesamt 19')

Der Heiler säubert, untersucht, desinfiziert und näht seine zweite Wunde (6'). Inzwischen kann der Helfer die erste Wunde für den Heiler verbinden. Der Heiler geht zum nächsten Opfer und der Helfer verbindet die letzte Wunde (1').

Nach insgesamt 26 Minuten wurden 5 Wunden versorgt. Die Heilung dauert zweimal 30' und dreimal 4 h also insgesamt 13 Stunden. In dieser Zeit müssen alle Verbände einmal gewechselt und die Fäden gezogen werden (beim Anfängerheiler (Wundversorgung 1) ist die Naht aufwendig ausgeführt und muss auch aufwendig entfernt werden).

Nach 15' kann das Opfer von zwei Personen gestützt 2.000 kleine Schritte gehen. Nach einer Rast (liegend oder sitzend) von weiteren 15' ist der erste LP regeneriert und der Krieger kann frei gehen und sein Schwert tragen.

Wenn Wundfieber ausbricht kommen folgende Handlungen hinzu:

Rüstung und dicke Kleidung müssen ausgezogen werden. Arme und Beine müssen frei gelegt und alle Verbände entfernt werden (2'). Alle Beteiligten müssen sich die Hände mit Seife und möglichst warmen Wasser waschen und das Operationsbesteck muss gereinigt werden (1').

Alle Wunden werden vom kundigen Heiler untersucht (2'). Gleichzeitig kann ein Helfer einen Kräutersud oder -paste hergestellt werden. Der Heiler nimmt Einreibungen vor. Wadenwickel können von einem Helfer angelegt werden (1'). Die Wunden werden wieder verbunden. Dies kann gleichzeitig geschehen (1').

Die gesamte akute Behandlung verlängert sich somit um etwa 7'.

Hat der Heiler das Talent Krankheitsbekämpfung müssen das Verbändewechseln, das Wundenwaschen, die Einreibungen und die Wadenwickelerneuerung zweimal zusätzlich vorgenommen werden; bei Wundfieberbekämpfung müssen nicht zusätzlich Verbände gewechselt werden.

Auf Wunsch kann ich noch weitere Beispiele beschreiben.