

Der Heiler

Herzlich willkommen bei unserem Heilerworkshop. Hier wollen wir versuchen, die wichtigsten Aspekte für ein schönes Ausspielen der wichtigen Rolle des Heilers aufzugreifen und ein paar praktische Erfahrungen zu sammeln. Bedanken wollen wir uns gleich eingangs bei dem Online-Magazin www.anduin.de, von dem wir freundlicherweise die Erlaubnis erhielten, einen Artikel zu verwenden und bei Ralf Hüls von MASH (Moblies arminiertes Söldner Hospital, <http://www.golesny.de/mash/>), der uns netterweise gestattete, sein "Handbuch der Feldscherei" zu benützen. Auch deshalb sei euch der Besuch der beiden Homepages wärmstens ans Herz gelegt.

Der Workshop ist in zwei generelle Teile zerlegt - die Outtime-Geschichten, um die wir nicht herum kommen und in einem Intime-Teil.

Erste Schritte

Auszug aus unserem Regelwerk zum Thema "Heilen"

"Es gibt keine spontane Heilung. D. h.:

- ❖ Keine Heilung nur durch Spruch, damit muss ein Ritual verbunden sein
- ❖ Keine Heilung durch Auflegen von Edelsteinen oder Einflößen von Tränken. Solche Maßnahmen können die Heilung nur begünstigen
- ❖ Keine Heilung durch bloßes Anlegen von Verbänden

Um eine Heilung erfolgreich durchzuführen, muss die Wunde gesäubert, genäht und anschließend verbunden werden.

Abgetrennte Gliedmaßen werden entweder angenäht od. der Stumpf wird ausgebrannt. Das Ausbrennen ist übrigens auch eine schöne Ergänzung zum Säubern.

Knochenbrüche sind zu schienen. Hierbei gilt die Faustregel: Eine scharfe Waffe verursacht Schnittwunden, eine stumpfe Waffe Brüche (Scharfe Waffen sind z. B.: Messer, Schwert. Stumpfe Waffen sind z. B.: Hammer, Keule. Scharfe Waffen mit „stumpfen Effekt“: Axt, Streitkolben. Diese verursache sowohl Schnitte, als auch Brüche).

Um eine magische Heilung durchzuführen muss, wie im Punkt „Magie“ beschrieben ein Ritual durchgeführt werden."

Allgemeines zur Rolle des Heilers, Unterschiede

Im Allgemeinen gibt es magische und unmagische Heiler, bzw. diverse Mischformen. Eines muss klar sein: Wer beabsichtigt, einen magischen Heiler zu spielen, sollte nicht nur die Hand auf legen und alles ist wieder gut. Solcherlei Instant-Heilungen gibt es oft - und sie sind absolut verpönt. Zudem verderben sie einer ganzen Gruppierung (nämlich den richtigen Heilern), den Spaß am Spiel und die Möglichkeit, ihren Beruf auszuüben. Denn natürlich gehen viele Spieler im Verlaufe einer Schlacht lieber zum Instant-Heiler. Eine bedauerliche Entwicklung, die nicht unterstützt werden sollte!

Der magische ambitionierte Heiler sollte also ein genauso aufwendiges Ritual bieten, wie bei jedem anderen Zauber auch.

Wir konzentrieren uns hier eher auf den nicht-magischen Heiler, also auf all die Wundärzte, Kräuterkundigen und Feldscherer. Aus dem Spiel mit solchen kann man viel mehr "rausholen" - man kann zum Beispiel richtige Operationen aufziehen, aufwändig Kräutersude aufbrauen und so weiter. Oder eben auch beim Richten von Knochen eine ganze Gruppe anderer Spieler mitbeschäftigen. Das hat den positiven Effekt, dass auch das eigene Werk mehr gewürdigt wird;-)

Auf die einzelnen Berufe geht ein Artikel des Anduin ein, der hier angehängt ist.

Wie spiele ich eine Verletzung aus?

Wer eine Verletzung erleidet, hat Schmerzen. Das klingt ganz einfach, wird aber von vielen Leuten immer noch nicht beachtet. Sogar der tapferste Krieger wird nach einem Treffer mit dem Schwert mindestens das Gesicht verziehen oder laut fluchen. Schreien und Jammern gehört durchaus zum Repertoire. Auch eine Ohnmacht angesichts von Schmerzen ist nichts ungewöhnliches.

Welche Verhaltensregeln gibt es während der Heilung?

Wichtigste Regel lautet: Macht nichts kaputt, was nicht euch gehört! Das heißt: Kleidung darf nicht zerrissen werden. Und: Kunstblut ist eine schöne Sache, aber Kunstblut kann je nach Art (Markenprodukt od. Eigenfabrikation) Flecken hinterlassen, die nicht mehr rauszukriegen sind. Macht euch bitte klar, dass viele Leute eine Menge Geld in ihre Kleider stecken. Geht pfleglich damit um und: FRAGT BEVOR ihr Kunstblut oder ähnliches zur Anwendung bringt.

Mag einer Verwundeter kein Kunstblut auf seiner Kleidung, kann es eine schöne Lösung sein, einen vorgefertigten Verband -wohlgemerkt einen trockenen- zu verwenden. Übrigens: Wenn ihr eure Verbände später zurück bekommen wollt, gebt dem entsprechenden Spieler Bescheid. Hilfreich ist auch eine Markierung des Verbandes, z. B. durch ein kleines aufgemaltes Zeichen.

Verwendet niemals einen Heiltrank, den ihr nicht selbst trinken würdet. Besonders eklig finden nicht alle Leute besonders lustig. Und: Nie! darf Alkohol verwendet werden, die immer noch sehr beliebten kleinen Schnapsflächchen sind ein dickes Tabu!

Vergesst nicht: Es gibt Menschen, die Alkohol krankheitsbedingt nicht vertragen (Stichwort: Diabetes, Alkoholiker) und ihr werdet auch immer wieder auf Minderjährige stoßen.

Macht mit den Leuten nichts, was ihnen nicht gefällt. Hierbei sind insbesondere Amputationen gemeint. Fragt den Spieler IMMER, wie er es gerne möchte. Um hier jegliches Missverständnis auszuräumen fragt ihn leise outtime.

Auf vielen Cons gibt es die "Opferregel", die besagt, dass dem Charakter nichts zu stossen darf, was der betroffene Spieler nicht wünscht. Und ein fehlendes Gliedmaß kann - bei aller Liebe zur realistischen Darstellung - ein echtes Spielproblem werden. Nehmt hierauf unbedingt Rücksicht.

Pömpft oder betäubt keinen Patienten (ohne ihn vorher zu fragen). Es ist ziemlich langweilig bei einer länger dauernden Operation ständig eines auf den Schädel zu bekommen und deswegen K.O. zu sein. Abgesehen davon, ist es der (Intime-)Gesundheit nicht sonderlich zuträglich.

Den sich heftig wehrenden CHARAKTER kann man auch durch Stricke oder andere Mitspieler "ruhig stellen". Ist es einem Spieler zu mühselig, permanent Schmerzen auszuspielen, könnt ihr ihm ein Narkosemittel verabreichen, bzw. etwas, das seine Wahrnehmung trübt. Der Kreativität sind wie immer keine Grenzen gesetzt. Zudem hat jeder Spieler die Wahl, selbst in Ohnmacht zu fallen.

Für alle Kräuterkundigen gilt:

- ❖ Ernte nie Pflanzen, die du nicht kennst
- ❖ Ernte nie mehr, als du unbedingt benötigst
- ❖ Lass mindestens ein Drittel der Fundstelle unangetastet
- ❖ Ernte keine geschützten oder giftigen Pflanzen

- ❖ Flöße niemandem Tees ein oder reibe ihnen Salben oder Öle auf die Haut, von dem du nicht weißt, dass garantiert keine Überempfindlichkeit gegen eine der enthaltenen Zutaten besteht. Kreuzallergien beachten!
Hautausschläge und Allergieschocks sind wirklich Spielspaß-mindernd.
- ❖ Flöße niemandem ungefragt alkoholhaltige Tinkturen oder Auszüge ein.
- ❖ Wasche dir regelmäßig nach der Kräutersuche die Hände und erhitze alles, was du in der freien Natur geerntet hast, mindestens über 60 Grad, bevor es von irgendwem verzehrt wird. Fuchsbandwurm!

Diese Hinweise wurden dem Larp-Wiki entnommen (<http://www.larpwiki.de/cgi-bin/wiki.pl?CharakterTippsKräuterkundige>).

Und ganz zum Schluss noch mal der generelle Leitsatz im Larp: Safety first, die Sicherheit geht stets vor. Spitze Werkzeuge sollten vermieden werden, ebenso das Ausbrennen von Wunden mit echter Glut.

Was muss ich tun, wenn ich einen Verwundeten erreiche?

Zunächst solltet ihr leise fragen, wo und durch was der Mitspieler verletzt wurde. Diesen Outtime-Faktor kann man gut umgehen, indem man ihn in eine Intime-Frage verwandelt: "Na wo drückt denn der Schuh?" - Sollte euer Mitspieler darauf nicht eingehen, ärgert euch nicht, fragt einfach noch einmal leise (outtime) nach.

Nicht jeder Spieler wird von sich aus bei Eurer Behandlung "mitmachen" - sprich passend zur Behandlung reagieren. Fordert sie ruhig dazu auf! Sie können Schmerzschreie ausstoßen, wimmern, ausspucken, sich gegen das Schienens eines Bruchs wehren, usw. Auch Schaulustige können miteinbezogen werden. Erklärt während der Behandlung, was ihr tut.

Die meisten Leute werden darauf eingehen, wenn ihr sagt: "Das könnte jetzt etwas weh tun". Und wenn nicht: Fordert sie (leise und freundlich!) dazu auf. Wer dann immer noch nicht will: Ärgert euch nicht und schließt eure Behandlung ab. Es gibt im Larp sehr viele Menschen, die eigentlich das gleiche Hobby haben - doch jeder übt es anders aus. Versucht tolerant zu sein und zwingt niemanden eure Spielweise auf.

Es ist immer schön, wenn sich ein Heiler die Mühe gibt, die Blessuren optisch darzustellen. Kunstblut ist hier unverzichtbar (siehe Verhaltensregeln), auch etwas Aqua-Color für Blaue Flecken usw. hat sich bewährt. Für die Profis, bzw. Perfektionisten gibt es sogar Wunden aus Latex, die mittels Mastix aufgeklebt werden.

Was der Heiler braucht

Hier eine Liste mit Dingen, die dazu beitragen, ein schönes Heilerambiente zu schaffen. Manche davon sind unerlässlich, andere bieten eine schöne Ergänzung. Wir haben versucht, sie nach Wichtigkeit zu sortieren. Allerdings hat jeder Spieler eine andere Vorstellung von "wichtig".

Was?	Wichtig oder nichtig?	Anmerkungen
Hebammen-Köfferchen bzw. eine große Tasche	Wichtig	Über Ebay
Verbände	Wichtig	Gibt's in allen Apotheken. Der Spartipp: Bomull bei Ikea, für 1,80 den Meter. In Streifen schneiden: Fertig.
Kunstblut	Wichtig	In Mengen.
Wasserschlauch	Wichtig	Um Wunden zu reinigen
Nadel und Faden (Larp-tauglich)	Wichtig	z. B. eine dicke, stumpfe Stopfnadel
Kräuter (z. B. Fenchel, Pfefferminz)	Schön zu haben	Ob getrocknet oder schon aufgebrüht, ob zum Trinken oder für Kompressen
Knebel, Beißriemen	Schön zu haben	Man achte auf Hygiene. Nicht jeder will das Holzstück in den Mund nehmen, dass schon 5 andere besabbert haben.
Heiltränke	Schön zu haben	Nie für eine vollst. Regeneration, nie ohne Nebenwirkungen
Aqua-Color	Schön zu haben	Um Blaue Flecke od. ähnliches zu malen
Skalpell (Larp-tauglich)	Beeindruckend	Z. B.: mit einer gespaltenen Lederklinge, Silber angemalt, in dessen Spalt man Kunstblut unterbringen kann
Schere	Beeindruckend	Sicherheit geht voran. Macht damit nichts kaputt, was nicht euch gehört.
Mörser und Stößel	Beeindruckend	Zum Aufbereiten von Kräutern od. ähnliches Substanzen.
Div. Phiolen, Flaschen, usw.	Beeindruckend	Günstig über Lederkram
Provisorische Schienen	Beindruckend	Grade Stöcke und dergleichen
Brandeisen (Larp-tauglich)	Beeindruckend	Zum Ausbrennen von Wunden
"Schnaps"	Beeindruckend	Zum Ruhigstellen und Reinigen der Instrumente. ACHTUNG: KEIN ECHTER!
Zangen	Für echte Profis	Insofern nicht spitz oder scharfkantig, können echte

		Zangen verwendet werden
Knochensäge (Larp-tauglich)	Für echte Profis	Selber machen.
Haken, Klammern	Für echte Profis	Insofern nicht spitz oder scharfkantig, können echte Haken u. Klammern verwendet werden
Narkosehammer	Für echte Profis	Am Besten Larp-tauglich. Niemals aus Metall. Eher aus Holz.
Hebammen-Hörrohr	Für echte Profis	Über Ebay, um innere Leiden zu prüfen
Eine Schürze	Für echte Profis	Zum Schutze der eigenen Kleidung
Maden	Für echte Profis	z. B. zum "Saubereessen". Gibt's im Scherzartikelladen
Blutegel	Für echte Profis	z. B. Fürs Schröpfen. Entweder aus Latex selber machen (dann mit Mastix auf die Haut kleben), im Scherzartikelladen oder leicht angefeuchtete Cola-Würmer.
Medizinisches Besteck (Schaubjekt)	Für ganz Verrückte	Kann man über Ebay beziehen. Doch VORSICHT: Echte Skalpelle u. ä. haben wirklich nur als Schaubjekt etwas auf einem Con zu suchen. Und natürlich muss man verantwortungsvoll damit umgehen.

*R*an an den *B*raten

Willkommen auf dieser kleinen Einführung in die moderne Feldscherei. Mein Name ist Branwen Hrodgarsdottir, ich komme aus dem fernen Nordbergen. In diesen Gefilden weile ich schon längere Zeit, um mich zu bilden. Die Grundzüge der Feldscherei erlernte ich von meinem guten Herrn Vater, dem Hettman Hrodgar, Thor möge ihn an seiner Tafel ehren. Diese Lehrstunde mag nicht nur für angehende Heiler interessant sein, auch ein Krieger auf dem Felde sollte wissen, wie er sich und seinen Gefährten helfen kann.

Wisset im Vorfelde, dass jeder Heiler, Medicus, Feldscher oder wie sie auch heißen, seine eigene Methodik entwickelt hat. Seiet also stets offen für neue Arbeitsweisen und scheut euch auch nicht, euren eigenen Verstand zu nutzen.

Das Säubern von Wunden

Wer einen Verletzten erreicht, möge sich durch schnelles und vorsichtiges Schauen einen Überblick verschaffen, welche Art der Verletzung vorliegt und - bei mehreren Wunden - welcher den Vorzug in der Behandlung zu geben ist. Auch kann es nützlich sein, den Patienten - insofern er bei Bewusstsein ist - zu fragen, was genau zu der Verwundung führte. Man beachte hierbei auch, dass ein Kürass und sonstige Rüstungsteile Verletzungen verbergen können. So untersuche man auch diese Stellen mit besonderer Vorsicht. Auch der Rücken, auf dem die meisten Patienten liegen, ist nicht zu vernachlässigen.

Nun ist mit einer Schere, oder einem Messer, Kleidung im Bereich der Wunde aufzutrennen, Rüstung zu entfernen und mit der Reinigung zu beginnen.

Hierfür sei angeraten, zumindest Wasser zu verwenden, heißes ist gegenüber Kaltem vorzuziehen. Es hat sich allerdings erwiesen, dass die Gefahr eines Wundbrandes bei der Verwundung von Rum oder Schnaps deutlich abnimmt.

Bei der Reinigung ein jeder Wunde ist zu beachten, dass man auch Splitter von Holz oder Metal entfernen sollte. Hierbei verwende man eine feine Zange. Man arbeite hoch sorgfältig. Im Anschluss sollte die Zange gereinigt werden.

Bei sehr großen Verletzungen (und auch im Anschluss einer Amputation) verwende man das Brenneisen mit Bedacht.

Das Verbinden von Wunden

Man verwende stets saubere Verbände. Man beachte, die Verbände nicht zu lose aufzulegen. Ferner kann es der Heilung förderlich sein eine Kompresse, die mit Kamille oder Ringelblumenextrakt getränkt ist, zu forderst auf die Wunde zu legen.

Das Nähen von Wunden

Man nehme stets eine saubere Nadel. Zur vorbereitenden Reinigung der Instrumente kann man sich auf Erhitzen oder Überspülung mit Rum oder Schnaps verlassen. Auch die Hände sind rein zu halten. Man beachte stets den Nähabstand von einem Fingerbreit.

Zum Schienen von Brüchen

Hierbei ist einige Hilfe von Nöten, viele kräftige Mannen oder Frauen solltet ihr sein. Nun denn, halten einige den Verletzten zurück, auf dass er während der Prozedur ruhig liege. Der Nächste nehme das betroffene Gliedmaß über dem Bruch, der Abernächste darunter. Nun ziehe man den Knochen, so dass eine weitere Person den Selben wieder in seine natürliche Position bringen mag. Hernach ist es angebracht, eine Schiene samt Verbänden anzubringen.

Heiltränke, Kompressen und andere Helfer des Heilers

Es ist tatsächlich ein Gerücht, dass ein Heiltrank jede Blessur verschwinden lassen kann. Dennoch kann es der Gesundheit nicht abträglich sein, eine solche Medizin anzuwenden.

Von großem Wert sind Heilkräuter jeglicher Art. Bei der Anwendung mit Kompressen halten sie die Wunde rein und helfen dem Körper, schneller zu gesunden. Als Aufguss aufgebrüht, tun sie ihr Werk auch von innen. Verwendet jedoch nur Kräuter, welche ihr auch kennt.

Viele Heiler rufen auch die Götter um Hilfe an. Ein inbrünstiges Gebet hat schon manch einen von Thors Gefährten gerührt und veranlasst, seinen göttlichen Finger lindernd in die Wunde zu legen.

Auch Magie wird angewendet, doch hierüber kann ich euch nicht viel erzählen. Ich weiß nur, dass komplizierte Riten erforderlich sind.

Bei Schwellungen und allerlei Krankheitsbilder des Inneren hat niemals ein Aderlass geschadet, um mit dem roten Lebensaft auch allerlei schlechte Säfte aus dem Körper zu schwemmen. Blutegel sind hier eine nicht zu unterschätzende Hilfe. Setztet sie ein, bis sie sich derart vollgesogen haben, dass sie abfallen. Hat der Patient jedoch zuvor viel Blut verloren, solltet ihr die Egel schon nach kurzer Zeit abnehmen.