

Der Medicus

Bunte Zelte und Markisen, der Duft von frischem Brot und Gewürzen, das Hämmern der Schmiede und die Anpreisungen fliegender Händler - und dazwischen ein bunter Wagen, vor dem ein Podest aufgebaut ist. Darauf ein Mann von Mitte Dreißig, angetan mit einer schweren, blutbefleckten Lederschürze, der einem gefesselten, schreienden Bauern mit einer Zange, die einem Hufschmied Ehre machen würde, unter dem Johlen der Zuschauer im Mund herumfuhrwerkt ...

Ein ähnlicher Wagen, nur steht diesmal auf dem Podest eine dralle, junge Frau, die nicht mit ihren Reizen geizt und die die Stimmung der versammelten Menge offenbar voll im Griff hat. »Häßlichkeit, Krankheit und Alter sind kein Schicksal! Nein, Ihr könnt jetzt selbst in der Hand haben, ob Ihr Runzeln bekommt, Euch die Zähne ausfallen oder die Gicht Eure Finger krümmt! Seht mich an! Dank Meister al Karims tulamidischer Wundertinktur...«

Ein weiß gekachelter Keller. Die Nacht der toten und wiedergeborenen Mada. Grelles Licht fällt auf den nackten Leichnam eines offensichtlich ehemals wohlhabenden Mannes, dessen Bauchhöhle geöffnet ist. Stimmen von außerhalb des Lichtkreises. »Seht Ihr, hier befindet sich die Gallenblase, und wie Ihr erkennen könnt, ist sie fast doppelt so groß wie bei dem Objekt, das wir vor einer Woche untersucht haben.« Stahl blitzt auf, ein sicherer Schnitt.

»Schwärzliche Galle. Was schließen wir daraus?«

Hinterzimmer einer billigen Schänke. Eine hagere Frau, schon mit den ersten grauen Strähnen im Haar, erhebt sich von ihrem Platz neben dem Bett, auf dem ein wimmerndes Kind liegt, die Beine dick mit Binden umwickelt. »Er wird durchkommen. Ich kann nicht sagen, ob er jemals wieder richtig gehen kann, aber Boron will ihn wohl noch nicht. Dankt den Göttern, daß ich bei dem Unfall in der Nähe war. Gebt dem Kleinen jeden Tag zweimal diese Medizin. Und haltet ja die Klappe, daß ich Euch dafür nur 5 Silber berechne, sonst kann ich mich bei den Kollegen nicht mehr sehen lassen...«

Hintergrund

All diese Szenen sind mehr oder weniger typisch für die aventurische Medizin, angesiedelt irgendwo zwischen Scharlatanerie, Geschäftsgeist, Forscherdrang und echter Sorge um die Mitmenschen. In einer Zeit, in der in vielen abgelegenen Dörfern noch nicht einmal ein Perainegeweihter sein segensreiches Werk tut, in der Heiler wegen angeblicher Schwarzer Magie auf dem Scheiterhaufen enden und in der wirkliche Kenner der Medizin so selten sind wie schwarze Diamanten - in einer solchen Zeit heilzt, den Beruf des Medicus zu ergreifen, ein Leben als Abenteurer zu führen, wenn man keinen reichen Gönner besitzt oder sich nur auf erlaubten Pfaden bewegen will. Reisende Heiler, auf dem Markt praktizierende Zahnbrecher, Verkäufer von Wundertinkturen, verrückte Wissenschaftler, gescheiterte Perainegeweihte, schwatzhafte Bader und Barbieri, die für jede Krankheit einen Aderlaß empfehlen - all dies sind Erscheinungsbilder des Medicus, eines Gauklers in Sachen Heilkünste, mal Scharlatan, mal Meister seines Fachs, meist auf Ruhm in der Fachwelt oder beim Volk bedacht, häufig auch auf der Suche nach altem Heilwissen - ein Abenteurer, wie er im Buche steht.

Die Rolle des Medicus

Einen Medicus zu spielen ist nicht so einfach, wie es zunächst scheint. Wenn Ihrer Heldengruppe an körperlichem Wohl gelegen ist und sie einen reisenden Sanitäter ohne eigene Interessen braucht, dann ist der Medicus vielleicht nicht die richtige Wahl. Ein Medicus ist nicht nur um das Wohl seiner Mitmenschen (und auch das seines Geldbeutels) besorgt, sondern vor allem der Drang nach Wissen hat ihn in die Welt hinausgetrieben. So kann es passieren, daß der Medicus ein Dorf, in dem die Zorgan-Pocken wüten, nicht verlassen will, obwohl für ihn und seine Gefährten höchste Gefahr besteht. Für ihn ist es wichtig, die Fakten zu kennen und sich nicht aufs Hörensagen zu verlassen - schließlich strebt auch er nach Ruhm auf seinem speziellen Gebiet.

Für seine anatomischen Studien ist er bereit, auch einmal die Grenze der Legalität zu überschreiten und sich eine Leiche vom Boronanger zu besorgen. Er ist neuen Lehrmeinungen und Theorien gegenüber aufgeschlossen, was ihn nicht selten auch in Konflikt mit der Obrigkeit oder der Geweihtenschaft bringt.

Es ist natürlich möglich, daß sich ein Medicus mit der Rolle des marktschreierischen Quacksalbers und Zahnreißers begnügt - aber eine Spur "verrückter Wissenschaftler" ist wohl in jedem dieser Gelehrten zu finden. Er ist in erster Linie ein freischaffender Künstler, der sich - wie auch der Gaukler - nicht mit Zwang in eine Gruppe pressen läßt. Wenn er aber weiß, daß er verlässliche Freunde besitzt, dann ist ein Medicus in der Gruppe so gut wie ein zweites Leben - er wird alles tun, um seinen Gefährten beizustehen.

Zitate

»Tut mit leid, Junge, da werde ich wohl amputieren müssen.«
»Die Milz ist, wie schon Gorphanus schreibt, der Sitz der niederen Instinkte.«
»Exitus.«
»Und jetzt die Zähne zusammenbeißen und an `was Schönes denken... «

Kleidung und Waffen:

Das einzige, für fast alle Medici typische Kleidungsstück ist die schwere Lederschürze, die sie allerdings nur "im Dienst", also am Krankenlager, tragen. Ansonsten ist es ganz vom Geschmack des Spielers abhängig, welche Kleidung sein Medicus wählt: Grellbunte Stoffe, um auf dem Marktplatz aufzufallen oder perainegefällige Naturtöne, praktische Reisekleidung oder Vinsalter Stutzermode für den standesbewußten Medicus von Welt... Den Umgang mit Waffen und Rüstungen haben Heiler nie besonders geschult, so daß man kaum einmal einen Medicus in mehr als einem gefütterten Warris oder wattierten Waffenrock finden wird. Was Waffen angeht, sind sie zwar nur den landesüblichen Beschränkungen unterworfen, aber etwas anderes als einen Knüppel oder Dolch wissen sie selten zu handhaben.

Besonderheiten:

Ein Medicus kann sich entscheiden, welcher der vier Heilkunde-Arten er sich besonders zugetan fühlt, und in diesem Talent die Talentwürfe von vornherein mit 3W6 durchführen. Da sie kaum einmal eine Rüstung anziehen, gilt für Heiler, daß jede Rüstung außer dem wattierten Waffenrock (und natürlich fester, normaler Kleidung) sie um einen Punkt mehr behindert als angeben.

Ausgestaltung der Talente:

Ein Medicus kann seine Kunst an vielerlei Orten erlernt haben: Als Feldscher hat er das Militärwesen und -unwesen kennengelernt, aber auch Kochen, Schneidern und Lederarbeiten sind ihm nicht fremd, als reisender Quacksalber ähnelt er mehr einer Mischung aus Gaukler und Händler, als Zahnbrecher und Wundheiler kennt er sich vor allem mit den Wehwehchen der kleinen Leute aus, mehr als mit der hohen Kunst der Medizin, als Bader und Barbier schlägt er eher nach einem medizinisch gebildeten Streuner, während er sich als Hof- und Leibmedicus mit den Wissenschaften und dem gesellschaftlichen Leben befassen kann. Ein Medicus, dessen Eltern mindestens aus dem Mittelstand stammen, kann entscheiden, daß er bereits eine Berufsfertigkeit erlernt hat. Zur Auswahl stehen: Anatom, Apothekarius, Krämer und - für weibliche Helden - Hebamme.

Der Militärarzt:

Der Medicus samt Variationen

Die Heilkunde hat im Lieblichen Feld einen recht hohen Stand erreicht, was nicht zuletzt dem Wirken des Anatomischen Institutes in Vinsalt zu verdanken ist - denn schließlich wird hier nicht nur die magische Heilung untersucht und gelehrt. So ist der Stand der Mediziner auch sehr angesehen, und seine Vertreter weit häufiger wohlgelehrte Doctores als halbgebildete Feldschere und Zahnreißer, wie man sie anderenorts oft findet. Das heißt nun nicht, daß es keine Scharlatane gäbe, bewahre, allein selbst deren Wundertingturen werden mit einem wissenschaftlichen Anschein versehen.

Der Militärarzt: Der Held war oder ist Teil der Horasischen Armee und besitzt damit zumindest den Rang eines Ensignio. Im Vergleich zum normalen Medicus kennt er nicht nur das ganze Militärwesen weit besser, er sollte auch einige soldatische Marotten haben. Vorbedingung ist, daß die Eltern des Helden zumindest aus dem Mittelstand stammen (sonst wäre er statt Militärarzt

schlichtweg ein simpler Feldscher); für adlige Medici ist die Rolle als Medicinal-Kapitano sogar die Wahrscheinlichste.
Er beginnt automatisch mit der Berufsfertigkeit Anatom auf 3.