

## *Heiler*

### *Und was man wissen sollte, bevor man einen ruft*

*Nach einem Heiler rufen ist bei jedem Ach und Weh immer die einfachste Lösung. Manchmal ruft nicht einmal derjenige, der betroffen ist nach dem Heiler, sondern sonst irgend jemand.*

#### *Ist es wirklich notwendig hier und jetzt einen Heiler zu rufen?*

*Einen Heiler zu rufen lobnt sich nur, wenn auch wirklich eine Verletzung vorliegt. Ich wurde einmal aus dem Bett gerufen, um eine Gruppe in den Schlaf gezauberter Orks zu wecken. Das kann jeder andere genauso gut. Es ist auch nicht sinnvoll, wegen jedem allerkleinsten Webwebchen einen Heiler zu rufen. **Heilmagie ist Magie.** Magie ist auch für den Heiler anstrengend. Magie hat auch der Heiler nicht in unbegrenztem Maße zur Verfügung. Mal pusten kann auch jemand anders.*

#### *Also: Ist es wirklich wichtig???*

*Heiler befinden sich meist innerhalb eines Lagers oder einer Burg, so wie andere Leute auch. Wenn man sich dort selber auch befindet und laufen kann, oder gestützt laufen kann, kann man auch selbst den nächsten Heiler aufsuchen, man will ja auch was von ihm.*

*Wenn man sich etwas weiter entfernt befindet, sollte man auch tunlichst versuchen, sich dem Heiler anzunähern, dann trifft man sich schneller. Außerdem kann auch der Weg zu einem Verwundeten für den Heiler gefährlich werden, abhängig davon, wie sicher die Gegend ist. Ein Heiler kann sich meist nur bedingt verteidigen.*

#### *Also: Bewegt Euch mal selber wenn Ihr was wollt.*

*Dann stehen da alle eine Weile rum und warten auf den Heiler. Wenn der dann gebetzt erscheint, wird er erstmal angemostert, was das denn so lange gedauert habe, und ob er jetzt dann endlich anfangen würde und warum das den alles so lange dauert...*

#### *Warum dauert das so lange?*

*Möglicherweise war der (H)-Eiler grade nicht in der Nähe, dann dauert das halt. Man hätte sich ja auch etwas bewegen können, um für den Heiler den Weg zu verkürzen. Ich durfte schonmal barfuß - keine Zeit zum Schube anziehen - durch*

einem schlammigen Waldweg mit Tonscherben betzten, durch einige Brombeerranken kriechen und mich dann anmaulen lassen. Wenn die Helden sich einfach aus dem Gestrüpp rausbewegt hätten, in dem sie faul auf mich gewartet haben, wäre das deutlich schneller gegangen.

**Also: Macht Euch für den Heiler erreichbar.**

Was noch lange dauert, ist die genaue Untersuchung. Niemand erzählt einem, was passiert ist oder wo es überall weh tut. Helden und Verwundete sitzen da, starren einen erwartungsvoll an und warten. Heiler erkennen nicht zwangsläufig sofort, wenn jemand auf seiner Rückenverletzung liegt oder unter dem Plattenpanzer einen gebrochenen Arm hat.

**Also: Sagt, was los ist.**

Wunden müssen gereinigt werden, auch vor magischen Heilungen, wenn da grober Schmutz drin ist. Manchmal muß man auch erst alle Einzelteile beisammen haben. Möglicherweise muß der Heiler auch kurz verpusten um seine Energien zu sammeln, sonst könnte das problematisch werden. Der Verwundete hatte eine Hand verloren. Auf die Frage, ob die Hand noch irgendwo greifbar sei, hieß es, die sei "irgendwo da hinten" liegengeblieben. Dann also erstmal los und die Hand suchen.

Möglicherweise war der Heiler auch auf einen speziellen Fall nicht vorbereitet, hat nicht alle Kräuter oder Nadeln da und muß improvisieren. Das dauert oder geht schief.

**Also: Aufsammeln was rumliegt und den Heiler nicht hetzen. Vielleicht kann man gar etwas helfen?**

Der Verwundete fängt dann an zu jammern, das das weh tut. Dann fängt er an zu jammern, daß die Heilung Zeit braucht. Dann jammert er, daß es da immernoch etwas schmerzt. Wenn man dann noch Dinge sagt wie "nicht gleich in den nächsten Kampf stürzen, sonst bricht das vielleicht wieder auf", dann nimmt das Gejammer kein Ende.

**Warum jammern immer alle nur rum?**

Natürlich tut es weh, eine Wunde zu säubern, einen Bruch zu richten, Muskeln zu nähen. Natürlich braucht der Körper etwas Zeit, um sich daran zu gewöhnen, wieder heile zu sein. Natürlich kann eine frisch verheilte Wunde wieder aufbrechen. Das ist

bei jeder anderen Heilung nichtmagischer Art genauso. Heiler sind keine Wundermacher.

**Also: Zähne zusammenbeißen und durch oder verwundet bleiben. Kein Heiler hört sich gerne jeden Tag das Genöle von zwanzig tapferen Helden an. Der Heiler hat Euch schließlich nichts getan.**

Wenn dann doch alles so halbwegs nach der allgemeinen Zufriedenheit geregelt ist, trollen sich die Helden.

**Was ist daran falsch?**

Ob ja, ich weiß, es gilt inzwischen als unebrenhaft, sich mal bei einem Heiler zu bedanken oder eventuelle Unkosten durch Materialverbrauch (Kräuter, Binden, Fäden, Salben, Schienen ... Zeug halt) zu ersetzen. Das trägt natürlich zu der Bereitschaft der Heiler bei, sich sofort aufs beste um jeden zu kümmern. Außerdem verringert es die Möglichkeiten für den Heiler, immer bestens ausgerüstet zu sein. Dann gibt es halt irgendwann keine Verbände mehr, weil die auch nie jemand zurückbringt...

**Also: Wenn Ihr schon pleite seid, ein Danke kostet nichts.**

Manchmal muß der Heiler noch seine Utensilien wieder zusammensammeln, hat sich möglicherweise auch etwas verausgabt und ist nicht so schnell. Dann bleibt er allein am Orte des Geschehens zurück und macht sich dann alleine auf den Rückweg, wo er dann ziemlich schutzlos auf sich gestellt ist. Na Danke.

Ich wurde auch schon mit vier Verletzten, die die Helden nicht so gut kannten, in einem einstürzenden Höhlenkomplex zurückgelassen. Die anderen gingen dann, als ich Ihre Freunde geheilt hatte. Zwei konnte ich noch versorge, die haben dann den dritten gestützt und ich habe den vierten getragen. Draußen standen sie dann alle abwartend mit einem "wo bleibst Du denn, wir haben uns schon sorgen gemacht..."

**Also: Immer erst schauen, ob noch etwas zu tun ist, bevor man geht.**

Es wäre schön, eines Tages zu sehen, daß zwischen Heilern und Heilbedürftigen eine Art Zusammenarbeit entsteht. Manchmal könnten einem ein paar starke Krieger auch tragen helfen, wenn einige Verwundete vom Schlachtfeld zu räumen sind, oder sie kommen gar auf die Idee, den Heilern pro Person einen Krieger mit Schild an die

*Seite zu stellen, damit der Heiler im Kampfgeschehen besser arbeiten kann. Vorher eine magische Rüstung oder einen Kampfschutz auf einen Heiler zu zaubern wäre auch recht hilfreich. Wir Heiler verfügen über derartige Zauber eher selten.*

*Bis dahin wird vermutlich jeder begeisterte Heiler auf dem Wege dem Ruf nach ihm zu folgen gerne und oft seine Sicherheit aufs Spiel setzen um sich dafür dann anmotzen zu lassen und sich allein auf den Rückweg zu machen. Gerne wird er auch all seine Habe nur in die Ausrüstung zum heilen stecken. Freundlich lächelnd wird er - Vergeßt es, so läuft es einfach nicht. Ein wenig Mithilfe ist schon nötig.*

*Und legt vor dem geheilt werden die Magiespiegel ab.*

*Gjarrelyn Lhydaan, Großmeisterin der Heilkunst, Primus inter Pares der Manus Sanans im Bunde der Manus Lucis*