

Ergänzungsleitfaden

Dieser Artikel behandelt medizinische Rollen als verantwortungsvolles Handlungsfeld, in dem Entscheidungen selten schwarz-weiß sind. Er erklärt, wie du Prioritäten, Ressourcenknappheit und den Druck von Notfällen so einbaust, dass dein Charakter kompetent wirkt, aber nicht „alles sofort lösen“ kann. Dadurch entstehen glaubwürdige Dilemmata zwischen Helfen, Selbstschutz und Auftrag, die im RP starke Szenen ermöglichen und andere Mitspielende sinnvoll einbinden.



Inhaltsverzeichnis

1. [Ergänzungsleitfaden – Medizin im Rollenspiel](#)
 1. [Medizin als Tätigkeit – Hilfe unter Vorbehalt](#)
 2. [Wissen, Ausbildung & Grenzen](#)
 3. [Ressourcen, Infrastruktur & Abhängigkeiten](#)
 4. [Haftung, Verantwortung & Konsequenzen](#)
 5. [Ethik & moralische Konflikte](#)
 6. [Alltag, Routine & Belastung](#)
 7. [Anschluss an anderes Rollenspiel](#)
 8. [Typische Missverständnisse – und warum sie nicht nötig sind](#)
 9. [Zum Abschluss](#)

Ergänzungsleitfaden – Medizin im Rollenspiel

Dieser Text ergänzt den allgemeinen Leitfaden zur Charaktererstellung. Er richtet sich an Spieler, die einen Charakter spielen möchten, dessen Rolle durch **medizinische Versorgung, Heilbehandlung, Notfallmedizin oder medizinische Forschung** geprägt ist. Medizin bedeutet im Star-Citizen-Universum **keine Allmacht über Leben und Tod**. Sie bedeutet Verantwortung unter Unsicherheit – oft mit unvollständigen Informationen und begrenzten Mitteln.

Medizin als Tätigkeit – Hilfe unter Vorbehalt

Medizinische Arbeit besteht selten aus klaren Entscheidungen mit eindeutigem Ausgang. Oft geht es darum, **Schaden zu begrenzen**, Zeit zu gewinnen oder Leiden zu lindern – nicht darum, alles zu „reparieren“.

Behandlung findet unter Bedingungen statt wie:

- Zeitdruck
- Ressourcenknappheit
- unklaren Diagnosen
- äußeren Gefahren

Erfolg ist nie garantiert. Auch gute Entscheidungen können schlechte Ergebnisse haben.

Wissen, Ausbildung & Grenzen

Medizinisches Wissen ist **spezialisiert**. Niemand beherrscht alle Fachbereiche, und selbst innerhalb eines Bereichs bleibt vieles unsicher.

Ein medizinischer Charakter kann:

- bestimmte Verletzungen gut behandeln,
- andere nur stabilisieren,
- manches gar nicht leisten.

Grenzen sind kein Makel, sondern realistisch. Überforderung, Zweifel und das Weiterverweisen an andere sind glaubwürdige Bestandteile medizinischer Arbeit.

Ressourcen, Infrastruktur & Abhängigkeiten

Medizin ist abhängig von:

- Ausrüstung
- Medikamenten
- Energieversorgung
- sicheren Arbeitsbedingungen

Nicht jede Umgebung erlaubt hochwertige Versorgung. Improvisation ist manchmal nötig – aber sie hat Grenzen und Risiken. Abhängigkeiten zu Auftraggebern, Institutionen oder Versorgungsnetzen sind normal. Unabhängigkeit ist selten vollständig.

Haftung, Verantwortung & Konsequenzen

Medizinische Entscheidungen haben Folgen.

Fehler können:

- körperliche Schäden verursachen
- Vertrauen zerstören
- rechtliche oder soziale Konsequenzen nach sich ziehen

Verantwortung endet nicht mit der Behandlung. Nachwirkungen, Komplikationen und Schuldfragen gehören zum Spiel.

Ein medizinischer Charakter trägt Verantwortung – auch dann, wenn er „richtig“ gehandelt hat.

Ethik & moralische Konflikte

Nicht jede medizinische Entscheidung ist technisch lösbar.

Typische Konflikte können sein:

- Wen behandle ich zuerst?
- Was tue ich, wenn Ressourcen nicht für alle reichen?
- Hilfe ich jemandem, dessen Handeln ich ablehne?
- Wo endet Hilfe, wo beginnt Beihilfe?

Medizin ist kein neutraler Raum. Ethische Dilemmata sind realistisch, belastend und spielerisch wertvoll.

Alltag, Routine & Belastung

Der medizinische Alltag besteht oft aus:

- Wiederholungen
- Dokumentation
- Warteschleifen
- scheinbar kleinen Eingriffen

Psychische Belastung, Erschöpfung und emotionale Distanz sind mögliche Folgen. Nicht jede Geschichte endet gut – und nicht jeder Verlust lässt sich verarbeiten. Diese Belastungen machen Figuren menschlich und nahbar.

Anschluss an anderes Rollenspiel

Medizin berührt viele Bereiche:

- Militär und Sicherheitsdienste
- Unterwelt und Grauzonen
- Forschung und Industrie
- ziviles Alltagsleben

Konflikte entstehen durch:

- Interessenkonflikte
- fehlende Ressourcen
- widersprüchliche Erwartungen

Andere Charaktere müssen medizinische Entscheidungen nicht akzeptieren oder verstehen. Widerspruch ist Teil des Spiels.

Typische Missverständnisse – und warum sie nicht nötig sind

Bei medizinischen Charakteren tauchen häufig Annahmen auf wie:

- „Ich kann jeden retten“
- „Medizin funktioniert immer“
- „Heiler sind moralisch unangreifbar“

All das ist nicht nötig, um überzeugend zu spielen.

Oft entsteht besseres Rollenspiel, wenn:

- Behandlungen scheitern
- Entscheidungen Schuldgefühle auslösen
- Grenzen akzeptiert werden müssen

Zum Abschluss

Medizinische Rollen machen einen Charakter nicht mächtig. Sie machen ihn **verantwortlich, angreifbar und emotional involviert**.

Wenn du nach dem Lesen denkst: „Ich verstehe, was es bedeutet, im Star-Citizen-Universum medizinisch zu arbeiten – und wie ich daraus einen glaubwürdigen, spielbaren Charakter entwickle, der mit Grenzen, Haftung und moralischen Konflikten lebt.“ Dann erfüllt dieser Ergänzungsleitfaden genau seinen Zweck.

Alles Gute!

Ultimate Fauchelevent
(Lore-Maker-Team)