

Heilung und Regeneration

Reduzierung

Für verschiedene Arten von Verletzungen, aber auch bei Erschöpfung, kann eine Figur eine Reduzierung erleiden. Diese wirkt sich wie folgt aus:

- Seine Eigenschafts- und Kampfproben werden um 1 erschwert.
- Seine Talent-, Zauber- und Mirakelproben werden um 2 erschwert.
- Seine INI sinkt um 2.
- Seine GS sinkt um 1.

Erleidet eine Figur mehrere Reduzierungen, so sind die Abzüge kumulativ.

Verletzungen

Gewöhnliche Verletzungen werden durch den Verlust von Lebensenergie simuliert. Verliert die Figur mindestens die Hälfte ihrer LeP, so hat dies Konsequenzen:

Weniger als LE/2: Die Figur ist angeschlagen. Sie erleidet eine Reduzierung.

Zwischen 1 und 5 LeP: Die Figur ist kampfunfähig. Sie kann nur noch freie Aktionen ausführen.

Ausnahme: Figuren mit den Vorteilen „Eisern“ oder „Zäher Hund“ bleiben handlungsfähig, erleiden aber 3 Reduzierungen.

Zwischen 0 und –KO LeP: Die Figur ist tödlich verwundet, sie stirbt binnen W6 x KO Kampfrunden. Sie kann nur noch durch sofortige „Erste Hilfe“ gerettet werden (s.u.).

Unter –KO LeP: Die Figur ist tot.

(Figuren mit dem Vorteil „Zäher Hund“ verwenden jeweils die anderthalbfache Konstitution).

Wunden

Bedeutung

Wunden sind schwere Verletzungen in der Größenordnung „Knochenbrüche, innere Verletzungen, Gehirnerschütterungen etc.“

Wundschwelle

Die Wundschwelle liegt bei ½ KO (aufgerundet).

Der Vorteil „Eisern“ erhöht die Wundschwelle um 2, der Nachteil „Glasknochen“ senkt sie um 2.

Wundschwere

Die Zahl der LeP, die der Held erlitten hat, als er die Wunde bekam, ist die Wundschwere und wird aufgeschrieben.

Wundplatzierung

Die Platzierung einer Wunde wird mit dem Trefferzonenwürfel ausgewürfelt:

Wurf	Zone
1-6	Bein (1-3 links, 4-6 rechts)
7-8	Bauch
9-14	Arme (9-11 links, 12-14 rechts)
15-18	Oberkörper
19-20	Kopf

Spieltechnisch hat die Platzierung weiter keine Auswirkungen, bis die Figur auf dem gleichen Körperteil eine zweite Wunde erleidet (s.u.).

Wundauswirkung

Wer eine Wunde erlitten hat, erleidet eine Reduzierung, bis die Wunde ausgeheilt ist:

Erleidet eine Figur zwei oder mehr Wunden auf einem Körperteil, so wird dieses unbrauchbar, bis nur noch eine dieser Wunden nicht verheilt ist.

Notfallversorgung

Um eine sterbende Figur zu retten, ist eine Probe auf „Heilkunde Wunden“ erforderlich:

Material: Verbände

Erschwernis: doppelte negative LeP

Dauer: doppelte negative LeP (in KR) minus TaP*

Anzahl Heiler: max. einer

Die Konsequenzen sind wie folgt:

- bei Erfolg: Figur hat wieder 1 LeP
- bei Misserfolg: Zeitverlust
- bei deutlichem Misserfolg: Figur verliert 1W6 LeP.
- bei katastrophalem Misserfolg: Figur verliert 2W6 LP.

Alternativ kann die Figur natürlich gerettet werden, indem sie durch astrale oder karmale Hilfe (s.u.) wieder auf mindestens 1 LeP gebracht wird.

Natürliche Regeneration

Regeneration von Lebensenergie

Unter normalen Umständen regeneriert eine Figur, die mindestens 6 Stunden ununterbrochenen, erholsamen Schlafes findet, 1W6 LeP.

Dazu kommen u.U. noch weitere Modifikationen:

Gelungene KO-Probe	+1
Schlechter Lagerplatz (misslungene Wildniskunde-Probe, schlechtes Wetter)	-1
Unterbrechungen, nächtliche Ruhestörung, Nachtwache	-1
Komfortable Schlafstätte (Gasthaus)	+1
Vorteil „Schnelle Heilung I/II“	+1 / +2
Nachteil „Schlechte Regeneration“	-1

Bleibt die Figur 24 Stunden lang im Bett, so darf sie zweimal mit W6 würfeln, die übrigen Modifikatoren zählen aber nicht doppelt.

Heilung von Wunden

Die mit einer Wunde verbundenen LeP heilen normal.

Die Wundschwere dagegen baut sich nur mit einer Rate von 1 Punkt pro Ruhephase ab. Die Wundauswirkungen verschwinden erst, wenn die Wundschwere auf 0 gesunken ist.

Behandlung von Verletzungen

Profane Heilung

Eine verletzte Figur kann einmal am Tag von einem Heiler behandelt werden, der eine Probe auf „Heilkunde Wunden“ ablegt:

Material: Verbands- und Desinfektionsmittel, Handwerkszeug (Pinzette, Skalpell, Nadel, Faden,...)

Erschwernis: pro aktiver Wunde +3

Dauer: 6 SR

Anzahl Heiler: max. zwei

Die Konsequenzen sind wie folgt:

- **bei Erfolg:** Die Figur erhält während der nächsten Regenerationsphase $\text{TaP}^*/4$ zusätzliche LeP zurück. Zudem

darf sie *eine* Wunde (nach eigener Wahl) um 1 Punkt vermindern.

- **bei Misserfolg:** keine nächtliche LeP-Regeneration.
- **bei deutlichem Misserfolg:** Figur verliert 1W3 LeP, keine nächtliche LeP- oder Wunden-Regeneration.
- **bei katastrophalem Misserfolg:** Figur verliert 1W6 LeP, keine nächtliche LeP- oder Wunden-Regeneration.

Auch hier ist eine Wiederholung der Probe nicht möglich.

Kräuterheilung

Zum Identifizieren einer Heilpflanze ist das Talent *Pflanzenkunde* erforderlich, zur Weiterverarbeitung entweder *Kochen* oder *Alchimie*. Die Anwendung erfordert für gewöhnlich keine besonderen Fähigkeiten, wenn die Figur zusammen mit der Medizin auch eine Anweisung erhalten hat, wie diese zu verwenden ist.

Alle Heilkräuter wirken wie in der *Zoo-Botanica Aventurica* beschrieben.

Magische Heilung

Alle Heilzauber wirken wie im *Liber Cantiones* beschrieben.

Ausnahme: Mit dem Balsam Salabunde kann die Wundschwere reduziert werden, und zwar um 1 Punkt je investierten AsP. Für diesen Punkt werden aber nicht gleichzeitig LeP zurückgegeben. Sinkt die Wundschwere auf diese Weise auf 0, ist die Wunde geheilt.

Karmale Heilung

Alle heilenden Liturgien (insb. Heilungssegen und Wundsegen) wirken wie in *Wege der Götter* beschrieben.

Wundfieber

Ursache

Wurde eine Wunde (und nur die!) durch eine besonders unsaubere Verletzung (Tierzähne oder -klauen, Untote, Waffe mit Widerhaken, Pfeil etc.) hervorgerufen, so kann der Spielleiter sie zur möglichen Wundfieber-Ursache erklären.

Vorsorge

In diesem Fall wird dringend geraten, die Wunde zu reinigen, indem man auf „Heilkunde Wunden“ würfelt:

Material: Verbands- und Desinfektionsmittel, Handwerkszeug (Pinzette, Skalpell, Nadel, Faden,...)

Erschwernis: pro aktiver Wunde +3

Dauer: 4 SRAnzahl Heiler: max. zwei

Die Konsequenzen sind wie folgt:

- bei Erfolg: Die Gefahr des Wundfiebers ist gebannt.
- bei Misserfolg (oder Nichtbehandlung): Die Gefahr des Wundfiebers besteht weiter.
- bei deutlichem Misserfolg: Der KO-Wurf gegen Wundfieber wird um 3 erschwert.
- bei katastrophalem Misserfolg: Der KO-Wurf gegen Wundfieber wird um 6 erschwert.

Fintreten

Am Ende des Tages, an dem eine solche Wunde erlitten wurde, muss der Betroffene abends eine KO-Probe gegen Wundfieber ablegen, die wie folgt modifiziert wird:

Einfluss	Mod.
Wunde wurde nicht desinfiziert	+3
Mehr als 25% der LE verloren	+1
Mehr als 50% der LE verloren	+2
Wunde durch Krallen, Zähne, verschmutzte Waffe etc. entstanden	+3
Wunde durch Untote o.ä. entstanden	+4
Vorteil „Resistenz gegen Krankheit“	-7
Vorteil „Immunität gegen Krankheit“	-15
Nachteil „Krankheitsanfällig“	+7

Auswirkungen: Zunächst steigende Sprachverwirrtheit bis hin zu völlig unverständlichen Wörtern oder Sätzen, kurz darauf Zusammenbruch in einen fiebrigen, unruhigen Halbschlaf. Der Kranke fühlt sich matt und kann nur auf einer Trage transportiert werden. Im Verlauf der folgenden 2 Wochen häufige, aber schwächer werdende Fieberschübe, fortschreitende Entkräftung, bisweilen Ohnmacht und Tiefschlaf (sofern KK auf 0 sinkt). Nach Abklingen der Fieberschübe setzt die normale Regeneration wieder ein, der Kranke regeneriert 1 Punkt KK pro Tag.

Stufe: 6Inkubationszeit: 1 TagDauer: 2W6 Tage

Schaden und Folgen: 2W6-1, 2W6-2,... SP am 1., 2. usw. Tag. Pro Tag sinkt die KK um 1 Punkt (nicht bei gelungener KO-Probe).

Behandlung: Bettruhe und allgemeine Fiebervorsorge.Gegenmittel: keine bekannt.

Erschöpfung

Ursachen von Erschöpfung

Erschöpfung erleidet eine Figur durch langfristige Anstrengungen, wie folgt:

Einfluss	Erschöpfung je Stunde
Marsch o.ä.	+1
Eilmarsch o.ä.	+2
Widriges Wetter (Hitze, Schwüle, Gegenwind)	+1 bis +2
Überladung	+1

Eine Figur kann ohne Konsequenzen so viele Punkte Erschöpfung ansammeln, wie ihre KO beträgt.

Übersteigt die Erschöpfung die KO, so ist die Figur überanstrengt und erleidet die Folgen einer Wunde (s.o., jedoch handelt es sich natürlich nicht um eine wirkliche Wunde – die Wirkung bleibt nur bestehen, bis die Überanstrengung abgebaut wurde).

Erreicht die Erschöpfung die doppelte KO, so bricht die Figur erschöpft zusammen.

Regeneration von Erschöpfung

Pro Stunde **Rast** regeneriert eine Figur 2 Punkte Erschöpfung oder 1 Punkt Überanstrengung.

Pro Stunde **Schlaf** regeneriert eine Figur 4 Punkte Erschöpfung oder 1 Punkt Überanstrengung.