

HEILUNG

Jeder Heilungseffekt (egal ob durch Heilkunde, Magie oder Wunder) tritt **erst nach 2 Minuten*** ein – Erst danach kann sich der Empfänger wieder normal bewegen (**Vorteil: Schnelle Heilung bzw. Regeneration: nur 1 Minute*)
Sollte er sich jedoch innerhalb dieser Zeit anstrengen, so gilt jede (auch magische) Heilung als gescheitert!
Zusätzlich müssen besonders bei Nichtmagischen Arten der Heilung sinnvoll Komponenten angewandt werden: getrocknete Kräuter, Salben, Verbände, Nähzeug etc...

Es sei auch beim Ausspielen diverser Heilmethoden Vorsicht geboten: bitte niemandem wirklich das Blut abbinden bzw. eine „echte“ Herzmassage verpassen! Skalpelle o.ä. müssen logischerweise livetauglich (also "fake") sein!

Natürliche Heilung

Man regeneriert unbehandelt 1 LP pro 6+ Stunden Schlafperiode, *außer wenn Gift oder Krankheit dies verhindert.*
Behandelt per Heilkunde: können nach 3 Stunden Schlaf die Hälfte, nach 6 Stunden alle LP regeneriert werden.

Ein Wundstatus kann nur 1x per Heil-/Kräuterkunde, 1x per Trank und 1x per Magie behandelt werden !

Erste Hilfe

Wird sie angewandt stabilisiert sie den Zustand soweit, dass der Held aufwacht und sich aus eigener Kraft fortbewegen kann - und nicht nach 2 Minuten zu Sterben anfängt. Führt der Charakter allerdings anstrengende Tätigkeiten aus, solange er nur 0 LP hat, sinkt er in Bewusstlosigkeit und ist nicht länger stabil. Das bedeutet, er beginnt erneut zu verbluten (bis 600 zählen).

Laufen, Kämpfen und mächtige Zauberei (höher als 2°) gelten als anstrengende Tätigkeiten.

Wird 'Erste Hilfe' angewandt, wenn der Charakter bereits im Sterben liegt, so wird der Zustand über die zehn Minuten hinaus stabilisiert, jedoch der Charakter nicht sofort aus der Bewusstlosigkeit geweckt. Dies tritt erst nach weiterer Behandlung oder definitiven „Aufweckversuchen/Maßnahmen“ ein.

Nur Charaktere mit Schmerzresistenz können „Erste Hilfe“ auf sich selbst anwenden.

Heilkunde

Ein Held, der mit Heilkunde behandelt wird, regeneriert - je nach Stufe der Heilkunde – verlorene LP:

Stufe	Auswirkung	Zeit
1	1 LP	Nach 20 Minuten Ruhe
2	2x 1 LP	1. LP. nach 10 Minuten, 2. nach 20 Minuten Ruhe
3	3x 1 LP	1. LP. nach 2 Minuten, 2. nach 10 Minuten, und 3. LP nach 20 Minuten Ruhe
4	4x 1 LP	2 LP nach 2 Minuten, 3. nach 10 Minuten, und 4. LP nach 20 Minuten Ruhe

Sollte der Held während der Heilung abermals verletzt werden oder er die „Ruhe“ nicht einhalten, gilt die Heilung als unterbrochen und es werden keine weiteren LP mehr regeneriert!

Magische Heilung

Zusätzlich kann der Held mit Magie (siehe dort) behandelt werden. Hier sei darauf hingewiesen, dass die etwaigen Nummern bei den Zauberspruchnamen nur auf deren Stufe hindeuten und nicht aussagen, wie viele LP dadurch zurückgewonnen werden! So ist zum Beispiel „Heilung, 2“ ein Spruch der 2. Stufe, regeneriert aber trotzdem nur einen LP.

Bitte beim Anwenden dazusagen, was/wieviel der Zauber bringt, bzw. als Behandler im Zweifelsfall hinterfragen!

Heilung mit Pflanzenkunde

Je nach Stufe der Pflanzenkunde kann ein Held unterschiedlich stark wirkende Pflanzen finden. Dazu muss er aber tatsächlich in den Wald/auf die Wiesen/in den Sumpf gehen und mindestens für die unten angegebene Zeitspanne nach den Kräutern suchen.

Dies bitte immer **vorher** der SL bekannt geben („Ich gehe jetzt in den Wald Kräuter suchen!“)

Werden Heilpflanzen zur **Wundversorgung** angewandt, so stellt sich der heilende Effekt nach 20 Minuten ein.

