

# Heilung des Charakters



Auswirkungen von Schaden vgl. S. 249f

	wirkt auch auf andere	Heilt...				Wirkung	Regelwerk
		LE	KE	AUS	ME		
<b>natürliche Regeneration</b>							
➤ Schlafen	-	✓	✓	✓	✓	8 Std.; 1x pro Tag LE: bei FP (Widerstand) und bequemen Lager: GW/4 LE KE: GW/2 KE, AUS & ME: 100% weniger als 8 Std.; mehrmals pro Tag (wenn Zeit dazwischen = vorheriger Schlafzeit) LE: - KE: je 2 Std. 1KE, AUS & ME: je Std. 10% Max. (wenn bequemes Lager +10% Max.)	S. 251
➤ Ausruhen	-			✓		GW/2, 1/2 Std. ausruhen (ab < 1/4 Max.)	S. 251
➤ Wunden	-	✓				GW/4 LE (aufgerundet) (um Mitternacht)	S. 251
➤ ME	-				✓	wenn nicht gezaubert wird: je Std. GW/10 ME	S. 288
<b>herkömmliche Heilung</b>							
➤ Wunden	✓	✓	✓			kleine Reiseapotheke, 10 Minuten, alle 2 Tage nicht erlernt: Güte der Probe auf KE & LE verteilen (max. 1/3 zu 2/3) min. 1/10 des Max. an Schaden behalten erlernt: Güte +5	S. 189
<b>magische Heilung</b>							
➤ Heilung	✓	(✓)	✓			5 Min.; max. alle 2 Tage 2W6 + KS KE; je 5 KE +1 LE	S. 299
➤ Ruhe spenden	✓			✓		1 Min.; 1x pro Tag wenn < 1/2 AUS: KS W6 + 10 AUS	S. 305
<b>Diverses</b>							
<b>Gaben</b>							
➤ Heilende Hände	✓	(✓)	✓			je Min. 2 KE (verliert 1 AUS) (max. 20 KE) je 4 KE +1 LE mehr als 1x pro Tag: -1 LE permanent (!)	S. 322
➤ Lebensabsaugung	-	✓	✓		↓	je Runde -4 AUS, +1W6 +2 KE, +1LE (nur KE vom Opfer angezogen) max. 15 KE, sonst permanenter LE-Verlust und keine nat. Reg. von KE und LE	S. 324
➤ Regeneration	-	✓	✓			je Std. 2KE und je 2 Std. 1LE Mag. oder herkömmliche Heilung → keine Reg. bis Max. durch natürl. Reg.	S. 328
➤ Schnellheilung	-	(✓)	(✓)			pro Tag 1,5 fache der eigentl. LE-Reg. bei mag. oder herkömmliche Heilung → 1,5x KE bzw. LE	S. 329
<b>Zauber</b>							
➤ mentaler Raub	-				✓	wenn FP (Mag.res)-Güte kleiner als die des Zauberers: 2W6 ME verliert Opfer, > 2W6 gewinnt Zauberer	S.302
<b>Meditation</b>	-				✓	nur Zauberer: alle 2 Std.; 1/2 Stunde in Trance → +GW ME	S. 288
<b>Anzapfen</b>	-	↓			✓	wenn < 1/4 ME-Max.: 1 Runde, -1 LE, + GW ME	S. 288

Steigern der Gesundheitswerte durch AP vgl. S.360