Heilung bei Wintruz

Regeln zu Heilung und Heilzeiten

Wunden

Jeder Treffer auf eine ungerüstete Körperstelle verursacht eine Wunde! Allerdings muss nicht jede Wunde sofort zur Bewusstlosigkeit führen, und manch abgehärteter Krieger mag im Kampfrausch auch mit drei Pfeilen im Körper und einem gebrochenen Arm noch wüten, bevor er zusammenbricht. Entscheidet selbst, wie viel Bruce Willis / Boromir in eurem Charakter steckt, aber übertreibt es nicht. Als Faustregel kann ein Charakter je nach Situation und Kampferfahrung zwischen zwei und fünf Wunden verkraften, bevor er zu Boden geht. (Nicht vergessen: das sind bei uns aber immer noch Wunden, die nach dem Kampf versorgt werden müssen!) Alternativ: Ein Pfeiltreffer auf den Torso.

Entzündung und Wundbrand

Grundsätzlich gilt: Wunden müssen versorgt werden, bevor sie anständig heilen können! Nicht versorgte Wunden heilen – wenn überhaupt – nur äußerst langsam und ziehen böse Entzündungen nach sich. Bei entzündeten, schlecht oder gar nicht behandelten Wunden kann auch Wundbrand entstehen, das heißt der Körper stößt das entzündete Fleisch ab und es verrottet. So ein Wundbrand kann lebensgefährlich werden, da er üblicherweise mit hohem Fieber, Blutvergiftung und dem Verlust des betroffenen Körperteils einhergeht.

Heilzeit

In unserer Spielwelt heilen Wunden viel schneller als im echten Leben. Das führt auch dazu, dass das Wintervolk Verwundungen und Gewalt als weniger schlimm ansieht, als wir das tun. Wunden müssen von einem Heiler behandelt werden, also gereinigt, verbunden und was auch immer noch nötig sein sollte. Nur dann können sie gut heilen. Wie lange es dauert, bis die Patientin wieder auf den Beinen ist, hängt von mehreren Faktoren ab:

- Von der Anzahl, Art und Schwere der Wunden.
- Vom seelischen Zustand des Patienten.
- Von den Fähigkeiten des Heilers, seiner Ausrüstung (Besteck, Kräuter, heißes Wasser, etc.) und den Umständen (Lagerung, Licht, Sauberkeit, etc.).
- Davon, ob die Patientin nach der Behandlung ruht.
- Göttlicher Beistand/Heilzauber sind ein beschleunigender Faktor, kein Garant für eine sofortige Heilung.

Heilzeiten liegen normalerweise zwischen einer und vier Stunden, bis der Patient wieder voll belastbar ist. Notdürftig behandelte oder unbehandelte Wunden können (sofern letztere nicht zum Verbluten führen) bis zu acht Stunden brauchen. Absolute Mindestzeit sind 15 Minuten absolute Ruhe.

Verbluten

Verbluten ist nur eine Gefahr, wenn es dramatisch Sinn macht. Wir wollen keinen unheroischen „Tod durch Vergessenwerden“.

Dauerhafte Verwundungen

Dauerhafte Behinderungen des Charakters können auf unterschiedlichstem Weg entstehen. Sie liegen im Ermessen des Spielers; wir ermutigen dazu.Zum Beispiel kann Wundbrand zu Amputation führen, man kann Körperteile den Göttern opfern, schlechte Wundbehandlung resultiert in steifen Gelenken/Narben, durch Krankheiten oder Flüche, durch Vergiftung oder Herzschmerz. Derartige Verstümmelungen und Behinderungen machen das Spiel dramatischer und können Anlass für eine Änderung des Charakterkonzepts sein.

Was man nicht ansagen sollte

Ihr entscheidet selbst, wie die Wunden aussehen, die ihr im Kampf davontragt. Auch wenn eine dramatische Heilung allen Beteiligten Spaß machen kann, solltet ihr aber davon absehen, besonders komplizierte Verletzungen wie Rückgratbruch, Kehlschnitt oder ein schweres Hirntrauma anzusagen. Selbst vor dem heroischen Hintergrund der Kampagne und mit göttlicher Hilfe ist es sehr unglaubwürdig, Verletzungen dieser Art erfolgreich zu behandeln.

hibernia-larp.de/forum/index.php?thread/398/hibernia-larp.de/forum/index.php?thread/399/hibernia-larp.de/forum/index.php?thread/400/hibernia-larp.de/forum/index.php?thread/401/hibernia-larp.de/forum/index.php?thread/402/hibernia-larp.de/forum/index.php?thread/403/