

4.15 WUNDHEILER

Wundheiler können den Selbstheilungskräften anderer nachhelfen. Wundheiler sind reine Magiekundige, die sich auf Sprüche konzentrieren, die Leute und Tiere heilen können. Ihre Basissprüche befassen sich mit der Heilung von bestimmten Krankheiten und Verletzungen: mit Organen, Blut, Muskeln, Knochen und Trefferpunkten. Wundheiler sind auch für ihre hervorragenden Prothesen bekannt.

Wundheiler sind im Volk normalerweise sehr beliebt. Selbst in Gegenden, in denen jeder andere Zauberer unverzüglich dem Scheiterhaufen übergeben wird, behandelt man einen Wundheiler mit Respekt. Schließlich kann man ihn vielleicht brauchen.

Wolly betrachtete sein Werk. Das würde ganz sicher sein bislang bestes Bein werden. Shem würde sich sicher freuen, wenn er wüßte, daß er bald wieder ein funktionstüchtiges Bein haben würde. Es ist jetzt schon ein paar Monate her, daß Shem am Fluß von einem Krokodil angegriffen wurde. Aber mit der Prothese von Wolly würde Shem sicherlich wieder ganz normal laufen können. Das würde dem fähigen Wundheiler sicherlich das eine oder andere Bier im Gasthaus einbringen.

Primärattribute: Charisma und Selbstdisziplin

SPRUCHLISTEN DES WUNDHEILERS

Der Wundheiler hat sechs Basislisten zur Verfügung. Die vollständige Beschreibung aller Sprüche dieser Listen finden Sie auf den Seiten 202 - 207. Er kann auch für etwas höhere Ausbildungspunktekosten die Sprüche der offenen und geschlossenen Mentalismuslisten auf den Seiten 164 - 183 lernen. Auch andere Spruchlisten kann er lernen, aber sie kosten ihn mehr Ausbildungspunkte.

Blutmeisterschaft: Blutende Wunden heilen.

Knochenmeisterschaft: Verschiedene Knochenschädigungen heilen.

Heilungsmeisterschaft: Verschiedene leichte Verletzungen heilen (darunter auch Trefferpunktschaden).

Muskelmeisterschaft: Verschiedene Muskelverletzungen heilen (darunter auch Sehnenschaden).

Nerven- und Organmeisterschaft: Verschiedene Nervenschädigungen heilen (auch Lähmung).

Prothesen: Künstliche Gliedmaßen erschaffen und beleben.

BERUFSBONI

| | |
|---------------------------|------------------------------|
| Körperentwicklung.....+10 | Selbstkontrolle.....+5 |
| Machtmanipulation.....+5 | Kategorie Wahrnehmung.....+5 |
| Machtwahrnehmung.....+5 | Wissen • Magisch.....+5 |
| Magiepunkte entwickeln +5 | Kategorie Zauber.....+5 |



FERTIGKEITEN UND FERTIGKEITSGRUPPEN

| | |
|------------------------------|--|
| Athletik • Ausdauer.....3 | Spezialverteidigung.....25 |
| Athletik • Gymnastik.....3/9 | Städtisch.....3 |
| Athletik • Kraft.....6 | Tech./Gewerbe • Allgemein.....3/7 |
| Einflußnahme.....2/6 | Tech./Gewerbe • Beruflich.....5/12 |
| Gezielte Sprüche.....2/7 | Tech./Gewerbe • Professionell 8 |
| Handwerk.....4/10 | Waffen • Gruppe 1.....6 |
| Kampfmanöver.....14 | Waffen • Gruppe 2.....8 |
| Kommunikation.....2/2/2 | Waffen • Gruppe 3.....15 |
| Körperentwicklung.....12 | Waffen • Gruppe 4.....20 |
| Kunst • Aktiv.....2/5 | Waffen • Gruppe 5.....20 |
| Kunst • Passiv.....2/5 | Waffen • Gruppe 6.....20 |
| List • Angriff.....15 | Waffen • Gruppe 7.....20 |
| List • Mechanik.....8 | Waffenloser Kampf • Schlag.....3 |
| List • Tarnung.....6 | Waffenloser Kampf • Wurf.....3 |
| Machtmanipulation.....4/10 | Wahrnehmung • Sinne.....3/7 |
| Machtwahrnehmung.....2/6 | Wahrnehmung • Suchen.....3 |
| Magiepunkte entwickeln 4 | Wahrnehmung • Unbewußt.....5 |
| Natur • Tiere.....3 | Wissen • Allgemein.....1/3 |
| Natur • Umwelt.....3 | Wissen • Magisch.....2/5 |
| Rüstung • Leicht.....2/2/2 | Wissen • Obskur.....3/7 |
| Rüstung • Mittel.....4/4/4 | Wissen • Technisch.....2/6 |
| Rüstung • Schwer.....5/5/5 | Wissenschaft/Analytisch • Allgemein.....1/4 |
| Selbstkontrolle.....3 | Wissenschaft/Analytisch • Spezialisiert...6/14 |
| Spezialangriff.....12 | |