

Medizin und Erste Hilfe

Die Medizin ist die Wissenschaft von der Vorbeugung (Prophylaxe), Erkennung (Diagnostik) und Behandlung (Therapie) von körperlichen und seelischen Krankheiten und Verletzungen bei Menschen und Tieren.

Inhalt	Seite
Von Ärzten, Barbieren und Quacksalbern	1
Die medizinischen Lehren	2
Formen der Diagnose	3
Therapeutische Methoden	3
Wunden	5
Medizinische Notversorgung (Erste Hilfe)	5
Heilung durch Vitakinese	7

1. Von Ärzten, Barbieren und Quacksalbern

1.1 Ärzte, Medikusse, Feldscher und Pestdoktoren

Nur wenige Medikusse verfügen über eine wirkliche medizinische Ausbildung und nur wenige Orte verfügen über einen Medikus. Und so ein Medikus hat dann auch viel zu tun. Die Leute kommen wegen Entzündungen, Brüchen und allerlei Verletzungen zu ihm. Er macht Hausbesuche, führt dabei eine Tasche mit allerlei medizinischen Instrumenten und einigen Heilstoffen mit sich und führt auch viele Geburten durch, zieht Zähne oder untersucht auch das Vieh. An das Öffnen eines Körpers trauen sich nur wenige Medikusse heran. Die Gefahr, wichtige Organe zu verletzen ist groß und irgendwo im Körper befindet sich die Seele und die will man nicht angreifen.

Viele Medikusse haben bizarre Vorstellungen davon, wie eine Krankheit kuriert werden kann. Aderlass, Abführmittel, Kauterisieren oder gleich amputieren, Opium gegen Schmerzen und eine Vorstellung von Lebensäften, die wieder ins Gleichgewicht gebracht werden müssen. Mehr dazu weiter unten!

Auf Panlayos gibt es einige wenige Spitäler, in denen mehrere Mediziner (auch als Ärzte bezeichnet) angestellt sind. Dort wird Medizin angewandt und zugleich erlernt. Die meisten Spitäler dienen jedoch der Aufnahme von Humanoiden, die besonders erkrankt sind oder psychische oder körperliche Behinderungen haben. Solche Einrichtungen werden aus königlichen Kassen finanziert. Auf Panlayos sind zwei Einrichtungen besonders bekannt, nämlich die Medizinische Akademie in Panpolis (Lina-Lapid) und das Spital im Königreich Intradom (Fertil).



Neben den Ärzten und Medikussen gibt es eine weitere Bezeichnung für besondere Wundärzte, nämlich die Feldscher. Das sind jene Notärzte, die in Kriegen und bei besonderen militärischen Einsätzen Soldaten begleiten und chirurgisch behandeln.

Eine weitere medizinische Berufsgruppe sind die Pestdoktoren. Die weibliche Bezeichnung für Doktor lautet Doktrixe. Das sind Medikusse, die besonders bei Pandemien zum Einsatz kommen. Sie sind häufig speziell ausgebildete Ärzte, die auch als Leibärzte an königlichen Höfen tätig sind. Sie ziehen in die pandemisch verseuchten Gebiete, um den Humanoiden dort zu helfen. Ihre unheimlich aussehenden krähenartigen Masken dienen dem Schutz vor Seuchen. Die Schnabelmasken sind mit Kräutern ausgestattet, die eine schützende Wirkung vor der Krankheit bieten sollen.

1.2 Barbieri und Bader

Barbiere sind nicht bloß sachkundige Personen in Sachen Haar- und Bartschnitt, sondern werden auch zu Rate gezogen, wenn es um Hygiene geht. Ebenso ist es bei den Badern, in deren Betrieben man wohltuende Bäder genießen kann. Die Sauberkeit dieser Betriebe gilt als lobenswert und als Indiz für Gesundheit. Sie verkaufen Lotionen und Puder, mit denen sich die Leute gesundhalten wollen und Frauen holen sich Rat für Schönheitspflege.

1.3 Wahrsager

Da es weit verbreitet ist, dass Krankheiten auch eine Ursache moralischen Fehlverhaltens sein können, suchen einige Humanoiden auch Antworten bei Wahrsagern. Diese geben Einblick in das Schicksal der Zukunft, mit Hilfe von Runen und Kristallkugeln oder durch Chiromantik (Handlesen) und Hieromantik (Kaffeessatz lesen, Blutbecher betrachten, Rauch beobachten usw.)

1.4 Quacksalber und Medizinshows

Der abwertende Begriff Quacksalber ist ein Ausdruck für einen Scharlatan, der ohne Qualifikation und Befugnis Heilkunde betreibt. Fahrende Händler sind unterwegs und verkaufen ihre Heilmittel-Elixiere in Dörfern und Städten. Die meisten Tränke und Tinkturen bestehen aus gängigem Trinkalkohol, der oft mit Kräutern und manchmal auch mit Opium vermischt wird. Dabei wirkt das Opium natürlich als starkes Schmerzmittel gegen manche Symptome und hilft gegen Durchfall und fördert den Schlaf. Aber die Nach- und Nebenwirkungen und die daraus entstehende Sucht sind verheerend. Die Sucht führt wiederum dazu, dass diese Produkte weiterhin erworben werden. In manchen Orten werden Quacksalber vertrieben, weil die Bewohner dort schlechte Erfahrungen gemacht haben, in anderen Orten werden sie herzlich empfangen.

Neben den einzelnen Händlern gibt es auch die Medizinshows, die vor allem die Städte bereisen, vor allem quer durch die Ostländer und auch im Hinterland. Die Darbietungen finden nicht nur an Verkaufswagen statt, sondern auch in Zelten und in Theatern. Musiker und Artisten unterstützen die Medizinhändler und locken die Bevölkerung an.

2. Die medizinischen Lehren

Zur Entstehung und zur Behandlung von Erkrankungen existierende unterschiedliche, teils konkurrierende medizinische Lehren und Vorstellungen.

2.1 Die Viersäfte-Lehre

Diese Lehre ist unter Medizinern weit verbreitet. Sie ist die Lehre von Körpersäften, deren richtige Mischung Gesundheit bewirkt und ihr Ungleichgewicht Schädigung und Krankheit verursacht.

Im Zentrum dieser Lehre steht eine Elementenlehre, bestehend aus Feuer, Erde, Wasser und Luft. Ergänzt wurde diese Lehre durch die Primärqualitäten heiß, kalt, feucht und trocken. Diese Lehren wurden durch die Jahrhunderte stets erweitert, bis schließlich eine medizinische Lehre daraus entstand.

Element	Luft	Feuer	Erde	Wasser
Qualität	Warm + feucht	Warm + trocken	Kalt + trocken	Kalt + feucht
Körpersaft	Blut	Gelbgalle	Schwarzgalle	Weißschleim
Farbe	Rot	Gelb	Schwarz	Weiß
Geschmack	Süß	Bitter	Scharf + sauer	Salzig
Organ	Herz	Leber	Milz	Gehirn
Jahreszeit	Frühling	Sommer	Herbst	Winter
Lebensalter	Jugend	Junger Mann	Alter Mann	Greis
Fieber	Kontinuierlich	Gutartig	Schübe	Träglich (Komplikation)
Geschlecht		Männlich		Weiblich
Typen	Sanguiniker (heiter, lebhaft, leichtsinnig)	Choleriker (erregbar, jähzornig, wütend)	Melancholiker (schwermütig, traurig, misstrauisch)	Phlegmatiker (langsam, ruhig, schwerfällig)

Bei der Viersäfte-Lehre führt ein Ungleichgewicht der Säfte zu einer Störung (Dyskrasie). Die Aufgabe des Medikusses sei dann das Gleichgewicht der Säfte wieder herzustellen, durch richtige Ernährung (Diätetik), Arzneimittel oder auch durch chirurgische Maßnahmen.

Die Viersäfte-Theorie wird auf alle möglichen Lebensbereiche übertragen. Auch auf die Ernährung. So wird einem Choleriker empfohlen, seine Nahrungsmittel nicht zu stark zu würzen. Denn Gewürze gelten als heiß und trocken und unterstützen somit die Eigenschaften des cholerischen Humanoiden. Choleriker mit zu viel Feuer kann leicht einen Herzinfarkt erleiden. Rindfleisch gilt als trocken und heiß, also feurig und soll darum in Wasser gekocht werden, um ein Übermaß an Feuer zu verhindern. Die Medikusse sind darum gleichzeitig Ernährungsberater. Auch die Astrologie ergänzte die Viersäfte-Theorie, indem die Gestirne entsprechend Einfluss üben.

2.2 Die Lehre von der Lebenskraft (Tun-Ergehen)

Einige Medikusse vertreten die Auffassung, dass die Gesundheit eines Humanoiden von seiner Gesinnung und seinem Handeln abhängt. Das Tun bewirkt ein Ergehen und wirkt sich entsprechend auf die Gesundheit aus. Wer gerecht, moralisch und gemeinschaftstreu handelt, dessen Körper wird gesund sein. Ungerechte Humanoiden hingegen werden das körperliche Leid als Folge spüren. Die Lehre von der Lebenskraft widerspricht nicht der Viersäfte-Theorie, weil die Vertreter der Lebenskraft davon ausgehen, dass durch das Fehlverhalten des Humanoiden die inneren Säfte ins Ungleichgewicht geraten. Die meisten Anhänger der Viersäfte-Lehre glauben jedoch nicht am Einfluss durch moralisches Verhalten. Ansonsten müssten bestimmte Humanoiden krank sein, die in Völlerei und Machtmissbrauch leben und unschuldige Humanoiden dürften nicht krank werden.

Innerhalb der Anhänger der Lebenskraft-Lehre gibt es noch einige Vertretern, die davon ausgehen, dass okkulter und dämonischer Einfluss, also ein böser Einfluss von außen, die Lebenskraft des Humanoiden beeinflussen kann.

2.3 Die Miasmen-Lehre

Die Miasmen-Lehre ist eine relativ neue medizinische Ausrichtung. Miasma ist elbisch und bedeutet „Besudelung“, „Verunreinigung“. Bei der Miasmen-Lehre gehen Mediziner davon aus, dass es in der Erde, im Wasser und auch in der Luft giftige Ausdünstungen gibt, durch die Humanoiden erkranken können. Sie glauben also an eine Übertragung von Krankheiten, die durch diese Ausdünstungen entstehen. Viele Pestdoktoren sind Vertreter dieser Theorie und Mediziner interessieren sich zunehmend für diese Theorie.

Beispielsweise werden gelegentlich Bauern krank, wenn sie zuvor im Heustaub gearbeitet haben. Ebenso auffällig ist, dass Pandemien dort ausbrechen, wo abgestandenes oder verdrecktes Wasser konsumiert wurde. Auch Tiere können von Miasmen betroffen sein und können ihre Erkrankung daraufhin auf den Humanoiden übertragen. Die Hasenpest wäre ein Beleg dafür, wenn ein Waldläufer ein zuvor erkranktes Tier nach Hause bringt. Auch der Rotz eines Pferdes wäre dafür ein Beleg. Außerdem wurde in der Medizinischen Akademie von Panpolis das Mikroskop erfunden, mit dem kleine Kriechtiere, sogenannte Milben, entdeckt wurden, die bei Krätze-Erkrankten entdeckt wurden.

3. Formen der Diagnosen

Der klassische Medikus führt bestimmte Voruntersuchungen durch, um Krankheiten zu erkennen. Dabei führt er fünf Schritte durch:

- Anamnese: Systematische Befragung des Patienten: Dabei wird nach Vorerkrankungen gefragt, Allergien, familiäre Erkrankungen, Beruf, Medikamenteneinnahme, Risikofaktoren, Sexualverhalten, Reiseverhalten und die subjektiven Beschwerden werden erfragt.
- Inspektion: Allgemeines und lokales Betrachten des Patienten. Dabei wird das Bewusstsein und die Sprache beobachtet, die Körperhaltung, die Bewegungsabläufe, der Gang, die Mimik und Gestik. Es wird auf mögliche Lähmungen geachtet. Der Atem wird untersucht. Der Allgemeinzustand des Körpers und der Kräftezustand werden eingeschätzt. Die Haut wird angesehen, die Behaarung, die Funktionen der Augen überprüft, der Rachenraum und die Zunge untersucht.
- Palpation: Der Körper wird abgetastet. Haut, Brustkorb, der Bauch, die Brust, die Gebärmutter, die Gelenke, die Hoden, die Leber, die Lymphknoten, die Muskeln, die Prostata, der Puls, die Sehnen, die Schilddrüse und die Speicheldrüsen.
- Perkussion: Organe werden abgeklopft, woraufhin die Größe und die Lage der Organe und der Luftgehalt im Gewebe eingeschätzt werden kann. Zum Abklopfen gehört auch die Reflexprüfung der Beine.
- Auskultation: Mit Hilfe eines Hörrohrs werden Organe abgehört. So können Flüssigkeitsansammlungen wahrgenommen werden oder auch rasselnde Atemgeräusche.

Ein Medikus hat einen großen Ermessensspielraum und kann Behandlungen und Eingriffe vornehmen, ohne dafür eine Genehmigung des Patienten einzufordern. Auch nach dem Tod eines Patienten untersuchen manche Ärzte bei einer Leichenschau die Organe des Leichnams (Autopsie).

- Um durch eine Untersuchung eine erste Diagnose zu erhalten, muss dem Medikus der TW auf MED gelingen. Je nach Schwere der Krankheit, kann evtl. nur ein guter TW auf MED das richtige Resultat bringen.

4. Therapeutische Methoden

4.1 Aderlass

Der Aderlass, medizinisch auch als Phlebotomie bezeichnet, ist ein Heilverfahren, bei dem erwachsenen Humanoiden zwischen 50 – 1.000 ml Blut entnommen werden. Ziel ist dabei, die Lebenssäfte wieder ins Gleichgewicht zu bringen. Laut der Viersäfte-Lehre haben sich in einer erkrankten Region zu viel verdorbene Säfte angesammelt. Es gibt darum zwei Methoden, den Aderlass vorzunehmen: a) Bei der Derivation werden an der erkrankten Region große Blutmengen entnommen, um damit die schlechten Säfte auszuführen. b) bei der Revulsion wird weit entfernt von der erkrankten Region geringe Mengen Blut entnommen, damit die schlechten Säfte von der erkrankten Region abgeleitet und durch bessere Säfte ersetzt werden. Die zweite Methode will damit verhindern, dass zu viel gute Säfte mit abgeführt werden.

Der Aderlass ist eine umstrittene Methode. In einigen Fällen kommt es zu einer Vitalisierung der Erkrankten. In manchen Fällen kann der Erkrankte dadurch aber auch so sehr geschwächt werden, dass er der Krankheit keinen Widerstand mehr leisten kann. Einige Medikusse machen den Aderlass vom Alter, Geschlecht und der Heftigkeit der schädlichen Einwirkung abhängig. Aderlass wird häufig bei Fieber eingesetzt, aber auch bei Lungenentzündungen, Rachenentzündungen, Herzrasen und schwachem Puls.

- Durch den Aderlass verliert der Charakter vorübergehend VIT und nach der Regeneration erhält er + 1 VIT vorübergehend gepusht.

4.2 Abführmittel

Ähnlich wie beim Aderlass geht man davon aus, dass eine Krankheit dadurch geheilt wird, indem man sie ausscheidet. Diese Behandlungsmethode ist allerdings nur in wenigen Fällen erfolgreich.

4.3 Operieren und Kauterisieren

Eine weitere Methode ist das Verbrennen von lokalen Entzündungen und Krankheitsherden oder im schlimmsten Fall das Ausschneiden der erkrankten Partie oder die Amputation eines Körperteils. In einigen Fällen kann auch das erfolgreich sein.

4.4 Wasserheilkunde

Erwachsen aus der Lebenskraft-Lehre gilt die Wasserheilkunde als Heilmethode, um Gesundheit durch Vitalität zu erreichen. Dazu gehören Waschungen, Wickel, Güsse, Bäder und Sauna. Dazu gehört aber auch die therapeutische Kraft durch Thermalquellen und heilende Gewässer. Solche Quellen gelten als Oase der Entspannung und dienen der Reinheit. Humanoiden pilgern an solche Orte und baden im mineralhaltigen Wasser der heißen Quellen, das eine heilende Wirkung haben soll. Die thermalen Gewässer helfen auch gut um Rückenschmerzen und Entzündungen zu heilen.

4.5 Luftkur

Ähnlich wie die Wasserheilkunde gilt auch die Luftkur in den Bergen als erfrischende Therapie. Sie wird als psychosomatische Behandlung bei organischen Erkrankungen und Hautkrankheiten genutzt und gilt als wichtigste Maßnahme bei der Behandlung gegen Schwindsucht. Dabei wird ein zeitlich dosiertes Luftbad eingenommen. Teilbekleidet oder nackt legt sich der Patient ohne direkte Sonnenbestrahlung in die frische Luft, 5 Min. bis zu 6 Std. am Tag. Die Temperatur soll dabei unter 25 ° liegen. Ergänzt wird diese Therapie durch Atem- und Bewegungsübungen und Bürstenmassagen.

4.6 Diätetik

Die Diätetik ist die „Lehre von der Lebensweise“ und umfasst Maßnahmen für eine geregelte Lebensweise, um Körper und Seele gesund zu halten oder zu heilen. Diätetik beinhaltet ein Salutogenese-Konzept aus guter Ernährung, körperlicher Betätigung und einem geregelten Leben. Diätetik wird auch in der Viersäfte-Theorie geführt, um ein ausgewogenes Verhältnis der Körpersäfte zu erzielen. Dabei spielen diese Komponenten eine Rolle: Licht und Luft, Speise und Trank, Bewegung / Arbeit und Ruhe, Schlafen und Wachsein, Aufnahme und Ausscheidungen, Anregung der Gemütsbewegungen.

4.7 Medikamentöse Therapie

Zu den natürlichen homöopathischen Mitteln gehören heilsame Kräuter, wie Baldrian, Balsam, Fenchel, Johanniskraut, Knoblauch, Lavendel, Mädesüß, Pfefferminze, Ulmenrinde oder Weidenrinde (siehe unter Equipment, Heilmittel!) Häufig werden Kräutertinkturen in alkoholischer Lösung angeboten. Viele Heilkräuter werden als Tee aufgegossen und entfalten bei kontinuierlicher Einnahme ihre Wirkung. Sie wirken bei kontinuierlicher Einnahme auch prophylaktisch.

- Viele Heilkräuter wirken z. B. beruhigend und helfen für einen ruhigen Schlaf, was für eine Gesundheit sinnvoll ist. Andere fördern den TW auf VIT + 1 WM oder drosseln bestimmte Werteverluste bei einer Erkrankung.

Daneben gilt Alkohol als natürliches Beruhigungsmittel und Opium, das häufig als Tinktur in einer Alkohollösung als „Laudanum“ verschrieben wird. Opium bzw. Laudanum wird als starkes Schmerzmittel genutzt, hilft aber auch gegen Durchfall und sorgt für einen tiefen Schlaf.

5. Wunden

Es gibt drei Formen von Verwundungen, nämlich die leichten, die offenen-mittleren und die schweren.

5.1 Leichte Wunden: Leichte Wunden sind Kratzer, Schnitte, blaue Flecken, Beulen.

- Leichte Wunden verursachen keine weiteren Probleme.

5.2 Offene (oder mittlere) Wunden: Offene oder mittlere Wunden sind tiefe Schnitte, leichte Brüche, Schusswunden, kleine verlorene Körperteile wie Finger, offene Wunden mit Blutaustritt.

- Mittlere Wunden verursachen nach jeder ¼ Std. – 1 LE.
- Mittlere Wunden können durch Erste Hilfe behandelt bzw. geheilt werden.

5.3 Schwere Wunden: Schwere Wunden sind abgetrennte große Körperteile, innere Verletzungen, schwere Verbrennungen oder schwere Brüche.

- Schwere Wunden verursachen nach 5 Min. – 1 LE.
- Schwere Wunden können nur durch einen Arzt mit dem Talent MED in einem geeigneten OP-Raum versorgt werden.
- Ein Ersthelfer (MED) kann nur die Wunden vorübergehend versorgen, woraufhin die Werteverluste vorübergehend langsamer eintreten (¼ Std.); siehe Erste Hilfe!

6. Medizinische Notversorgung (Erste Hilfe)

Eine notärztliche Versorgung bzw. Erste Hilfe am Unfallort kann zunächst von fast jeder Person durchgeführt werden. Dadurch können leichte und mittlere Wunden versorgt werden. Ein Arzt wird vermutlich allerdings viel bessere Werte haben, mit denen er Wunden versorgen kann. Zur Versorgung wird das Talent Medizin (MED) genutzt.

Voraussetzungen

- MED muss in Ruhe durchgeführt werden und funktioniert nicht während eines Kampfes.
- In besonders extremen Situationen kann im Vorfeld ein TW auf WS gefordert werden.
- Der Helfende muss im Talent MED mind. den Wert 10 besitzen.
- Für die Erste Hilfe ist entsprechend medizinisches Material nötig (Verbände usw.)
- Wenn Inplay der Behandelnde mit ungeschützten Händen eine Wunde verarztet oder unsteriles Material genutzt wird oder die Verbände nicht täglich gewechselt werden, kann eine Fäulnis auftreten, wenn dem Verwundeten der TW auf VIT misslingt oder nur normal gelingt.

Gelungener TW auf MED

- Bei einem normal gelungenen TW auf MED regeneriert der Betroffene + 1 LE.
- Bei einem gut gelungenen TW auf MED regeneriert der Betroffene + 2 LE.
- Bei einem meisterhaften TW auf MED regeneriert der Betroffene + 3 LE.
- Eine leichte Wunde ist dadurch versorgt und geheilt.
- Eine mittlere Wunde ist dadurch versorgt und es entstehen zunächst keine weiteren Abzüge mehr.
- Eine schwere Wunde ist dadurch so versorgt, dass sie vorübergehend zu einer mittleren Wunde wird.
 - Die versorgte schwere Wunde verursacht W6 Std. lang nur noch je ¼ Std. – 1 LE.

Misslungener TW auf MED

- Bei einem misslungenen TW auf MED erleidet der Betroffene – 1 LE.
 - Ein erneuter Versuch wird dann – 2 WM oder der Ersthelfer wartet eine ¼ Std. ab oder eine andere Person versucht die Notversorgung.
- Bei einem verpatzten TW auf MED entscheidet die Patzertabelle über die Folgen.

6.1 Ohnmacht

Der Charakter kann in Ohnmacht fallen, ...

- durch eine Erkrankung, Einflüsse durch Suchtstoffe o. ä.
- wenn die LE in den kritischen Bereich (1 – 3) gesunken ist und dem Charakter daraufhin der automatische TW auf WS misslungen ist.
- wenn die VIT in den kritischen Bereich (1 – 3) gesunken ist.

Der Charakter wird dann für W6 x ¼ Std. lang bewusstlos.

6.2 Koma

Aus einem Koma kann eine Person nicht mehr gerettet werden.
Der Charakter kann aus dem Spiel entfernt werden.

Ausnahme: Durch die Psinetik Vitakinese kann der Betroffene wieder erwachen.

6.3 Wiederbelebung

Ist die LE einer Person auf 0 oder tiefer gesunken, gilt die Person zunächst als tot. Sie kann jedoch in einem Zeitraum von max. einer ¼ Std. wiederbelebt werden.

- Sinkt LE auf 0, sinkt auch VIT – 1.
- Zur Wiederbelebung muss der TW auf MED gelingen und die LE muss mind. zurück auf den Wert 1 regeneriert werden. Auch durch den Zauber Vitakinese kann eine Wiederbelebung gelingen.
- Durch den TW und evtl. Heilmitteln kann die LE regenerieren. Es ist darum wichtig, dass notiert wird, wie viel LE die Person ins Minus gerutscht ist.
- Ist der LE-Wert jedoch auf – 5 gesunken, ist keine Wiederbelebung mehr möglich.
- Sollte die Trefferliste „endgültig tot“ angeben, ist ebenfalls keine Wiederbelebung mehr möglich.
- Nachdem ein Verstorbener wiederbelebt wurde, erhält er aufgrund seines Nahtoderlebnisses eine Angststörung (Phobie), die mit der Ursache seines Todes zu tun haben muss. Außerdem sinkt MUT endgültig – 1.
- Wenn ein Magier stirbt, strömen die Bionen in einem Umfeld von 11 x 11 m auf den nächstbesten Magier über. Dieser Magier erleidet dadurch einen Schock, erntet dadurch aber auch in allen Regenerativen Talenten dauerhaft + 1.
 - Durch die Bionen erhält der Magier auch Erinnerungen vom Verstorbenen.
 - Da es laut Regelwerk theoretisch möglich ist, eine Person wiederzubeleben, könnte sie auch erneut zu Tode kommen und damit wieder die magische Energie abgeben. Das ist allerdings erst in 30 Tagen wieder möglich.
 - Ein Magier, der sich aufgrund der Bilokation in mehrere Persönlichkeiten aufgespalten hat, gibt seine Bionen erst dann ab, wenn die letzte der Persönlichkeit verstorben ist.

6.4 Invalidität

- Fehlende Gliedmaßen: Personen können durch Unfälle oder Kampfeinsätze Gliedmaßen verlieren.
 - Fehlt einem Charakter eine Körperpartie, erhält er auf alle TW, die mit dieser ausgleichenden Bewegung zu tun haben – 4 WM.
 - Bei fehlenden Armen und Beinen betrifft das auch ganze Bewegungsabläufe, wie auch den Nahkampf.
- Prothesen können als künstliche Ersatzgliedmaßen angesetzt werden.
 - Trägt man eine Prothese, werden die negativen WM auf die entsprechenden TW nur noch – 2 WM.
 - Starke Bewegungen mit Prothesen verursachen – 1 LE.

7. Heilung durch Vitakinese

Durch den Zauber Vitakinese-Remedium können erkrankte und verwundete Personen geheilt werden.

- Um Vita-Remedium zu wirken, muss der Magier den Betreffenden berühren. Das ist auch mit dem Zauberstab möglich. Der Magier verliert dadurch vorübergehend – 1 MAG.
 - Bei einem normal gelungenen TW regeneriert der Betreffende + 1 LE und + 1 VIT.
 - Außerdem schließen sich offene Wunden
 - und ein möglicher Krankheitsverlauf sinkt – 1 Punkt.
 - Bei einem guten TW regeneriert der Betreffende + 1 LE und + 2 VIT.
 - Außerdem werden auch offene Wunden, innere Verletzungen und Brüche geheilt
 - und ein möglicher Krankheitsverlauf sinkt – 2 Punkte.
 - Bei einem meisterhaften TW regeneriert der Betreffende + 3 LE und + 3 VIT.
 - Außerdem werden auch schwere Erkrankungen geheilt, wie Herz-, Gehirn- und Krebserkrankungen
 - und eine mögliche Erkrankung ist vollständig geheilt.
 - Misslingt der Zauber, wird ein erneuter Versuch – 2 WM.
 - Eine Person kann am Tag max. 3 LE durch Vita-Remedium zurückerhalten; auch wenn mehrere Magier dieser Person helfen wollen.
 - Durch Vita-Remedium kann eine Person vom Tod wiederbelebt werden, sofern die LE-Regeneration ausreicht. Ebenso rettet der Zauber aus Ohnmacht und Koma.