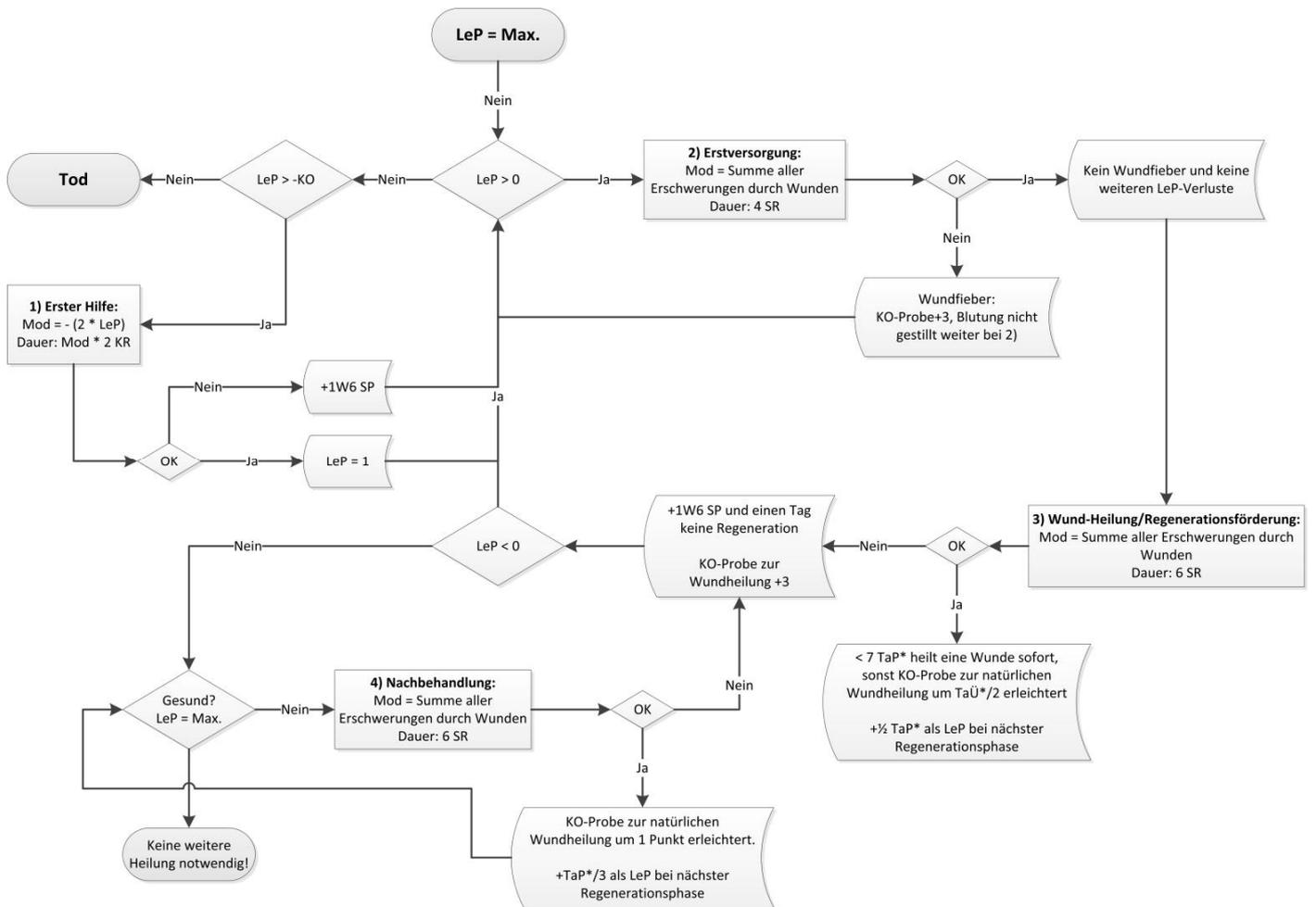


# Heilkunde Wunden



## Modifikation der HK Wunden-Proben:

durch Wunden (kumulativ)	
+ 3	Einfache Wunde an Arm oder Bein
+ 5	Einfache Wunde an Kopf oder Rumpf
+ 7	Doppelte Wunde an Arm oder Bein
+ 9	Doppelte Wunde am Kopf
+ 12	Doppelte Wunde am Rumpf
+ 12	Dritte Wunde an Arm oder Bein
+ 15	Dritte Wunde an Kopf oder Rumpf

durch Ausrüstung	
-3	Rudimentäre Heiler Ausrüstung
-5	Grundausrüstung
-7	Vollständige bzw. Hochwertige Ausrüstung

durch Hilfstalente	
-TaP*/2	Anatomie

Spezialisierungen	
Brüche/Quetschungen, Innere Verletzungen, Schnitte, Tierheilkunde, Verbrennungen, Zahnleiden	

Ableiten	
+ 10	Anatomie

## Anmerkungen:

- 1) Die LeP dürfen maximal KO+ *Zäher Hund* unter 0 liegen, ansonsten tritt der Tod sofort ein.
- 2) Wenn der Held an einem Tag mehr als 5 SP durch offene Wunden erlitten hat kann es zu Wundfieber kommen. Probe wird am Ende des Tages gewürfelt. Details zu Wundfieber siehe WdS S. 158.
- 3) Es kann durch die HK Wunden Probe oder natürliche Regeneration pro Tag nur eine Wunde geheilt werden.