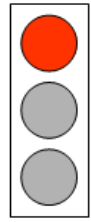


Krankheiten



Eine Krankheit ist eine Störung des Organismus eines Humanoiden. Durch Krankheiten können gesundheitliche Störungen auftreten, Organe in Mitleidenschaft gezogen werden oder auch absterben und das seelische Wohlbefinden des Humanoiden sinken. Schließlich können Krankheiten auch zum Tode führen. Viele Krankheiten wirken ansteckend und greifen von einem Humanoiden auf andere über. Das tritt besonders dort auf, wo schlechte Hygieneumstände bestehen, wo es kalt und nass ist, aber auch in Morasten. Auch in unsauberen Spitälern kann es zu Krankheitsübertragungen kommen. Einige Krankheitsübertragungen können zu Epidemien führen, die ganze Siedlungen aussterben lassen können.

Inhalt	Seite
Die Kontamination	1
Die Infektion	1
Die Inkubationszeit	2
Die Symptome	2
Der Krankheitsverlauf	3
Die Diagnose	4
Die Ursachen der Krankheiten	4
Prophylaxe	5
Liste der Krankheiten	5
Beschreibung der Krankheiten	6
Beispiel-Erkrankung: Harter Schanker bei Hans Wurst	58

1. Die Kontamination

Eine Person kommt in Kontakt mit einer Krankheit. Z. B.:

- Sie betritt ein risikoreiches Gebiet (feuchter schimmeliges Keller, Krankenhaus, Morast ...)
- Sie nimmt verunreinigte Nahrungsmittel zu sich.
- Sie hat Kontakt mit kontaminierten Leichen oder Exkrementen.
- Sie bewegt sich wenig geschützt in nasskalten Gebieten vorwärts.
- Sie hat eine Wunde erlitten und diese wurde verunreinigt.
- Sie wurde durch eine erkrankte Person angesteckt.
- ...
- Die betroffene Person muss einen TW auf VIT machen.
 - Meisterhafter oder gut gelungener TW = nicht infiziert.
 - Normal gelungener TW = Leichte Erkrankung (Kategorie 1; Wert 12)
 - Misslungener TW = Mittlere Erkrankung (Kategorie 2; Wert 15)
 - Verpatzter TW = Schwere Erkrankung (Kategorie 3; Wert 18)
- Der TW kann WM werden, durch geringe oder hohe VIT oder - 2 WM, wenn der Charakter alt ist (im Alter eine 18 gewürfelt hatte); auch andere Gründe können WM bewirken.
- Der SM notiert sich, wie gut oder nicht gut der TW gelungen ist. Der TW entscheidet über den späteren Verlauf der Krankheit.

Zusammenfassung:

- TW auf VIT, ob man infiziert wurde.
 - Nur bei einem meisterhaften oder gut gelungenen TW ist man nicht infiziert.
- SM ermittelt die Krankheit geheim.
- SM achtet auf Inkubationszeit.
- Nach der Inkubationszeit erklärt der SM die Symptome und Werteveränderungen, je nach Kategorie der Erkrankung.
 - Die veränderten Werte regenerieren nicht, so lange die Erkrankung existiert.
- Immer nach entsprechender Zeit ist ein TW auf VIT nötig, um den Krankheitsverlauf zu ermitteln.
 - Bei einem misslungenen TW erleidet die Person erneut Talentwert-Abzüge und der Krankheitswert verschlechtert sich.
 - Der TW wird entsprechend der Kategorie negativ WM.
 - Bei einem positiven TW verbessert sich der Krankheitswert und die Werte erholen sich (je nach TW).
- Ist der Krankheitswert unter 10 gesunken, ist der Charakter geheilt.

2. Die Infektion

- Wenn sich die Person infiziert hat, würfelt der SM anhand der unteren Liste die Krankheit aus, mit der sich die Person infiziert hat.
 - Der SM ermittelt die Krankheit geheim und erzählt noch nicht, um welche Erkrankung es sich handelt.
 - Die ermittelte Krankheit muss zu den Umständen passen, sonst muss der Wurf wiederholt werden.

3. Die Inkubationszeit

Der Begriff Inkubation bedeutet „ausbrüten“ und bezeichnet den Zeitraum von der Infektion bis zum Ausbruch der ersten Symptome.

- In diesem Zeitraum merkt und ahnt der Charakter noch nichts von seiner Erkrankung.
- Da er in diesem Zeitraum symptomfrei ist, ist an ihm noch keine Krankheit erkennbar.
- Bei einigen Erkrankungen kann der Charakter in dieser Zeit schon ansteckend sein.
- Die Inkubationszeit kann, je nach Krankheit, zwischen einigen Minuten und Jahren betragen.
- Nach der Inkubationszeit starten die Symptome und Werteveränderungen.
- Nach der Inkubationszeit erklärt der SM was mit dem Charakter geschieht.
- Die Erkrankung sollte im Spiel zum Einsatz kommen. Wenn die Inkubationszeit also über das Abenteuer hinausgeht, kann die Erkrankung bewusst ins nächste Abenteuer eingebaut werden.

4. Die Symptome

Der Krankheitswert und die Kategorie, also die Schwere der Erkrankung wurden bereits ermittelt.

- Der SM erklärt dem Spieler die Symptome, wie sich sein Charakter fühlt und wie ihn das verändert.
 - Die Symptome werden vom Spieler mit seinem Charakter ausgespielt.
- Der SM teilt dem Spieler mit, wie sich die Talentwerte des Charakters verändern.
 - Die Werte verändern sich entsprechend der Kategorie.
- Die Werteveränderungen, die aufgrund der Erkrankung auftreten, regenerieren zunächst nur bei einem positiven Verlauf und durch Medikamente. Erst nach der Erkrankung kann der Charakter auf herkömmliche Weise regenerieren, nämlich Regenerative Talente täglich um je einen Punkt und anderen Talente, PM-Werte und WM stündlich um je einen Punkt.



5. Der Krankheitsverlauf

- **Die Kategorie:** Aufgrund des ersten TW auf VIT, der zur Infektion führte, befindet sich der Charakter in einer Kategorie:
 - Normal gelungener TW: Kategorie 1; Wert 12 = künftige TW werden – 2 WM.
 - Misslungener TW: Kategorie 2; Wert 15 = künftige TW werden – 4 WM.
 - Verpatzter TW: Kategorie 3; Wert 18 = künftige TW werden – 6 WM.
 - Entsprechend der Erkrankung erleidet der Charakter nach der Inkubationszeit die Symptome und Abzüge.
 - Die Ermittlung des Krankheitsverlaufs erfolgt in der Regel am frühen Morgen, nach dem Aufstehen.
- **Die TW und der Krankheitswert (KW):** Je nach Erkrankung wird in entsprechenden zeitlichen Abständen ein TW auf VIT gemacht. Das hat entsprechende Folgen:

TW / Folgen	Krankheitswert	Talentwerte
Meisterhafter TW	Der KW sinkt – 3	LE und VIT regenerieren + 3
		VIT steigt endgültig + 1
Gut gelungener TW	Der KW sinkt – 2	LE und VIT regenerieren + 2
Normal gelungener TW	Der KW sinkt – 1	LE und VIT regenerieren + 1
Misslungener TW	Der KW steigt + 1	Die angegebenen Symptome finden statt.
Verpatzter TW	Der KW steigt + 2	Die angegebenen Symptome finden statt.
		VIT sinkt endgültig – 1

- Bei einem gelungenen TW finden die Symptome nur noch gering statt und es gibt keine Abzüge.
- **Wurfmodifikationen** auf Talentwürfe
 - In Kategorie 0 (Werte 10 – 11) = /
 - In Kategorie 1 (Werte 12 – 14) = – 2 WM
 - In Kategorie 2 (Werte 15 – 17) = – 4 WM
 - In Kategorie 3 (Werte 18 – 20) = – 6 WM
 - Sinkt VIT unter 10 = – 1 WM
 - Sinkt VIT unter 7 = – 2 WM
 - Steht VIT auf mind. 15 = + 1 WM
 - Steht VIT auf mind. 18 = + 2 WM
 - Entsprechende Medizin = + 1 WM oder mehr
- **Geheilt:** Sinkt der KW auf unter 10, ist die Erkrankung besiegt.
 - Der Charakter ist wieder gesund. Er hat keine Symptome mehr.
 - Nach der Erkrankung regenerieren die Regenerativen Talente täglich um je einen Punkt.
 - Übrige Talente, PM-Werte und WM regenerieren stündlich um je einen Punkt.

Ablauf zur Ermittlung einer Krankheit

- 1) Der TW auf VIT ist nur normal gelungen, misslungen oder war ein Patzer. Der Charakter erleidet die Krankheit, die vom SM ausgewürfelt wurde.
- 2) Entsprechend des TW hat der Charakter nun einen Krankheitswert (KW) und befindet sich in der passenden Krankheits-Kategorie.
- 3) Nach der Inkubationszeit wacht der Charakter morgens auf und erleidet die Symptome und Werteverluste.
- 4) Er kann die Tage nutzen, um gesund zu werden, indem er beispielsweise zu einem Medikus geht oder bestimmte Heilkräuter einnimmt.
- 5) Nach den Abzügen kann sich der Charakter mit Medizin regenerieren.
- 6) Im Laufe des Tages kann der Charakter andere Auswirkungen erleiden. Z. B. muss nachts ermittelt werden, ob der Charakter schlafen konnte.
- 7) An den folgenden Tagen gilt immer diese Reihenfolge:
 - Am Morgen wird zuerst der TW auf VIT gemacht, um zu ermitteln, ob sich die Krankheit verschlechtert oder verbessert.
 - Danach kann die medikamentöse Therapie anschlagen.

Siehe dazu das Beispiel zu „Hans Wurst“ und seinem Harten Schanker am Ende dieses Dokumentes!

- **Medikamente:** Durch die richtigen Medikamente kann der TW auf VIT positiv WM werden und LE und VIT können nach bestimmter Zeit regeneriert werden. Dabei ist wichtig, dass der Arzt, Pharmazeut oder Heiler die richtige Medizin zusammenstellt. Er muss die Erkrankung also erkennen.
 - Viele Medikamente helfen lediglich dabei, Schmerzen zu lindern, z. B. Weidenrinde. Sie bekämpfen jedoch nicht die Symptome und wirken oft nur vorübergehend.
 - Prophylaxe: Viele Heilkräuter bewirken, dass der künftige TW auf VIT + 1 WM wird. Sie müssen meistens schon im Vorfeld kontinuierlich eingenommen werden. Werden mehrere Heilkräuter konsumiert, potenziert das nicht die Wirkung.
 - Drogen können die LE oder VIT auch vorübergehend aufputschen. Sollte man Medikamente und Drogen parallel konsumieren, kann das gefährliche gesundheitlich Folgen haben.
- **Immune Charaktere:** Vampire sind immun gegen die meisten Krankheiten und Lykaner können Krankheiten durch Verwandlung abstoßen. Zu den wenigen Krankheiten, die auch auf Vampire und Lykaner wirken, gehört beispielsweise Couratellos.

6. Diagnose

Die klassische Medizin verweist auf bestimmte Vorgehensweisen, um Krankheiten zu erkennen.

- **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.
- **Diagnostik der Exkremente:** Urin und Stuhlproben, aber auch Sekrete können Aufschluss auf manche Erkrankungen ergeben, besonders dann, wenn Blut in den Proben erkennbar ist.
- **Obduktion:** Die Obduktion ist eine umstrittene Methode, bei der Leichenschau betrieben wird. Sie ist in Fachkreisen umstritten, weil sie die Ruhe des Toten stört und den Geist des Toten dadurch schaden könnte. Auch kann der Medikus dadurch selbst erkranken oder wahnsinnig werden.

7. Die Ursachen der Krankheiten

- **Miasma:** Miasma ist ein altanthropischer Begriff und bedeutet „Besudelung, Verunreinigung“; Plural Miasmen. Die klassische Medizin geht davon aus, dass durch faulige Prozesse im Boden giftige Ausdünstungen entstehen, die dann mit der Luft fortgetragen werden oder sich im Wasser verbreiten und so zur Weiterverbreitung von Krankheiten und schlechten Gemütszuständen führen. Viele Miasmen verbreiten sich im verschlammten Wasser und können unterschiedliche Erkrankungen hervorbringen.
- **Alternative: Lebende Kleinstorganismen:** In jüngsten Untersuchungen behaupten einige anthropische Mediziner, sie hätten durch die neuartige Erfindung des Mikroskops in den Gedärmen von Verstorbenen und im Wasser kleine lebendige Organismen gefunden, die für die Entstehung von Krankheiten verantwortlich sein könnten. Diese Behauptung ist jedoch haltlos. Vor allem elbische Mediziner weisen darauf hin, dass die Erde ein lebendiges Wesen sei und dessen schlechten Ausdünstungen ein natürlicher Prozess sei, der aber für manche Lebewesen, wie auch für den Humanoiden krankmachende Folgen haben kann. Mögliche Kleinstorganismen, wenn sie denn existieren, würden dann ebenso unter den Folgen der Dünste leiden und erkranken.

- Alternative: Unmoralische Lebensführung: Einige anthropische Mediziner verweisen darauf, dass die meisten Erkrankungen im Umfeld von Gesindel auszumachen sei, jenen Humanoiden, die ein ruchloses, ärmliches, ausschweifendes und unmoralisches Leben führen. Dem Tun des Humanoiden folgt ein Ergehen. Die Krankheiten sind eine Folge schlechten Lebenswandels. Dem widerspricht die Theorie der Miasmen, da ärmliche Humanoiden lediglich an den Orten leben, an denen Ausdünstungen, also unreiner Boden, entdeckt wurde. Die Krankheit sei also nicht eine Folge des Verhaltens, sondern die Lebenssituation begünstigt die Entwicklung der Krankheiten. Dem widerspricht außerdem, dass auch Tiere erkranken können und diese Lebewesen keiner moralischen Lebensweise zugeschrieben werden können.

Die Bekämpfung der Miasmen durch Sanierung von Abwassersystemen und Straßen und die Trockenlegung von Sümpfen, führte in den vergangenen Jahren stets zur Eindämmung entstandener Epidemien, was ein deutlicher Beleg für die Miasmen-Theorie ist. Ebenso wurde beobachtet, dass die Eindämmung von erdnahen und allesfressenden Tieren, wie Ratten oder Fledermäusen, die selbst erkranken können, Krankheiten verhindern.

8. Prophylaxe

- Gesunder und moralischer Lebenswandel: Unter einigen Medizinern ist die Meinung verbreitet, dass ein moralisch guter Lebenswandel Krankheiten verhindert. Diese Meinung ist umstritten, dennoch wird angenommen, dass zufriedene Humanoiden weniger von Krankheiten betroffen sind oder zumindest leichter mit Erkrankungen fertig werden.
- Kräuter und Ernährung: Eine gesunde Ernährung und auch der Verzehr von gesundheitlich fördernden Kräutern werden als Garant gesehen, dass Humanoiden von Krankheiten eher verschont bleiben. Sie haben eine gesündere Vitalität.
- Quarantäne: Ist eine ansteckende Erkrankung ausgebrochen, müssen die Erkrankten von den Gesunden isoliert werden. In Einzelfällen ist der Erkrankte mehrere Tage in ein extra Zimmer zu isolieren und darf keinen Kontakt zu Gesunden haben. Das Zimmer muss nach der Genesung oder dem Tod des Erkrankten gesäubert und mit Kräuterrauch gereinigt werden. Die Verstorbenen müssen außerhalb der Lebensräume verscharrt oder verbrannt werden. Bei einer Epidemie sind die Erkrankten außerhalb der Lebensräume als Aussätzige in entsprechenden Quarantänezelten zu isolieren.
- Ärztlicher Schutz: Ärzte und medizinisches Personal muss sich zum Schutz bei einer Epidemie entsprechend bekleiden. Sie sollen Handschuhe tragen und Schnabelmasken, die mit Kräutern und Flüssigkeit ausgestattet sind, um sich vor den Ausdünstungen der Kranken zu schützen.

9. Liste der Krankheiten

01 – 02	Alharus Feuer	Verursacht Fieber und abgefaltete Haut oder schwere Lungen- oder Darmschäden
03 – 04	Alkopoll	Ausdünstung durch Pilze, die Humanoiden alkoholisiert werden lassen
05 – 06	Aussatz	Erkrankung, die Veränderungen an Haut, Knochen und im Vitalsystem verursacht
07 – 08	Bronticus	Infizierte Blumen, die Friedfertigkeit bis hin zu suicidalen Gedanken auslösen
09 – 10	Couratellos	Infizierter Zapfenstaub, der mörderisch-aggressiv macht
11 – 13	Diarrhö	Durchfall, der durch Miasmen, Nahrungsmittelvergiftung oder Tumor entsteht
14 – 15	Drüsenfieber	Relativ ungefährliche Fiebererkrankung, die jedoch lange andauern kann
16 – 18	Erkältung	Erkrankung, die das Immunsystem stört
19 – 20	Fäulnis	Blutvergiftung und Schädigung von Organen
21 – 22	Feigwarzen	Warzenartige Geschlechtskrankheit, die Juckreiz auslöst
23 – 24	Fleckfieber	Fiebererkrankung, die durch Läuse übertragen wird
25 – 26	Gallenruhr	Hygienebedingte Darminfektion mit Durchfall und Erbrechen
27 – 28	Gelbsucht	Leberentzündung mit Juckreiz und gelblicher Verfärbung von Haut und Augen
29 – 31	Grippe	Gefährliche und hoch ansteckende Fiebererkrankung
32 – 33	Harter Schanker	Geschlechtskrankheit mit Fieber, Schmerzen, Entzündungen und Geschwüren
34 – 35	Hasenpest	Fiebererkrankung mit Geschwüren, verursacht durch infizierte Tiere
36 – 37	Hautpilz	Pilzartige Hautkrankheit, die vor allem Juckreiz verursacht
38 – 39	Tollwut	Durch Tiere verursachte Krankheit; bewirkt Krämpfe und Gehirnentzündung
40 – 41	Intumescat	Anschwellen der Hände, Lippen und Zunge; verursacht durch infizierte Metalle
42 – 43	Katzenschnupfen	Entzündungen an Augen, in Atemwegen, in der Lunge, im Harn und am Geschlecht
44 – 46	Keuchhusten	Hochansteckende Hustenerkrankung
47 – 48	Knochenbrecher-Fieber	Tropische schwere Fiebererkrankung mit möglichen inneren Blutungen
49 – 50	Krätze	Hautkrankheit, die Juckreiz und Entzündungen hervorruft
51- 52	Kropf	Vergrößerung der Schilddrüse und des Halses; verursacht Beschwerden
53 – 55	Kusskrankheit	Erkrankung mit lokalen Bläschenbildung im Mundraum oder im Genitalbereich
54 – 55	Lungenentzündung	Ansteckende Krankheit; verursacht Fieber, Schmerzen und Atemprobleme
56 – 58	Morbilli	Hoch infektiöse Fiebererkrankung, mit roten Hautflecken
59 – 60	Odor	Durchfallerkrankung mit stark stinkenden Ausdünstungen

...

61 – 62	Opset	Augeninfektion mit Episoden kurzfristiger Erblindung
63 – 64	Pest	Extrem tödliche Fieber- und Lungenkrankheit, mit blutigen Geschwüren
65 – 66	Pocken	Extreme Fiebererkrankung mit eitrigen Geschwüren
67 – 68	Rachenpest	Infektionskrankheit der Atemwege mit bedrohlichen Komplikationen
69 – 70	Rotz	Übertragbare Tierkrankheit, die Fieber, Geschwüre, Lungenentzündung verursacht
71 – 72	Ruhr	Hygienebedingte Infektion mit Fieber, Bauchkrämpfen und blutigem Stuhlgang
73 – 74	Scharlach	Fiebererkrankung mit Hautausschlag und Rachenentzündung
75 – 76	Schattenkrankheit	Erkrankung, durch die man aggressiv wird und sich allmählich geisterhaft auflöst
77 – 78	Schlaf- und Komakrankheit	Fieberkrankheit, die einen schlafartigen Dämmerzustand oder Koma verursacht
79 – 80	Schwindsucht	Lungenerkrankung, die Fieber verursacht und wodurch Organe zerstört werden
81 – 82	Sluggy	Erkrankung, die das Reaktionsvermögen drosselt und träge macht
83 – 84	Tobunga	Auftretender und zunehmender grausamer Wahnsinn
85 – 86	Tripper	Geschlechtskrankheit, die Juckreiz und Ausfluss verursacht
87 – 88	Typhus	Fieberkrankheit durch verunreinigtes Wasser; mit Verstopfung und Kopfschmerzen
89 – 90	Wanderröte	Erkrankung, die Juckreiz, Fieber, Schmerzen und Lähmungen auslösen kann
91 – 92	Wechselfieber	Tropenkrankheit, die periodisches Fieber und Magen-Darm-Krämpfe verursacht
93 – 94	Wundstarrkrampf	Erkrankung, die fieberähnliche Symptome und Muskelkrämpfe auslöst
95 – 96	Zauberkrankheit	Fehlerhafte Zauber oder Spukgeschnodder verursachen Zauber oder magische Aura
97 – 98	Ziepengrippe	Fiebererkrankung, die auch Leber- und Lungenentzündung verursachen kann
99 – 100	Ziegenpeter	Fiebererkrankung mit angeschwollenen Ohren und Bäckchen

10. Beschreibung der Krankheiten

Wie man den Verlauf einer Erkrankung auswertet, findet sich am Ende des Dokuments am Beispiel der Ruhr.

Alharus Feuer	Verursacht Fieber und abgefaulte Haut oder schwere Lungen- oder Darmschäden
Wichtige Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> Es handelt sich um Milzbrand bzw. um Anthrax. Anthrax ist ein sporenbildender Bazillus, der primär Paarhufer und pflanzenfressende Tiere befällt. Humanoiden können sich über die Tiere anstecken. Der Erreger produziert das hochgiftige Milzbrandtoxin. Die Sporen bilden sich, wenn das Bakterium an die Luft kommt und können Jahrhunderte lang überleben. Lediglich Sonnenstrahlung tötet die Sporen innerhalb von 4 Tagen ab. Im Kadaver sterben die Bakterien innerhalb von 3 Tagen. Magensäure tötet das Bakterium ab. Die Krankheit wird Alharus Feuer genannt, weil im nomaischen Alharu erstmals Ausbrüche offenkundig wurden. Verseuchte Tierkadaver wurden schon in Kriegen über Burgmauern geworfen, um damit die Bevölkerung zu vergiften. Toronen erhalten auf die folgenden TW auf VIT – 2 WM. Avesen und Reptiloiden sind immun gegen Milzbrand. Plantoiden können nur die Hauterkrankung erleiden.
Auslöser	Als Auslöser gelten Ausdünstungen (Miasmen), die vor allem in feuchten, sumpfigen Böden und überschwemmten Gebieten vorkommen.
Infektion	Besonders empfänglich für die Erkrankung sind Schafe, Ziegen, Rinder, Pferde, Kamele, Elefanten und Nerz. Mittelmäßig empfänglich sind Hunde, Katzen, Ratten und Humanoiden. Wenig empfänglich sind Schweine. Resistent sind Vögel. Die Erkrankungen treten vor allem im Frühjahr auf, am wenigsten dagegen im Sommer. Alharus Feuer kann über Hautkontakt aufgenommen werden. Das ist die häufigste Form, aber auch die mit dem mildesten Verlauf. Das Einatmen von krankmachendem Staub oder durch den Kontakt mit Tierhaaren ist seltener, dafür aber auch gefährlicher. Es befällt die Lunge. Die Aufnahme von infizierten Milch- oder Fleischprodukten führt zur Erkrankung im Darm, die überaus tödlich ist. Eine Übertragung zwischen Humanoiden gibt es nicht.
Inkubationszeit	Über die Haut (Kategorie 1): 1 + W6 Tage In der Lunge (Kategorie 2): 3 + W20 Tage Im Darm (Kategorie 3): W20 x 3 Std.
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT muss täglich gemacht werden.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	<p><u>Hauterkrankung:</u> Die betroffene Hautpartie fault schwarz ab und es entwickeln sich dort eitergefüllte Bläschen. Werden Wunden oder Bläschen geöffnet, werden die Keime freigesetzt und es bildet sich eine weitere betroffene Wunde.</p> <ul style="list-style-type: none"> - W4 LE und - 1 VIT.

...

Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	<p><u>Lungenerkrankung:</u> Der Betroffene erleidet Fieber, Husten, Schüttelfrost und Atemnot. Das ausgehustete Sekret ist hochinfektiös.</p> <ul style="list-style-type: none"> - W4 LE und - 1 VIT. Leichtes Fieber: Der Charakter verliert - 1 LE und - 1 VIT. Das Fieber hält W6 Std. lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. Atemnot: Bei körperlichen Überanstrengungen leidet der Charakter an Atemnot und ist 1 Min. lang bewegungs- und handlungsunfähig. Außerdem muss dem Charakter der TW auf GL gelingen, sonst erleidet er die Fäulnis (siehe dort; Kategorie 1!)
Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	<p><u>Darmerkrankung:</u> Der Betroffene erleidet eine Darmentzündung. Der Durchfall und das Erbrechen sind blutig.</p> <ul style="list-style-type: none"> - W4 LE und - 1 VIT. Schweres Fieber: Der Charakter verliert - 2 LE und - 2 VIT. Das Fieber hält den ganzen Tag lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. Durchfall: Sofort und W6 Std. lang muss der Charakter je ¼ Std. aufs Klo. Wegen Dehydrierung erleidet er - 1 LE und - 1 VIT. Erbrechen: - 1 LE und - 1 VIT. Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Betroffene die Fäulnis (siehe dort; Kategorie 1!) Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst stirbt der Betroffene an Herz- und Nierenversagen.
Diagnose	Bei dem Patientengespräch muss genau nachvollzogen werden, wie er sich infiziert haben könnte. Die Hauterkrankung lässt sich leicht erkennen. Bei der Lungen- und Darmmilzenerkrankung muss der TW auf MED gut gelingen, um Alharus Feuer zu diagnostizieren.
Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> Schmerzmittel wirken vorübergehend gegen die Schmerzen und lassen das Fieber abklingen. Schweres Fieber wird zu leichtem. Laudanum / Opium wirkt gegen Durchfall.
Prophylaxe	Fleischer und Gerber sollten sich bei ihrer Arbeit gut schützen. Verseuchte Tiere müssen getötet werden. Bei der Tötung muss auf die Infektionsgefahr geachtet werden. Das Fleisch darf danach nicht verzehrt werden.

Alkopoll	Ausdünstung durch Pilze, die Humanoiden alkoholisiert werden lassen.
Wichtige Hinweise:	<ul style="list-style-type: none"> Outplay: Es handelt sich um Pilzsporen, die auf feuchtem Untergrund, wie auch auf Schweiß und Schweißrückständen an Gegenständen eine toxische Wirkung freisetzen. Die Sporen trocknen in 3 Tagen aus, wenn sie keinen feuchten Untergrund bekommen. Alkoholsüchtige Personen erkranken nicht. Anuren und Plantoiden sind immun gegen Alkopoll. Ehemalige Alkoholsüchtige erkranken dadurch erneut und werden wieder alkoholsüchtig mit dem PM-Wert 12.
Auslöser	Alkopoll ist der Name der Pilzsorte und ein Kunstwort aus den Begriffen „Alkohol“ und „poly“ (viel). Die unscheinbaren Pilze setzen eine Ausdünstung frei, die ein berauschendes Gefühl bewirken. Der Pilz existiert selten, in einigen dschungelartigen Waldgebieten, und seine Wirkung findet im Herbst statt.
Infektion	Beim Durchstreifen des Waldes wird die Ausdünstung über die Haut aufgenommen, besonders durch Schweiß, aber auch durch Schweißrückstände an Gegenständen, die man mit sich geführt hat. Die Infektion wird durch Berührung weiterverbreitet.
Inkubationszeit	W6 x ¼ Std.
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT muss stündlich gemacht werden.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	Der Charakter fühlt sich berauscht, betäubt, enthemmt, stimuliert und euphorisiert. Der Charakter redet undeutlich (er lallt). <ul style="list-style-type: none"> MOT - 1; MUT + 1; SINN - 1; SKR + 1; VIT - 1; WS - 1
Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	Die Symptome bleiben die gleichen, wie in Kategorie 1, aber die Werte verstärken sich: <ul style="list-style-type: none"> MOT - 2; MUT + 2; SINN - 2; SKR + 2; VIT - 2; WS - 2

...

Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	Die Symptome bleiben die gleichen, wie in Kategorie 1, aber die Werte verstärken sich: <ul style="list-style-type: none"> MOT - 3; MUT + 3; SINN - 3; SKR + 3; VIT- 3; WS - 3
Diagnose	Zunächst würde man meinen, der Betroffene sei betrunken. Ein guter Medikus erkennt die Krankheit, wenn er in der Nähe des risikoreichen Gebietes lebt. Ihm muss dafür der TW auf MED gelingen.
Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> Sollte die VIT in den kritischen Bereich sinken, wird der Charakter ohnmächtig und ab dann gesundet der Charakter stündlich von alleine. Es gibt kein Heilmittel. Nimmt man viel Flüssigkeit und fetthaltige Nahrung zu sich, wird der TW auf VIT + 1 WM. Schmerzmittel wirken nicht gegen Alkopoll.
Prophylaxe	Beim Baden wird die Ausdunstung zwar abgewaschen, findet an der Wanne aber ein neues Zuhause. Auch die Bekleidung muss gewaschen und gut getrocknet werden. Gegenstände, die man berührt hat, müssen gereinigt werden. Trockene Umgebung vernichtet die Ausdunstung nach 3 Tagen.

Aussatz	Erkrankung, die Veränderungen an Haut, Knochen und im Vitalsystem verursacht.
Wichtige Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> Outplay: Bei Aussatz handelt es sich um die Krankheit Lepra, die durch ein Bakterium verursacht wird, dass in Böden, Grundwasser und Staub vorhanden ist und durch Tröpfcheninfektion übertragen wird. Betroffen sind vorwiegend Humanoiden mit geschwächtem Immunsystem. Die Elben verwenden den Begriff <i>lepra</i>, der „schuppig“, „rau“ bedeutet. Anuren und Ratzen erhalten auf die folgenden TW auf VIT + 2 WM. Die Krankheit wird als Aussatz bezeichnet, weil die Betroffenen aussätzig in Zeltsiedlungen leben müssen. Aussatzerkrankte können keine Nachkommen mehr zeugen. Wer an einer Schuppenflechte erkrankt ist oder schon mal Lepra hatte, bei dem wird der TW auf VIT anders ermittelt: Bei einem normalen TW wird der Charakter nicht krank, bei einem guten TW erhält er nur die leichte Erkrankung, bei einer verpatzten TW erhält er nur die mittlere Erkrankung.
Auslöser	Ausdunstung, die aus dem Boden, dem Grundwasser und aus Staub entstammt.
Infektion	Aussatz ist nur schwach ansteckend. Um sich zu infizieren, muss man engen Kontakt zum Infizierten und eine geschwächte Vitalität haben. Aussatz wird auch durch Fellhandel verbreitet. Kriege und Seehandel begünstigen eine weite Ausbreitung.
Inkubationszeit	W6 Monate
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT muss täglich gemacht werden.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	<p>Die Symptome variieren sehr stark. Arterien und Venen verstopfen, die Betroffenen verlieren das Gefühl für Kälte, Wärme und Schmerz. Dadurch verletzen sich die Erkrankten oft unbemerkt und werden durch die Wunden noch ganz anders krank. Die Erkrankten spüren keinen Schmerz, darum werden Wunden oft unbehandelt gelassen, entzündet sich und sterben ab.</p> <p><u>Frühstadium:</u> Der Erkrankte bekommt helle und rötliche Flecken auf der Haut. Die Flecken fühlen sich taub an. In dieser Phase kann die Krankheit noch spontan abheilen.</p> <ul style="list-style-type: none"> Unempfindlichkeit: Der Charakter erleidet keinen Schmerz und erhält keinen Schock bei Verlusten von bis zu 3 LE. - 2 LE und - 1 VIT.
Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	<p><u>Gutartige Form:</u> Diese Form ist nur gering ansteckend und befällt die Haut und gelegentlich auch die Lymphknoten. Erst empfindet der Erkrankte an den Hautflecken noch eine Überempfindlichkeit, danach geht das Schmerzempfinden verloren. An den Stellen wird kein Schweiß mehr gebildet und die Haare fallen dort aus. Auch der Tastsinn nimmt weiter ab, bis der Erkrankte nichts mehr spürt. Muskelschwäche, Muskelrückbildung und Lähmungserscheinungen treten mit auf.</p> <ul style="list-style-type: none"> Unempfindlichkeit: Der Charakter erleidet keinen Schmerz und erhält keinen Schock bei Verlusten von bis zu 3 LE. - W4 LE und - W4 VIT. Mit dem W100 wird eine Körperpartie ermittelt, die völlig taub ist und wo der Charakter gar keine Schmerzen und auch keine Schocks mehr erleidet.

...

Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	<p>Bösartige Form: Die Krankheit breitet sich im ganzen Körper aus. Es bilden sich abnorme Vergrößerungen von Körperpartien (Elephantiasis). Die Haut ist überzogen von Knoten und Flecken. Die hellroten und braunen Hautflecken zersetzen das Gesicht und andere Körperteile. Es folgt ein geschwürartiger Zerfall von Knochen, Muskeln, Sehnen und inneren Organen, woran der Erkrankte schließlich sterben kann.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unempfindlichkeit: Der Charakter erleidet keinen Schmerz und erhält keinen Schock bei Verlusten von bis zu 3 LE. • - W6 LE, - W6 VIT und - W4 REFL. • Mit dem W100 wird eine Körperpartie ermittelt, die völlig taub ist und wo der Charakter gar keine Schmerzen und auch keine Schocks mehr erleidet. <ul style="list-style-type: none"> ○ Betrifft das den Schädel, wird der Betroffene ohnmächtig. ○ Betrifft das die linke Brusthälfte (Herz), muss der Betroffene sofort und W10 Min. lang jede Min. einen TW auf LE schaffen, sonst stirbt er an Herzversagen. ○ Betrifft das den Hals, erleidet er Atemnot: Er ist 1 Min. lang bewegungs- und handlungsunfähig und erleidet keinen Schock.
Diagnose	Misslingt dem Medikus der TW auf MED, wird er bei einer leichten und mittleren Erkrankung eine Schuppenflechte diagnostizieren. Gelingt ihm der TW, erkennt er anhand der Hautflecken und der Schmerzlosigkeit den Aussatz. Bei einer schweren Erkrankung erkennt der Medikus die Krankheit sofort.
Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> • Schmerzmittel wirken nicht. • Die offenen Wunden können medizinisch und mit Heilkräutern (z. B. Heilerkraut; Schwarzer Nachtschatten) und Salben versorgt werden. • Nach der Erkrankung heilt jede taube Körperpartie individuell in W10 Monaten. Die Körperpartien müssen auch medizinisch versorgt werden. Die bösartige Form muss in einem Spital behandelt werden. Es bleiben große Narben zurück.
Prophylaxe	Die Erkrankten werden in Zelten isoliert. Es gilt allgemein, den körperlichen Kontakt zu Aussätzigen zu vermeiden. Der Aussätzige sollte schützende Bekleidung tragen, um sich vor Verletzungen zu schützen, z. B. Schuheinlagen, Handschuhe. Er sollte sich auch bewegen, um der Muskelschwäche entgegenzuwirken.

Bronticus	Blumen, deren Ausdünstung Friedfertigkeit auslöst, bis hin zu suizidalen Gedanken.
Wichtige Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> • Outplay: Es handelt sich um ein Bakterium, das an einer bestimmten Blumensorte existiert und durch Kontakt mit offenen Körperstellen in den Körper gelangt. Nach der Inkubation lässt es sich auch durch Schweiß übertragen. • Anuren erhalten auf die folgenden TW auf VIT + 2 WM.
Auslöser	Blumensorte Bronticus
Infektion	Es wird angenommen, dass Ausdünstungen von den Blumen aufgenommen und weiterverbreitet werden. Humanoiden, die sich den Blumen ausgesetzt haben, verbreiten die Krankheit weiter.
Inkubationszeit	W6 x ¼ Std.
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT muss stündlich gemacht werden.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	<p>Der Charakter wird zunehmend friedlicher, versucht Gewalt jeglicher Form zu vermeiden und möchte es auch anderen Humanoiden liebevoll ausreden. Im Laufe der Zeit wird er vor jeglicher Gewalt flüchten und schließlich wird der Charakter suizidale Gedanken bekommen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • - W4 MUT und - W4 SKR und - 1 VIT. <p>Zu den Auswirkungen, siehe bei den Talenten MUT und SKR!</p>
Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	<p>Die Symptome sind die gleichen wie in Kategorie 1, verstärken sich aber.</p> <ul style="list-style-type: none"> • - W4 MUT und - W4 SKR und - 2 VIT.
Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	<p>Die Symptome sind die gleichen wie in Kategorie 1, verstärken sich aber.</p> <ul style="list-style-type: none"> • - W4 MUT und - W4 SKR und - 3 VIT.
Diagnose	Das Verhalten des Charakters lässt irgendwann auf die Erkrankung schließen, sofern man in Pflanzenkunde oder Medizin das nötige Wissen hat (mind. 15er-Wert) oder die Auswirkungen der Krankheit in der Region bekannt sind oder die Wirkung selbst schon mal erlebt hat.

...

Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> Schmerzmittel wirken nicht gegen Bronticus. In Gegenden, in denen Bronticus-Blumen wachsen, können Ameisen genutzt werden, die an diesen Pflanzen leben und immun sind. Pharmazeuten können die Ameisen zu einem Gegenmittel verarbeiten. Das Gegenmittel muss 3 Tage 3 x täglich eingenommen werden. Dadurch wird der TW auf VIT + 1 WM und ab der 3. Std. regeneriert VIT stündlich um W4 Punkte.
Prophylaxe	Entsprechende Gebiete mit Bronticus-Blumen müssen gemieden oder mit schützender Bekleidung begangen werden. In Gebieten, in denen die Bronticus-Blumen existieren, wurden diese häufig schon abgebrannt und entwurzelt.

Couratellos	Staub von Zapfen, die eine mörderisch-aggressiv machende Stimmung verursachen.
Wichtige Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> Outplay: Der Auslöser des Couratellos sind die Sporen der Zapfen der Riri-Tanne, die durch die Luft eingeatmet werden. Sie sind anschließend aerosol oder durch Speichel übertragbar. Plantoiden sind immun gegen Couratellos. Lykaner und Vampire können sich an Couratellos infizieren.
Auslöser	Die Zapfen der seltenen Riri-Tanne, die in hohen, kalten und verschneiten Gebirgsregionen existiert, verursachen im Spätfrühling staubige Ausdünstungen, die mörderisch aggressiv machen.
Infektion	Der feine Staub wird eingeatmet und kann durch Husten oder durch Speichel übertragen werden.
Inkubationszeit	W6 Std.
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT muss stündlich gemacht werden.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	<p>Leicht erhöhte Temperatur; ansteigende Cholerik, bis hin zu aggressiv-mörderischem Verhalten.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 VIT und + W4 im PM Cholerik. <p><u>Zur Cholerik:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Bei einem PM-Wert von 10 – 14 tritt der Charakter ständig aggressiv auf, ist boshaft launisch und gewaltbereit. Im Kampf lässt er sich nur zurückhalten, wenn ihm eine positiv vertraute Person mit CHAR überreden kann oder man ihn anders abhält. Er richtet im Nahkampf + W4 TP mehr an. - Bei dem PM-Wert von 15 – 17 ist der Charakter überaus gewaltbereit und gewalttätig. Er lässt sich kaum noch zurückhalten, jemanden gewaltsam zu eliminieren. Er richtet im Nahkampf + W6 TP mehr an. - Bei dem PM-Wert von 18 – 20 sieht der Charakter in allen Humanoiden, auch in geliebten Humanoiden einen Feind, den er sofort vernichten will. <ul style="list-style-type: none"> Nebenwirkung: Nach der Heilung erleidet der Charakter endgültig + 1 in SKR.
Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	<p>Der Charakter leidet unter den gleichen Symptomen wie in Kategorie 1, jedoch mit höheren Werten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 VIT und + W4 im PM Cholerik.
Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	<p>Der Charakter leidet unter den gleichen Symptomen wie in Kategorie 1, jedoch mit höheren Werten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3 VIT und + W4 im PM Cholerik.
Diagnose	Ein Medikus wird nur dann auf Couratellos tippen können, wenn er mit den lokalen Gegebenheiten oder der Krankheit vertraut ist. Ansonsten würde er auf eine psychische Belastung tippen.
Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> Es existiert kein Heilmittel. Baldrian und Weihrauch wirken leicht gegen Cholerik. Nach W4 Tagen heilt der Betroffene von selbst und ist nicht mehr ansteckend.
Prophylaxe	Im Spätfrühling müssen die Gegenden gemieden werden, in denen die Riri-Tanne wächst.

Diarrhö	Durchfall, der durch Nahrungsmittelvergiftung, Tumore oder Miasmen (Ausdünstungen) entsteht.
Wichtige Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> Plantoiden sind immun gegen Diarrhö.
Auslöser	Auslöser der Diarrhö kann eine Erkrankung, eine Nahrungsmittelvergiftung, verunreinigtes Wasser oder Stress, Angst oder ein Tumor sein. Diarrhö unterscheidet sich von der schweren Infektion einer Ruhr, kann aber bei vitalschwachen Humanoiden auch tödlich sein. Die Krankheit verläuft vor allem im Darm ab.
Infektion	Diarrhö ist nicht ansteckend.
Inkubationszeit	W4 Std.
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT muss nach jeweils 6 Std. gemacht werden.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	<ul style="list-style-type: none"> Durchfall: Sofort und W6 Std. lang muss der Charakter je ¼ Std. aufs Klo. <ul style="list-style-type: none"> Wegen Dehydrierung erleidet er – 1 LE und – 1 VIT. <p>Zufuhr von Nahrung und Flüssigkeit regen den Durchfall sofort an.</p>
Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	Wie Kategorie 1
Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	Wie Kategorie 1
Diagnose	Um Diarrhö zu diagnostizieren, wird nach der Häufigkeit und Beschaffenheit des Stuhlgangs gefragt. Dabei wird auch erfragt, wo sich der Erkrankte aufgehalten hat oder was er konsumiert hat. Bei der Untersuchung wird der Bauch abgetastet (Palpation) und abhört (Auskultation). Der Stuhlgang wird untersucht und liefert den Befund.
Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> Diarrhö heilt meistens von selbst ab. Durch Einnahme von Myrrhe wird der TW auf VIT + 1 WM. Gegen die Dehydrierung hilft die Einnahme von Zucker, Salz und Zitrone, mit nur wenig Flüssigkeit. Meistens wartet der Betroffene jedoch ab, dass der Durchfall von alleine aufhört.
Prophylaxe	Schutzmaßnahmen gegen Diarrhö sind ausreichende Hygiene und Vorsicht bei der Aufnahme von verunreinigtem Wasser und Lebensmitteln.

Drüsenfieber	Relativ ungefährliche Fiebererkrankung, die allerdings lange anhält.
Wichtige Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> Outplay: Es handelt sich um das Pfeiffer-Drüsenfieber, das von einem Virus aus der Herpes-Familie ausgelöst wird. Diese Erkrankung betrifft nur junge Humanoiden, die noch keine 30 Jahre alt sind, denn die Wahrscheinlichkeit ist sehr wahrscheinlich, dass man sich in seinem Leben bis dahin schon mit dem Drüsenfieber infiziert und immunisiert hat.
Auslöser	Für die Fiebererkrankung werden Miasmen, also Ausdünstungen, als Ursache in Betracht gezogen. Einige Medikusse verweisen jedoch auch darauf, dass es sich um ein Ungleichgewicht der Lebenssäfte beziehen kann, ausgelöst durch ausschweifendes Verhalten, weil die Krankheit vor allem junge Leute betrifft.
Infektion	Die Übertragung findet vor allem durch Speichelübertragung statt. Aber auch auf engem Raum können sich Humanoiden durch die Luft oder durch infizierte Gegenstände anstecken.
Inkubationszeit	30 + W20 Tage
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT muss wöchentlich gemacht werden.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	<p>Der Charakter bekommt geschwollene Lymphknoten und die Mandeln entzünden sich. Außerdem wird er heiser und hat einen fauligen Mundgeruch. Das Fieber wird von zwischenzeitlichem Schüttelfrost begleitet.</p> <ul style="list-style-type: none"> Der Charakter ist erschöpft, leicht depressiv und erleidet – 1 GL, – 1 LE, – 1 VIT und – 1 WS und alle TW werden – 2 WM. Leichts Fieber: Der Charakter verliert – 1 LE und – 1 VIT. Das Fieber hält W6 Std. lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge.

...

Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	<p>Neben den Symptomen aus Kategorie 1, leidet der Charakter nun auch an Appetitlosigkeit und hat folgende weitere Symptome:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Charakter ist erschöpft, leicht depressiv und erleidet – 1 GL, – 1 LE, – 1 VIT und – 1 WS und alle TW werden – 2 WM. • Der Charakter ist müde und verliert darum täglich – 1 VIT und – 1 WS. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Die Werteverluste sind sofort aufgehoben, wenn der Charakter geschlafen hat. • Schweres Fieber: Der Charakter verliert – 2 LE und – 2 VIT. Das Fieber hält den ganzen Tag lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. • Außerdem muss dem Charakter wöchentlich der TW auf GL gelingen, sonst erleidet er eine Störung in Milz und Leber: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Bauchschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT. ◦ Hautausschlag und Juckreiz: – 1 LE und – 1 VIT.
Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	<p>Siehe Kategorie 2!</p> <ul style="list-style-type: none"> • Außerdem muss dem Charakter wöchentlich der TW auf GL gelingen, sonst erleidet er (W6): <ul style="list-style-type: none"> ◦ 1 = Gehirnentzündung: Dauerhaft in REFL und INTEL – W6. ◦ 2 = Lungenentzündung: Der Charakter erhält die Erkrankung Pneumonie, mit dem KW 12, also Kategorie 1. ◦ 3 – 4 = Herzmuskelentzündung: Der Charakter erhält das PM Herzfehler. ◦ 5 – 6 = Leberentzündung: Die Haut und die Augäpfel verfärben sich gelb, der Urin wird dunkel und der Stuhl hell (Gelbsucht-Phase). W6 Monate lang erleidet der Charakter Juckreiz (– 1 LE und – 1 VIT), Bauchschmerzen (– 2 LE und – 1 VIT) und Müdigkeit (– 1 VIT und – 1 WS; jedoch nur so lange, bis der Betroffene geschlafen hat).
Diagnose	Ein Medikus erkennt die Rachenentzündung und die angeschwollenen Lymphknoten. Um daraus Drüsenfieber zu diagnostizieren, muss ihm der TW auf MED gut gelingen, sonst könnte er es auch für Gelbsucht halten.
Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> • Schmerzmittel wirken vorübergehend gegen die Schmerzen und lassen das Fieber abklingen. Schweres Fieber wird zu leichtem. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Wird Weidenrinde gegen die Schmerzen konsumiert, muss dem Betroffenen der TW auf GL gelingen, sonst erleidet er W6 Tage lang Bauchschmerzen.
Prophylaxe	Wer einmal am Drüsenfieber erkrankt war, ist immunisiert.

Erkältung	Erkrankung, die das Immunsystem stört
Wichtige Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> • Outplay: Eine Erkältung wird auch als Schnupfen bezeichnet, wobei ein Schnupfen die Entzündung der Nasenschleimhaut bezeichnet. Verursacht wird die Erkältung durch das Rhinovirus (gr.: <i>rhino</i> = „Nase“), einem RNA-Virus, das meistens über die Nasenschleimhaut in den menschlichen Körper eindringt.
Auslöser	Für eine einfache Erkältung interessiert sich die Medizin wenig. Allgemein wird angenommen, dass Ausdünstungen (Miasmen) die Ursache dafür sind. Altertümliche Mediziner sprechen auch vom Ungleichgewicht der Lebensäfte. Die Kontagionisten vermuten dahinter ein mikroskopisch kleines Lebewesen.
Infektion	Vor allem bei kühlerem, nass-kaltem Wetter (optimal bei 3 – 13 °), wenn sich die Nasenschleimhaut zusammenzieht und die Temperatur sinkt, kann die Krankheit auftreten. In den meisten Fällen wird die Krankheit über Hände und berührte Gegenstände übertragen. Auch Niesen und Husten wird als Übertragung in Betracht gezogen.
Inkubationszeit	12 Std.
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT muss täglich gemacht werden.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	<p>Es entsteht ein Schnupfen. Die Nase läuft und ist später verstopft.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nach der Nacht entscheidet der TW auf WS darüber, ob der Charakter ausreichend schlafen konnte. Misslingt der TW, leidet der Charakter unter leichter Müdigkeit und verliert – 1 VIT und – 1 WS. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Diese Werte regenerieren sofort, wenn der Charakter kurz geschlafen hat.
Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	<ul style="list-style-type: none"> • Kopfschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM. • Übelkeit: – 1 VIT. • Nach der Nacht entscheidet der TW auf WS darüber, ob der Charakter ausreichend schlafen konnte. Misslingt der TW, leidet der Charakter unter leichter Müdigkeit und verliert – 1 VIT und – 1 WS. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Diese Werte regenerieren sofort, wenn der Charakter kurz geschlafen hat.

Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	<ul style="list-style-type: none"> Kopfschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM. Bauchkrämpfe: – 3 LE und – 1 VIT. Durchfall: Sofort und W6 Std. lang muss der Charakter je ¼ Std. aufs Klo. <ul style="list-style-type: none"> Wegen Dehydrierung erleidet er – 1 LE und – 1 VIT. Nach der Nacht entscheidet der TW auf WS darüber, ob der Charakter ausreichend schlafen konnte. Misslingt der TW, leidet der Charakter unter leichter Müdigkeit und verliert – 1 VIT und – 1 WS. <ul style="list-style-type: none"> Diese Werte regenerieren sofort, wenn der Charakter kurz geschlafen hat.
Diagnose	Ein Schnupfen ist sofort erkannt.
Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> Schmerzmittel wirken gegen die Schmerzen. Opium / Laudanum wirken gegen Durchfall. Kamille wirkt gegen Bauchkrämpfe. Ab dem 3. Tag regeneriert das Immunsystem eigenständig. Der Krankheitsverlauf hört auf und der Krankheitswert sinkt täglich um einen Punkt.
Prophylaxe	In schnupfenbelasteten Gegenden sollten Personenmassen und Berührungen gemieden werden.

Fäulnis	Blutvergiftung und Schädigung von Organen
Wichtige Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> Outplay: Es handelt sich um die Sepsis. Eine Sepsis kann durch verschiedene Bakterien, Viren, Pilze und Parasiten ausgelöst werden. Durch die Infektion werden Gewebe und Organe geschädigt. Auslöser sind häufig Pneumokokken, Streptokokken, Meningokokken, Influenza-Viren, Salmonellen, Dengue-Viren, Gelbfieber-Viren, Vogel- und Schweinegrippeviren. Zwei Drittel der Sepsis-Erkrankungen haben ihre Ursache durch eine ärztliche Behandlung. Häufig entsteht eine Sepsis aufgrund einer Primärerkrankung oder durch nicht ausreichend gereinigtes medizinisches Material, aber auch schon eine Zahnentzündung, eine unbehandelte Verletzung oder ein Insektenstich können eine Sepsis verursachen. Eine Sepsis entsteht, wenn die körperlichen Abwehrsysteme die Erreger nicht mehr lokal besiegen können. Die Erreger konnten sich im Körper verteilen und überall finden Entzündungsreaktionen statt. Das Immunsystem weitet nun im ganzen Körper die Gefäße, damit die Leukozyten (weiße Blutkörperchen) leichter die Krankheitserreger und zerstörten Zellen beseitigen können. In Folge dieser Überabwehr fällt der Blutdruck und die Atem- und Herzfrequenzen steigen. Es kommt zur Sepsis. Herz, Leber, Niere, Lunge werden dadurch unterversorgt.
Auslöser	Als Auslöser wird von den meisten Medizinern ein Ungleichgewicht der Lebensäfte in Betracht gezogen. Damit einhergehend, glauben viele auch, dass es etwas mit dem moralischen Wandel des Betroffenen zu tun haben könnte. Ebenso existiert die Theorie der Ausdünstungen (Miasmen), an denen der Betroffene erkrankt sein könnte. Oder er hat schlicht eine Vergiftung erlitten.
Infektion	Die Fäulnis ist scheinbar nicht ansteckend zwischen Humanoiden.
Inkubationszeit	W6 Std.
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT muss täglich gemacht werden.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	<p><u>Einfache Fäulnis</u></p> <p>Sollte es eine lokale Infektionsstelle geben, kommt es dort zu einer Rötung, Schwellung und Schmerz. Die Atmung und der Herzschlag nehmen zu, der Blutdruck fällt ab. Die Haut verfärbt sich leicht bläulich. Der Urin-Ausfluss ist vermindert. Der Charakter leidet an Fieber, Schüttelfrost, Müdigkeit, Verwirrtheit und einem hohen Schwächegefühl.</p> <ul style="list-style-type: none"> Leichtes Fieber: Der Charakter verliert – 1 LE und – 1 VIT. Das Fieber hält W6 Std. lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. Erschöpfungssyndrom: – 1 GL, – 1 LE, – 1 VIT und – 1 WS und alle TW werden – 2 WM. – 1 LE und – 1 VIT.

...

Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	<p><u>Schwere Fäulnis</u></p> <p>Die Symptome aus Kategorie 1 verschlimmern sich.</p> <ul style="list-style-type: none"> Schweres Fieber: Der Charakter verliert – 1 LE und – 1 VIT. Das Fieber hält einen Tag lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. Erschöpfungssyndrom: – 1 GL, – 1 LE, – 1 VIT und – 1 WS und alle TW werden – 2 WM. Endgültig – 1 LE, – 1 VIT und – 1 ST. <ul style="list-style-type: none"> Dem Charakter muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet er (W6): <ul style="list-style-type: none"> 1 – 2 = Erbrechen: – 1 LE und – 1 VIT. 3 – 4 = Bauchschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT. 5 – 6 = Durchfall: Sofort und W6 Std. lang muss der Charakter je ¼ Std. aufs Klo. Wegen Dehydrierung erleidet er – 1 LE und – 1 VIT.
Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	<p><u>Fäulnis-Schock</u></p> <p>Die Symptome aus Kategorie 2 verschlimmern sich.</p> <ul style="list-style-type: none"> Schweres Fieber: Der Charakter verliert – 1 LE und – 1 VIT. Das Fieber hält einen Tag lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. Erschöpfungssyndrom: – 1 GL, – 1 LE, – 1 VIT und – 1 WS und alle TW werden – 2 WM. Endgültig – 1 LE, – 1 VIT und – 1 ST. <ul style="list-style-type: none"> Außerdem erleidet der Charakter (W6): <ul style="list-style-type: none"> 1 – 2 = Erbrechen: – 1 LE und – 1 VIT. 3 – 4 = Bauchschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT. 5 – 6 = Durchfall: Sofort und W6 Std. lang muss der Charakter je ¼ Std. aufs Klo. Wegen Dehydrierung erleidet er – 1 LE und – 1 VIT. Außerdem muss dem Charakter der TW auf GL gelingen, sonst erleidet er (W6): <ul style="list-style-type: none"> 1 = Lungenversagen: Der Charakter fällt ins Koma und die Lunge kollabiert. Der Charakter wird in den nächsten Minuten sterben. 2 = Leberversagen: Monatlich endgültig – 1 LE, bis er stationär behandelt wird. 3 = Nierenversagen: W6 Abenteuer lang endgültig – 1 LE. 4 = Darmblutung: Monatlich – 1 LE, bis er stationär behandelt wird. 5 = Schädigung der Gehirnzellen: Dauerhaft – 1 INTEL und – 1 REFL. 6 = Herzversagen: Der Charakter stirbt. Außerdem erleidet der Charakter als Langzeitfolge W6 Abenteuer lang an ein Trauma (siehe Gesundheit!)
Diagnose	<p>Ein Medikus kann eine leichte Fäulnis nur mit einem guten TW auf MED diagnostizieren. Indiz kann die geschwollene Lokalinfection oder auch ein roter Strich sein, der sich von der Infektionsstelle zu den Lymphknoten zieht. Eine mittlere oder schwere Fäulnis erkennt der Medikus bei einem normal gelungenen TW auf MED.</p>
Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> Eine Fäulnis muss sofort ärztlich behandelt werden. Gegen Bauchschmerzen wirkt Kamille. Gegen Durchfall wirkt Laudanum / Opium. Laudanum hilft ohnehin gegen die schweren Schmerzen. Schmerzmittel wirken vorübergehend gegen die Schmerzen und lassen das Fieber abklingen. Schweres Fieber wird zu leichtem.
Prophylaxe	<p>Bei einer Verwundung muss auf eine mögliche Entzündung geachtet werden. Umso früher die Fäulnis erkannt wird, desto höher sind die Chancen einer Heilung. 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.</p>

Feigwarzen	Warzenartige Geschlechtskrankheit, die Juckreiz auslöst
Wichtige Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> • Outplay: Es handelt sich um Papillom-Viren, die eine Geschlechtskrankheit und sogar Krebs auslösen können. Übertragen wird es durch Kontakt- und Schmierinfektionen, also auch über berührte Gegenstände. Die Hauptübertragung findet durch Geschlechtsverkehr statt. • Koblode und Plantoiden sind immun gegen Feigwarzen.
Auslöser	Für die meisten Mediziner werden sexuelle Ausschweifungen als Auslöser der Erkrankung gesehen, also auch ein Ungleichgewicht der Lebenssäfte.
Infektion	Die lokale Infektion beschränkt sich auf den Intimbereich, an dem die Feigwarzen entstehen.
Inkubationszeit	W100 Tage
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT muss wöchentlich gemacht werden.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	<p>Es bilden sich kleine, weiche rosa Warzen an den Schamlippen, am Penischaft und auf der Vorhaut. Durch Oral- und Analverkehr können die Warzen auch im Enddarm und in der Mundhöhle auftreten.</p> <ul style="list-style-type: none"> • - 1 VIT.
Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	<p>Zu den Symptomen, siehe Kategorie 1. Außerdem die Warzen zu einer blumenkohllartigen Tumoransammlung zusammen. Diese können zwischendurch auch aufbrechen und stark bluten.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juckreiz: - 1 LE und - 1 VIT.
Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	<p>Zu den Symptomen, siehe Kategorie 2. Außerdem:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Starker Juckreiz: - 2 LE und - 1 VIT • Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Betroffene das PM Krebs. • Nach der Nacht entscheidet der TW auf WS darüber, ob der Charakter ausreichend schlafen konnte. Misslingt der TW, leidet der Charakter unter leichter Müdigkeit und verliert - 1 VIT und - 1 WS. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Diese Werte regenerieren sofort, wenn der Charakter kurz geschlafen hat.
Diagnose	Ein Arzt erkennt die Symptome, wenn ihm der TW auf MED gelingt. Dazu kann der Arzt Essigsäure auf die betroffenen Stellen geben, die sich dadurch weißlich färben.
Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> • Die Warzen können und sollten chirurgisch entfernt werden. • Es existiert kein Heilmittel.
Prophylaxe	Sexuelle Ausschweifungen müssen vermieden werden. Infektiöse Personen müssen den Geschlechtsverkehr unterlassen, um eine weitere Ansteckung zu vermeiden.

Fleckfieber	Fiebererkrankung, die durch Läuse übertragen wird.
Wichtige Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> • Outplay: Fleckfieber ist eine Infektion mit Bakterien der Gattung Rickettsien, die durch Läuse übertragen wird. Sie kann leicht mit Typhus verwechselt werden.
Auslöser	Läuse sind für die Krankheit verantwortlich. Mediziner vermuten, dass die Läuse durch Miasmen infiziert wurden.
Infektion	Läuse, Läusekadaver und -kot sind monatelang infektiös. Es ist eine typische Kriegs- und Elendsseuche, vor allem dort, wo Bekleidung nicht gewechselt oder von Gefallenen angenommen wird. Eine Übertragung zwischen Humanoiden findet nicht statt.
Inkubationszeit	10 + W4 Tage
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT muss täglich gemacht werden.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	<p>Nach Schüttelfrost und Fieber bildet sich ein rotfleckiger Hautausschlag im Gesicht und an Händen und Füßen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leichtes Fieber: Der Charakter verliert - 1 LE und - 1 VIT. Das Fieber hält W6 Std. lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge.
Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	<p>Die Symptome aus Kategorie 1 verschlimmern sich:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schweres Fieber: Der Charakter verliert - 2 LE und - 2 VIT. Das Fieber hält den ganzen Tag lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. • Kopf- und Gliederschmerzen: - 2 LE und - 1 VIT und alle TW werden - 2 WM.

...

Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	<p>Die Symptome aus Kategorie 2 verschlimmern sich:</p> <ul style="list-style-type: none"> Schweres Fieber: Der Charakter verliert – 2 LE und – 2 VIT. Das Fieber hält den ganzen Tag lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. Kopf- und Gliederschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM. Konzentrationsschwäche und Schwindel: Konzentrierende, visuelle, bewegliche Talente und Orientierung werden – 2 WM. <p>Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter (W6):</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 – 2 = Hirnhautentzündung: W6 Abenteuer lang endgültig – 1 REFL und – 1 INTEL. 3 – 4 = Lungenentzündung: Siehe dort! 5 – 6 = Herzmuskelentzündung: Der Charakter erhält das PM Herzfehler.
Diagnose	Ein Arzt erkennt die Symptome, kann sie aber leicht mit Typhus verwechseln. Der TW auf MED muss darum <u>gut gelingen</u> . Gelingt er normal, wird Typhus diagnostiziert.
Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> Schmerzmittel wirken vorübergehend gegen die Schmerzen und lassen das Fieber abklingen. Schweres Fieber wird zu leichtem. Es existiert kein Heilmittel.
Prophylaxe	Reinheit und das Wechseln von Bekleidung sind nötig, selbst in Kriegszeiten. Orte mit Läusen müssen gemieden werden.

Gallenruhr	Hygienebedingte Erkrankung mit Durchfall, Erbrechen und folglich körperlicher Austrocknung.
Wichtige Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> Outplay: Es handelt sich bei der Gallenruhr um die Cholera, die durch Bakterien verursacht wird, die sich in verunreinigtem Wasser und in Fäkalien befinden. Eine Übertragung zwischen Humanoiden findet nicht statt.
Auslöser	Als Auslöser werden Miasmen in verunreinigtem Wasser gesehen. Vor allem in armen Ländern, wo das Trinkwasser von Fäkalien verunreinigt ist, tritt die Krankheit auf. Auch in Kriegsgebieten ist das häufig der Fall. Die Erkrankung kann auch durch Nahrungsaufnahme auftreten, wenn diese zuvor mit dem infizierten Wasser in Kontakt war, z. B. Fisch.
Inkubationszeit	2 – 3 Tage
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT muss täglich gemacht werden.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	<ul style="list-style-type: none"> Durchfall: Sofort und W6 Std. lang muss der Charakter je ¼ Std. aufs Klo. <ul style="list-style-type: none"> Wegen Dehydrierung erleidet er – 1 LE und – 1 VIT. <p>Zufuhr von Nahrung und Flüssigkeit regen den Durchfall sofort an.</p> <ul style="list-style-type: none"> In der Nacht hat der Charakter kaum geschlafen. Er verliert – 1 VIT und – 3 WS. <ul style="list-style-type: none"> Diese Werte regenerieren sofort und stündlich, wenn der Charakter ausreichend schläft.
Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	<ul style="list-style-type: none"> <u>Durchfall: Sofort und W6 Std. lang muss der Charakter je ¼ Std. aufs Klo.</u> <ul style="list-style-type: none"> <u>Wegen Dehydrierung erleidet er – 1 LE und – 1 VIT.</u> <u>Erbrechen: – 1 LE und – 1 VIT.</u> <p><u>Zufuhr von Nahrung und Flüssigkeit regen den Durchfall sofort an.</u> <u>Die Dehydrierung bewirkt ein markantes Aussehen: Die Wangen fallen ein, es bilden sich Hautfalten und die Nase sticht spitz hervor: AUSS – 1.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <u>In der Nacht hat der Charakter kaum geschlafen. Er verliert – 1 VIT und – 3 WS.</u> <ul style="list-style-type: none"> <u>Diese Werte regenerieren sofort und stündlich, wenn der Charakter ausreichend schläft.</u>

...

Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	<ul style="list-style-type: none"> Durchfall: Sofort und W6 Std. lang muss der Charakter je ¼ Std. aufs Klo. <ul style="list-style-type: none"> Wegen Dehydrierung erleidet er - 1 LE und - 1 VIT. Erbrechen: - 1 LE und - 1 VIT. Es tritt Hautausschlag auf. <p>Zufuhr von Nahrung und Flüssigkeit regen den Durchfall sofort an. Die Dehydrierung bewirkt ein markantes Aussehen: Die Wangen fallen ein, es bilden sich Hautfalten und die Nase sticht spitz hervor: AUSS - 1.</p> <ul style="list-style-type: none"> Außerdem muss ein TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter (W6): <ul style="list-style-type: none"> 1 = Lungenentzündung (siehe dort; leichte Kategorie!) 2 - 5 = Fäulnis (siehe dort; leichte Kategorie!) 6 = Koma: Der Charakter fällt ins Koma. In der Nacht hat der Charakter kaum geschlafen. Er verliert - 1 VIT und - 3 WS. <ul style="list-style-type: none"> Diese Werte regenerieren sofort und stündlich, wenn der Charakter ausreichend schläft.
Diagnose	Ein Medikus kann durch die Form des flockigen Stuhlgangs auf eine Gallenruhr schließen, wenn der TW auf MED gelingt.
Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> Ein Aufenthalt in einem Spital ist nötig. Der Betroffene benötigt viel Flüssigkeit, Zucker und Salz.
Prophylaxe	In risikoreichen Gebieten sollte sauberes Trinkwasser getrunken werden. Speisen müssen abgekocht werden. Auf rohes Gemüse, Fisch und dergleichen sollte verzichtet werden.

Gelbsucht	Leberentzündung mit Juckreiz und einer gelblichen Verfärbung der Haut und Augen
Wichtige Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> Outplay: Es handelt sich um Hepatitis, einer Leberentzündung, die durch das Hepatitis-Virus verursacht wird. Leberentzündungen können auch durch Giftstoffe oder Alkoholismus entstehen. Das Hepatitis-Virus existiert in verschiedenen Varianten. Das Virus wird in tropischen Gegenden über verunreinigtes Wasser oder entsprechende Nahrungsmittel aufgenommen. Gelbsucht kann durch Schmierinfektion übertragen werden, in einigen Varianten auch über Blut, Sperma, Sekret, sogar durch Tränenflüssigkeit. Auch der Dung, der mit infiziertem Tierkot angereichert ist, der zur Aufzucht an Pflanzen verwendet wird, bewirkt eine Erkrankung über die Aufnahme der infizierten Pflanzen. Leidet der Betroffene an Alkoholsucht oder Völlerei, werden die folgenden TW auf VIT - 2 WM. Plantoiden sind immun gegen die Gelbsucht.
Auslöser	Die Gelbsucht kann durch Giftstoffe oder Alkoholismus ausgelöst werden. Darum wird als Ursache der Gelbsucht ein selbstmissbräuchliches oder vergiftendes Wirken gesehen, wodurch die Lebensäfte ins Ungleichgewicht gekommen sind. Die Mediziner vermuten auch Miasmen hinter der Krankheit, da sie häufig in Gebieten mit mangelnder Hygiene auftritt. Für andere Mediziner ist die Gelbsucht wiederum ein Beleg für schlechte Lebensführung, auf dessen Tun ein Ergehen folgt.
Infektion	Die Auslöser der Erkrankung erfolgt durch Alkoholkonsum, Völlerei oder Vergiftung, aber die Weiterverbreitung kann durch Kontakt mit diesen Humanoiden geschehen. Die Erkrankung tritt vorrangig in tropischen, unhygienischen Gebieten auf.
Inkubationszeit	W4 Monate
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT muss wöchentlich gemacht werden.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	<ul style="list-style-type: none"> W6 Tage lang Appetitverlust. Zu geringe Nahrungsaufnahme verursacht Hunger. W6 Tage lang Übelkeit: Täglich W6 Std. lang und - 1 VIT. W6 Tage lang leichtes Fieber: Der Charakter verliert täglich - 1 LE und - 1 VIT. Das Fieber hält täglich W6 Std. lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. Außerdem muss W6 Tage lang der TW auf GL gelingen, sonst leidet der Charakter W6 Std. lang an Bauchschmerzen und verliert - 2 LE und - 1 VIT. Außerdem muss W6 Tage lang der TW auf GL gelingen, sonst muss sich der Charakter nach dem Aufstehen übergeben. Er verliert dadurch - 1 LE und - 1 VIT. Ist der Charakter vier Wochen lang krank, erleidet er im Folgemonat die Gelbsucht-Phase, wenn ihm der TW auf GL misslingt. Die Haut und die Augäpfel verfärben sich gelb, der Urin wird dunkel und der Stuhl hell. <ul style="list-style-type: none"> Der Charakter leidet an Juckreiz und er verliert jede Woche - 1 LE und - 1 VIT.

...

Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	<ul style="list-style-type: none"> • W6 Tage lang Appetitverlust. Zu geringe Nahrungsaufnahme verursacht Hunger. • W6 Tage lang Übelkeit: Täglich W6 Std. lang und – 1 VIT. • W6 Tage lang Bauchschmerzen; Täglich W6 Std. und – 2 LE und – 1 VIT. • W6 Tage lang Muskel- und Gelenkschmerzen: Täglich – 1 LE und – 1 VIT. • W6 Tage lang schweres Fieber: Der Charakter verliert täglich – 2 LE und – 2 VIT. Das Fieber hält den ganzen Tag lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. • Außerdem muss W6 Tage lang der TW auf GL gelingen, sonst muss sich der Charakter nach dem Aufstehen übergeben. Er verliert dadurch – 1 LE und – 1 VIT. • Außerdem muss wöchentlich der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter die Gelbsucht-Phase. Die Haut und die Augäpfel verfärben sich gelb, der Urin wird dunkel und der Stuhl hell. <ul style="list-style-type: none"> ○ Der Charakter leidet an Juckreiz und er verliert jede Woche – 1 LE und – 1 VIT.
Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	<ul style="list-style-type: none"> • Der Charakter erleidet die Gelbsucht-Phase. Die Haut und die Augäpfel verfärben sich gelb, der Urin wird dunkel und der Stuhl hell. <ul style="list-style-type: none"> ○ Der Charakter leidet an Juckreiz und er verliert jede Woche – 1 LE und – 1 VIT. • W6 Tage lang Appetitverlust. Zu geringe Nahrungsaufnahme verursacht Hunger. • W6 Tage lang Übelkeit: Täglich W6 Std. lang und – 1 VIT. • W6 Tage lang Bauchschmerzen; Täglich W6 Std. und – 2 LE und – 1 VIT. • W6 Tage lang Muskel- und Gelenkschmerzen: Täglich – 1 LE und – 1 VIT. • W6 Tage lang schweres Fieber: Der Charakter verliert täglich – 2 LE und – 2 VIT. Das Fieber hält den ganzen Tag lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. • Außerdem muss W6 Tage lang der TW auf GL gelingen, sonst muss sich der Charakter nach dem Aufstehen übergeben. Er verliert dadurch – 1 LE und – 1 VIT. • Monatlich muss der TW auf GL gelingen, sonst versagt die Leber allmählich. Der Charakter ist dann täglich müde und verliert darum – 1 VIT und – 1 WS. Diese Verluste kann er jedoch durch kurzen Schlaf regenerieren. Wenn die VIT aber in den kritischen Bereich sinkt, fällt der Charakter ins Koma und wird demnächst sterben. • Monatlich muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter das PM Krebs (Leberkrebs).
Diagnose	Ein Medikus kann die Gelbsucht durch Anamnese und Palpation erkennen, wenn der Patient Bauchschmerzen hat oder die Gelbsucht-Anzeichen hat. Dem Medikus muss dafür der TW auf MED gelingen.
Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> • Der Erkrankte soll auf Alkohol verzichten und nur noch leichte Kost zu sich nehmen. • Schmerzmittel wirken vorübergehend gegen die Schmerzen und lösen leichtes Fieber auf. Schweres Fieber wird zu leichtem. • Durch die Einnahme von Peyote-Frucht (ein Kaktus) wird der TW auf VIT + 1 WM. • Nach einer Heilung leidet der Charakter noch am Erschöpfungssyndrom: – 1 GL, – 1 LE, – 1 VIT und – 1 WS und alle TW werden – 2 WM. Die WM regenerieren nach W6 Std. stündlich um je einen Punkt.
Prophylaxe	Wer die Gelbsucht überstanden hat, ist sein Leben lang immun, wenn er in Kategorie 1 gerät. Pflegepersonal muss darauf achten, Kontakt mit dem Stuhl oder Blut der Patienten zu vermeiden. Der Betroffene muss Geschlechtsverkehr vermeiden, um eine weitere Ansteckung zu verhindern.

Grippe	Gefährliche Fiebererkrankung.
Wichtige Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> • Outplay: Es handelt sich um die multiresistente und hochansteckende Viruserkrankung der Influenza, die durch die Luft übertragbar und vor allem in Räumen infektiös ist, aber auch durch Schmierinfektion und Tröpfchenübertragung. Das Virus übersteht in Exkrementen bis zu 4 Tagen und ist in Eis isoliert dauerhaft überlebensfähig. • Die Elben nennen die Krankheit auf Alt-Elbisch „Influenza“, was soviel bedeutet wie „Einfluss“. Dies stammt von den hinterländischen Elben aus Elfai, die an den Einfluss der Gestirne glauben. Der Begriff „Grippe“ ist hingegen alt-anthropisch und meint „nach etwas haschen, greifen“. Das einfache Volk nennt die Krankheit auch Hustenfieber.
Auslöser	Auslöser sollen Ausdünstungen sein, die bedingt durch kalte Winde, über das Land aufsteigen.
Infektion	Humanoiden können sich durch Husten und Niesen und Körperkontakt anstecken. Die Erkrankung tritt vor allem von Frühjahr bis Sommer auf. Selbst in Spitälern verbreitet sich die Grippe. Reinigungskräfte können sich auch beim Entsorgen von Exkrementen der Infizierten anstecken. Möglich ist auch eine Übertragung von Tier auf Humanoid, z. B. bei Schweinen oder Vögeln.
Inkubationszeit	2+W4 Tage. Der Charakter ist vor allem in den ersten 4 Tagen der Symptomzeit ansteckend.
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT muss täglich gemacht werden.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	<p>Der Charakter leidet an Appetitlosigkeit und Schüttelfrost, an einer verschnupften Nase und an tränenden Augen und trockenem Husten.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erschöpfungssyndrom: - 1 GL, - 1 LE, - 1 VIT und - 1 WS und alle TW werden - 2 WM. • Leichtes Fieber: Der Charakter verliert - 1 LE und - 1 VIT Das Fieber hält W6 Std. lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge.
Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	<p>Neben den Symptomen aus Kategorie 1, verschlechtern sich die Werte und Auswirkungen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erschöpfungssyndrom: - 1 GL, - 1 LE, - 1 VIT und - 1 WS und alle TW werden - 2 WM. • Schweres Fieber: Der Charakter verliert - 2 LE und - 2 VIT Das Fieber hält den ganzen Tag lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. • Kopf- und Gliederschmerzen: - 2 LE und - 1 VIT (keine weiteren negativen WM). • Übelkeit: - 1 VIT. <ul style="list-style-type: none"> • Außerdem muss der TW auf VIT gelingen, sonst übergibt sich der Charakter: - 1 LE und - 1 VIT.
Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	<p>Neben den Symptomen aus Kategorie 2, verschlechtern sich die Werte und Auswirkungen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erschöpfungssyndrom: - 1 GL, - 1 LE, - 1 VIT und - 1 WS und alle TW werden - 2 WM. • Schweres Fieber: Der Charakter verliert - 2 LE und - 2 VIT Das Fieber hält den ganzen Tag lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. • Kopf- und Gliederschmerzen: - 2 LE und - 1 VIT (keine weiteren negativen WM). • Übelkeit: - 1 VIT. <ul style="list-style-type: none"> • Außerdem muss der TW auf VIT gelingen, sonst übergibt sich der Charakter: - 1 LE und - 1 VIT. • Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter (W6): <ul style="list-style-type: none"> ○ 1 - 2 = Lungenentzündung (siehe Pneumonie; leichte Kategorie!) ○ 3 - 4 = Fäulnis (siehe dort; leichte Kategorie!) ○ 5 = Dauerhaft das PM Herzfehler. ○ 6 = Der Charakter verstirbt.
Diagnose	Ein Medikus würde anfangs einen Schnupfen vermuten. Nur bei einem guten TW auf MED und wenn der Betroffene in Kategorie 2 oder 3 ist, wird er die Grippe diagnostizieren und muss schnell Maßnahmen ergreifen.
Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> • Schmerzmittel wirken vorübergehend gegen die Schmerzen und lassen das Fieber abklingen. Schweres Fieber wird zu leichtem. • Es existieren viele natürliche Heilmittel, durch deren Einnahme der TW auf VIT + 1 WM wird.
Prophylaxe	Bei einer Infektion sollten Humanoiden auf Hygiene achten, engen Körperkontakt vermeiden, die Nähe zu Betroffenen vermeiden und Mundschutz tragen. Infizierte müssen isoliert werden.

Harter Schanker	Geschlechtskrankheit, die Fieber, Schmerzen, Entzündungen und Geschwüre verursacht
Wichtige Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> • Outplay: Es handelt sich um die Syphilis. Auslöser ist ein Bakterium, das durch Geschlechtsverkehr übertragen wird. Auch durch die Berührung mit offenen Wunden ist eine Übertragung möglich. Das Bakterium existiert nur im Humanoiden. • Anuren erhalten auf die folgenden TW auf VIT + 2 WM. • Kobolde und Plantoiden sind immun gegen den Harten Schanker.
Auslöser	Als Auslöser der Krankheit werden sexuelle Ausschweifungen und unmoralisches Verhalten gesehen, wodurch die Lebenssäfte ins Ungleichgewicht fallen.
Infektion	Die Übertragung findet durch Geschlechtsverkehr statt.
Inkubationszeit	14 + W10 Tage
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT muss täglich gemacht werden.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	<p>Am Infektionsherd breitet sich schon während der Inkubationszeit ein schmerzhaftes Geschwür aus, das eine farblose Flüssigkeit aussondert, das viele Erreger in sich trägt. Nahe dieser Lokalinfection schwellen nach 25 Tagen die Lymphknoten an. Nach 10 Tagen schwellen die Geschwüre wieder ab.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leichtes Fieber: Der Charakter verliert – 1 LE und – 1 VIT. Das Fieber hält W6 Std. lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. • Kopf- und Gliederschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM. • Nach der Nacht entscheidet der TW auf WS darüber, ob der Charakter ausreichend schlafen konnte. Misslingt der TW, leidet der Charakter unter leichter Müdigkeit und verliert – 1 VIT und – 1 WS. Diese Werte regenerieren sofort, wenn der Charakter kurz geschlafen hat.
Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	<p>Die Symptome von Kategorie 1 verschlimmern sich.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schweres Fieber: Der Charakter verliert – 2 LE und – 2 VIT. Das Fieber hält den ganzen Tag lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. • Kopf- und Gliederschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM. • Nach der Nacht entscheidet der TW auf WS darüber, ob der Charakter ausreichend schlafen konnte. Misslingt der TW, leidet der Charakter unter leichter Müdigkeit und verliert – 1 VIT und – 1 WS. Diese Werte regenerieren sofort, wenn der Charakter kurz geschlafen hat.
Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	<p>Der Charakter erleidet zusätzlich Hautausschlag mit Knötchen, die aufplatzen und infektiöse Flüssigkeit aussondern.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schweres Fieber: Der Charakter verliert – 2 LE und – 2 VIT. Das Fieber hält den ganzen Tag lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. • Kopf- und Gliederschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM. • Nach der Nacht entscheidet der TW auf WS darüber, ob der Charakter ausreichend schlafen konnte. Misslingt der TW, leidet der Charakter unter leichter Müdigkeit und verliert – 1 VIT und – 1 WS. Diese Werte regenerieren sofort, wenn der Charakter kurz geschlafen hat.
Diagnose	Bei einem guten TW auf MED erkennt der Medikus die Krankheit anhand des Geschwürs und der angeschwollenen Lymphknoten. Bei einem normal gelungenen TW erkennt er die Krankheit erst bei Kategorie 2 und es herrscht generell für den Medikus Unklarheit, ob es sich auch um Tripper, Pocken oder um Aussatz handeln könnte.
Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> • Schmerzmittel wirken vorübergehend gegen die Schmerzen und lassen das Fieber abklingen. Schweres Fieber wird zu leichtem. • Weihrauch, in Form einer Salbe aufgetragen, bewirkt nur in der leichten Kategorie auf den TW auf VIT + 1 WM. • Bei kontinuierlicher Einnahme von Johanniskraut oder Knoblauch oder wenn die Erkrankung durch Behandlung mit den Blättern des Pfefferbaums behandelt werden, wird der TW auf VIT + 1 WM. • Nach 60 Tagen heilt der Erkrankte eigenständig. Der Krankheitsverlauf hört auf und der Krankheitswert sinkt täglich – 1. • Auch nach einer Heilung kann die Krankheit noch Jahre später wieder ausbrechen. Wenn das geschieht, werden auch innere Organe befallen. Es entstehen Geschwüre, Hirnhautentzündung, Demenz, Lähmung und innere Blutungen. Nach W100 Monaten muss der Charakter darum einen TW auf GL schaffen, sonst erleidet er die Krankheit in Kategorie 3.

Prophylaxe	Sexuelle Ausschweifungen sollten generell vermieden werden. Erkrankte Personen müssen den Geschlechtsverkehr unterlassen, um andere Personen nicht anzustecken. In der hoch ansteckenden Phase ist die Verwendung von Handschuhen und schützender Bekleidung nötig. Wegen der Ansteckungsgefahr empfiehlt sich die Isolierung des Erkrankten.
------------	--

Hasenpest	Fiebererkrankung mit Geschwüren, hervorgerufen durch den Umgang mit befallenen Tieren.
Wichtige Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> • Outplay: Es handelt sich um die Tularämie, die durch ein Bakterium ausgelöst wird, das sich im Zellgewebe aufhält, aber auch einige Zeit in Wasser und Staub überleben kann. Primär lebt das Bakterium in Tieren, wie dem Hasen. Auch die Exkremente dieser Tiere und die Tümpel, aus denen sie trinken, können infektiös sein. Durch Bisse oder Kratzer kann die Krankheit übertragen werden, ebenso wenn erlegtes infiziertes Tier verzehrt wird. Auch beim Aufwirbeln von Heu kann man erkranken. Parasiten, wie Mücken, Flöhe, Läuse, Wanzen, Milben oder Zecken sind verantwortlich für die Übertragung zwischen den Tieren.
Auslöser	Als Auslöser der Krankheit werden Kleintiere, wie Nagetiere verantwortlich gemacht. Es wird angenommen, dass sie durch Ausdünstungen (Miasmen) krankgeworden sind, die auch beim Heuaufwirbeln verbreitet werden können.
Infektion	Am stärksten betroffen sind Jäger von der Hasenpest, die erlegte Beute an sich nehmen oder den infizierten Kadaver als Nahrung aufnehmen. Ein Biss oder Kratzer des Tieres kann die Krankheit übertragen. Landwirte, die Heu aufwirbeln, können auch erkranken. Eine Übertragung zwischen Humanoiden findet nicht statt. Die Erkrankung tritt vorwiegend in ländlichen Gegenden auf.
Inkubationszeit	W10 Tage
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT muss täglich gemacht werden.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	<p>Der Charakter leidet an einer äußeren, lokalen Form der Hasenpest. An der Eintrittsstelle entstehen gelbliche Geschwüre und die regionalen Lymphknoten entzünden sich eitrig. Wird der Erreger verzehrt, tritt die Entzündung im Rachenraum auf.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leichtes Fieber: Der Charakter verliert – 1 LE und – 1 VIT. Das Fieber hält W6 Std. lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. • Schmerzhaftes Entzündung an der Eintrittsstelle: – 1 LE und – 1 VIT.
Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	<p>Die Erkrankung findet auch im Magen-Darm-Trakt statt. Dies kann auch durch den Verzehr des infizierten Tieres ausgelöst worden sein.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leichtes Fieber: Der Charakter verliert – 1 LE und – 1 VIT. Das Fieber hält W6 Std. lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. • Schmerzhaftes Entzündung im Hals-Rachenraum: – 1 LE und – 1 VIT. • Übelkeit: – 1 VIT. • Erbrechen: – 1 LE und – 1 VIT. • Bauchschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT. • Durchfall: Sofort und W6 Std. lang muss der Charakter je ¼ Std. aufs Klo. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Wegen Dehydrierung erleidet er – 1 LE und – 1 VIT.
Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	<p>Die Krankheit hat sich im ganzen Körper ausgebreitet. Sie wurde eingeatmet und befällt die Lunge. Die Drüsen schwellen an und es kommt zu Hautausschlägen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schweres Fieber: Der Charakter verliert – 2 LE und – 2 VIT. Das Fieber hält den ganzen Tag lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. • Kopf- und Bauchschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM. • Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Betroffene (W6): <ul style="list-style-type: none"> ◦ 1 – 2 = Lungenentzündung (siehe dort; Kategorie 1!) ◦ 3 = Entzündungen im Kopf-Hals- und Lungenbereich: – 1 LE und – 1 VIT. ◦ 4 = Knochenmarksentzündung: – 2 LE und – 1 VIT. ◦ 5 = Hirnhautentzündung: W6 Abenteuer lang endgültig – 1 REFL und – 1 INTEL. ◦ 6 = PM Herzfehler.
Diagnose	Ein Medikus erkennt die Symptome relativ schnell anhand der entzündeten Lymphknoten.
Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> • Schmerzmittel wirken vorübergehend gegen die Schmerzen und lassen das Fieber abklingen. Schweres Fieber wird zu leichtem. • Ein Heilmittel existiert nicht.
Prophylaxe	Humanoiden, die schon mal an der Hasenpest erkrankt waren, sind jahrelang immun. Personen, die mit Infizierten in Kontakt stehen, müssen unter Beobachtung gestellt werden.

Hautpilz	Pilzartige Hautkrankheit, die vor allem Juckreiz verursacht
Wichtige Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> • Outplay: Auslöser sind verschiedene Pilze. • Anuren erhalten auf die folgenden TW auf VIT + 2 WM. • Bei Charakteren mit dem PM Völlerei wird der TW auf VIT zusätzlich – 2 WM.
Auslöser	Als Auslöser der Krankheit werden Ausdünstungen (Miasmen) gesehen, die zu einem pilzartigen Befall der Hornhaut, Nägel, Haut, Haare führen.
Infektion	Durch das Kratzen kann die Erkrankung auf andere Körperbereiche übertragen werden und in tiefere Hautschichten vordringen. Außerdem können dadurch weitere Infektionen auftreten. Eine Übertragung auf andere Humanoiden ist nur durch dauerhaft direkten Kontakt oder kontaminierte Gegenstände möglich.
Inkubationszeit	7 + W6 Tage
Krankheitsverlauf	<p>Der TW auf VIT muss täglich gemacht werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Wert sinkt nicht unter 10, wenn die Erkrankung nicht endgültig besiegt wurde. • Bei einem Wert von unter 12 finden jedoch keine Symptome mehr statt.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	<ul style="list-style-type: none"> • Mit dem W20 wird der Körperbereich ermittelt. <ul style="list-style-type: none"> ○ 1 = Achselhöhle: Es entstehen knotige Bläschen. ○ 2 = Augenbrauen (der W6 bestimmt das Auge): Die Augenbrauen brechen allmählich ab und gehen verloren; außerdem entstehen graue Schuppen. ○ 3 – 4 = Fingernägel (der W6 bestimmt die Hand): Die Fingernägel der Hand verfärben sich gelb und braun, die Nagelplatte wird dicker und die Nägel reißen ein. ○ 5 – 6 = Fuß (der W6 bestimmt den Fuß): Zwischen den Zehen, an der Fußsohle und Fußkante entstehen Bläschen und schuppige Haut. Durch die Reibung platzen immer mehr Bläschen auf. ○ 7 – 8 = Fußnägel (der W6 bestimmt den Fuß): Die Fußnägel des Fußes verfärben sich gelb und braun, die Nagelplatte wird dicker und die Nägel reißen ein. ○ 9 = Genitalien: Es entstehen knotige Bläschen. ○ 10 = Gesäß: In der Gesäßfalte entstehen knotige Bläschen. ○ 11 = Gesicht: Hauptpartien im Gesicht verfärben sich und fangen an zu schuppen. ○ 12 = Hals: Es entstehen rundliche Flecken. ○ 13 = Hand (der W6 bestimmt die Hand): Die Handinnenfläche ist von Schuppen bedeckt. ○ 14 = Kopf: Es entsteht ein kreisrundes haarloses Gebiet; dort brechen die Haare ab; außerdem entstehen graue Schuppen. ○ 15 = Leisten: An der Innenseite des Oberschenkels treten Hautrötungen und Schuppen auf. ○ 16 = Oberkörper: Es entstehen rundliche Flecken. ○ 17 = Rücken: Es entstehen rundliche Flecken. ○ 18 – 19 = Rumpf: Am Rumpf und Übergang zu den Beinen bilden sich schuppige Rötungen. ○ 20 = Schultern: Es entstehen rundliche Flecken. • Juckreiz: – 1 LE und – 1 VIT.

...

Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	<p>Sollte der KW in die höhere Kategorie steigen, verschlimmern sich die Symptome (siehe untere Auflistung!) Außerdem muss mit dem W20 ein weiterer Körperbereich ermittelt werden, der jedoch wie in Kategorie 1 startet.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Startet der Charakter erstmals in Kategorie 2, wird mit dem W20 der folgende Körperbereich ermittelt: <ul style="list-style-type: none"> ○ 1 = Achselhöhle: Siehe Kategorie 1! Die knotigen Bläschen werden großflächig, nässen und bilden am Rand Schuppen und kleine Pusteln aus. ○ 2 = Augenbrauen: Siehe Kategorie 1! Es betrifft nun beide Augenbrauen und diese werden künftig nicht mehr nachwachsen. ○ 3 - 4 = Fingernägel: Siehe Kategorie 1! ○ 5 - 6 = Fuß: Siehe Kategorie 1! Motorische Talente, auch Bewegungen beim Kämpfen, werden - 2 WM. ○ 7 - 8 = Fußnägel: Siehe Kategorie 1! ○ 9 = Genitalien: Siehe Kategorie 1! Die knotigen Bläschen werden großflächig, nässen und bilden am Rand Schuppen und kleine Pusteln aus. ○ 10 = Gesäß: Siehe Kategorie 1! Die knotigen Bläschen werden großflächig, nässen und bilden am Rand Schuppen und kleine Pusteln aus. ○ 11 = Gesicht: Siehe Kategorie 1! Die befallenen Hautpartien verteilen sich großflächig. ○ 12 = Hals: Siehe Kategorie 1! Die Flecken breiten sich großflächig aus, wie eine Landkarte. Streicht man drüber, schuppt die Haut. ○ 13 = Hand: Siehe Kategorie 1! Die ganze Hand ist nun betroffen und es bilden sich Pusteln an den Hautwurzeln der Handoberseite. Handlungen mit der Hand werden - 2 WM. ○ 14 = Kopf: Siehe Kategorie 1! Es entsteht eine dauerhafte Glatze. ○ 15 = Leisten: Siehe Kategorie 1! Die Hautrötungen und Schuppen breiten sich Richtung Anus und Geschlechtsteile aus. ○ 16 = Oberkörper: Siehe Kategorie 1! Die Flecken breiten sich großflächig aus, wie eine Landkarte. Streicht man drüber, schuppt die Haut ab. ○ 17 = Rücken: Siehe Kategorie 1! Die Flecken breiten sich großflächig aus, wie eine Landkarte. Streicht man drüber, schuppt die Haut ab. ○ 18 - 19 = Rumpf: Siehe Kategorie 1! Entlang der Haarwurzeln entstehen Knoten, die benachbarten Lymphknoten schwellen an und es entsteht W6 Std. lang ein leichtes Fieber. Der Charakter verliert - 1 LE und - 1 VIT. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. ○ 20 = Schultern: Siehe Kategorie 1! Die Flecken breiten sich großflächig aus, wie eine Landkarte. Streicht man drüber, schuppt die Haut ab. • Starker Juckreiz: - 2 LE und - 1 VIT. • Erschöpfung: - 1 GL, - 1 LE, - 1 VIT und - 1 WS und W6 Std. lang werden alle TW - 2 WM.
Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	<p>Siehe Kategorie 2!</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dem Charakter muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet er die Fäulnis (außer bei Augenbrauen, Finger- und Fußnägel und Kopf(haare); siehe Fäulnis, Kategorie 1).
Diagnose	Ein Medikus erkennt relativ schnell eine Pilzinfektion, wenn ihm der TW auf MED gelingt.
Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> • Eine geeignete Salbe (mit Knoblauch, Lavendelöl u. a.) oder Fußbäder mit Salz und Essig oder das Auftragen von Schwefel bewirken durch die Behandlung + 1 WM auf den TW auf VIT und ab dem 3. Tag werden LE und VIT täglich um W4 Punkte regeneriert. Das Mittel sollte 3 Wochen lang eingenommen werden. <ul style="list-style-type: none"> ○ Ob das Mittel anschlägt, entscheidet ein TW auf GL, der - 2 WWM wird. • Schmerzmittel wirken vorübergehend gegen die Schmerzen und lassen das Fieber abklingen. Schweres Fieber wird zu leichtem. • Nach dem Abklingen der Symptome müssen die Behandlungen noch gute 6 Wochen fortgeführt werden, damit die Erkrankung nicht wiederkehrt.
Prophylaxe	Mangelnde Hygiene begünstigt einen Pilzbefall. Übertriebenes Waschen mit Seife ist jedoch nicht hilfreich. Die Bekleidung, die an entsprechenden Hautstellen liegt, muss stets gereinigt werden.

Hundswut	Infektion, die durch Tiere übertragen wird und tödliche Gehirnentzündung verursachen kann.
Wichtige Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> • Outplay: Es handelt sich um die Tollwut, die durch verschiedene Lyssaviren ausgelöst wird, die primär bei gleichwarmen Tieren auftreten kann, z. B. bei Rotfüchsen, Hunden, Katzen, Frettchen, Dachsen, Affen, Mungos, Schakalen, Waschbären, Stinktieren, Wölfen und Fledermäusen. Das Virus befindet sich im Speichel des tollwütigen Tieres und wird meistens durch einen Biss oder eine Kratzwunde übertragen. Eine Übertragung zwischen Humanoiden ist nur gering möglich. Die Hundswut bietet immer wieder Stoff für Legenden. Auch die Lykantrophobie wird damit in Verbindung gebracht. • Plantoiden sind immun gegen Hundswut.
Auslöser	Auslöser sind erkrankte Tiere, die vermutlich durch Ausdünstungen (Miasmen) erkrankt sind.
Infektion	Der Humanoid kann erkranken, wenn er von einem tollwütigen Tier gebissen oder gekratzt wurde.
Inkubationszeit	W4 Monate
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT muss täglich gemacht werden.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	<p>Bei einem Biss wird die Körperpartie zunächst Schmerzen aufweisen, aber die Haut verliert dort ihre Empfindsamkeit. Nach der Inkubation folgen Lähmungen, Angst, Verwirrtheit, Nervosität, Delirium, anomales Verhalten, Halluzinationen und Schlaflosigkeit. Die Lähmung betrifft den Rachen, wodurch das Sprechen und Schlucken kaum möglich ist. Der Anblick von Wasser löst im Rachen schon Krämpfe aus. Der produzierte Speichel kann nicht mehr abgeschluckt werden und bildet Schaum vor dem Mund. Reize wie Luftzug, Geräusche oder Licht führen zu Wutanfällen, Schreien, Schlagen und Beißen. In der Zeit lässt sich das Virus durch den Schaum oder durch Blutübertragung verbreiten. In einigen Tagen tritt meistens der Tod ein. Bei den wenigen Überlebenden bleiben schwerste Gehirnschäden zurück.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Angststörung: - 1 MUT und alle Phobien-PM + 1. • Verwirrtheit: alle gedanklichen TW werden - 2 WM. • Wahn: - 1 VIT und - W4 WS. • Das PM Cholerik steigt + 1. • Halluzinationen. • Krämpfe: - 3 LE und - 1 VIT. <ul style="list-style-type: none"> • Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter einen Hirnschaden: Endgültig - 1 INTEL und - 1 REFL. • Nach der Nacht entscheidet der TW auf WS darüber, ob der Charakter ausreichend schlafen konnte. Misslingt der TW, leidet der Charakter unter leichter Müdigkeit und verliert - 1 VIT und - 1 WS. Diese Werte regenerieren sofort, wenn der Charakter kurz geschlafen hat. <p>- Sollte der Charakter eigenständig heilen, muss ihm künftig dennoch je Abenteuer der TW auf GL gelingen, sonst verliert er endgültig - 1 INTEL.</p>
Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	Wie Kategorie 1
Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	Wie Kategorie 1
Diagnose	Gelingt dem Medikus der TW auf MED, wird er Hundswut diagnostizieren. Er wird dabei auch nach Wunden und möglichen Tierangriffen fragen.
Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> • Schmerzmittel und Heilmittel wirken nicht.
Prophylaxe	Der Kontakt zu tollwütig erscheinenden Tieren muss vermieden werden. In Gebieten mit tollwütigen Tieren werden Jäger eingesetzt, um die Tiere zu erlegen und eine Ausbreitung der Krankheit zu verhindern.

Intumescat	Anschwellen der Hände, Lippen und Zunge.
Wichtige Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> • Outplay: Intumescat wird durch ein Bakterium ausgelöst, das in tiefem Berggestein bzw. an Erzen in Stollen und Höhlen existiert. Gelangt es in einen Organismus, löst es die Vergiftung aus. Sonnenlicht tötet das Bakterium schnell ab. Metall wird vom Bakterium schnell kontaminiert. Eine Verletzung durch eine Klinge kann die Infektion auslösen. Schwerer, die in der Scheide stecken, sind lange infektiös, weil das Bakterium in der Dunkelheit nicht abstirbt. Das Bakterium verursacht ein Anschwellen von Händen, Fingern und im Mundbereich. Der Begriff wird von Zwergen genutzt und bedeutet „Anschwellen, Ausdehnen“. • Es liegen Berichte vor, dass sich Zwerge daraus einen Scherz gemacht haben und erkranktes pulverisiertes Erz in Getränken untergemischt haben, um das Anschwellen der Extremitäten bei anderen Humanoiden auszulösen. • Zwerge erhalten bei den folgenden TW auf VIT + 2 WM.
Auslöser	Die Mediziner gehen davon aus, dass es sich um Ausdünstungen handelt, die in tiefen Bergen existieren und sich an Metallen verhaften.
Infektion	Natürlich vergiftetes Metall und Erze aus Bergwerken verursachen diese Erkrankung. Gelangt die Ausdünstung in einen Organismus, z. B. durch eine Wunde, löst es dort die Erkrankung aus. Es tritt selten auf und eher in dunklen Gebieten. Die Erkrankung tritt an Händen, Fingern, im Lippen- und Zungenbereich auf und verursacht ein extremes Anschwellen.
Inkubationszeit	W20 Std.
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT muss stündlich gemacht werden.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	Die Hände und Finger schwellen an und sind kaum mehr einsatzfähig. Lippen und Zunge schwellen an und der Charakter kann sich kaum mehr artikulieren. Er ist kaum zu verstehen. Die Infektion verläuft ansonsten schmerzlos. <ul style="list-style-type: none"> • Alle TW, die von den Händen abhängen, werden – 2 WM. • – 1 VIT.
Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	Die Symptome sind die gleichen wie in Kategorie 1, aber die Werte verschlechtern sich. <ul style="list-style-type: none"> • Alle TW, die von den Händen abhängen, werden – 4 WM. • – 1 LE und – 2 VIT.
Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	Die Symptome sind die gleichen wie in Kategorie 1, aber die Werte verschlechtern sich. <ul style="list-style-type: none"> • Alle TW, die von den Händen abhängen, werden – 6 WM. • – 1 LE und – 3 VIT.
Diagnose	Das Anschwellen der Körperpartien ist ein eindeutiger Befund für Intumescat. Die Krankheit ist aber nicht überall bekannt. Der Medikus kennt diese Erkrankung, wenn er in Regionen lebt, wo die Krankheit auftritt. Ansonsten muss der TW auf MED gut gelingen.
Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> • Nach je 3 Std. sinkt der KW automatisch. Der Charakter heilt allmählich. • Es existiert sonst kein Heilmittel.
Therapie	Mögliche infizierte Erze und Metalle aus dem Bergbau sollten zunächst mind. einen Tag lang in offenes Sonnenlicht gelegt werden, bevor man sie geschützt wegsteckt. Infizierte Schwerer sollten ebenfalls aus den Scheiden entnommen und in Sonnenlicht abgelegt werden.

Katzenschnupfen	Entzündungen an Augen, in Atemwegen, in der Lunge, im Harn und am Geschlecht
Wichtige Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> • Outplay: Es handelt sich um die Erkrankung Chlamydiose, die von Chlamydien-Bakterien ausgelöst wird, die ursprünglich von Vögeln, wie Papageien stammen. Diese scheiden den Erreger mit dem Kot aus. Beim Einatmen des Kot-Staubes, aber auch schon beim Schwimmen in infizierten kleinen Badeseen, kann der Erreger aufgenommen werden. Auch Katzen können davon betroffen sein, darum wird die Krankheit Katzenschnupfen genannt. Die Erkrankung trifft eher jüngere Humanoiden, die noch keine Antikörper gegen die Bakterien entwickelt haben. • Bei Charakteren, die älter als 25 sind, werden die folgenden TW auf VIT zusätzlich + 2 WM.
Auslöser	Die Erkrankung wird häufig bei Papageien und Katzen beobachtet und dort auch bei Humanoiden, die mit diesen Tieren zusammenleben. Will man die Theorie von Miasmen aufrechterhalten, wirken bestimmte Ausdünstungen auf diese Tiere, die dann zu Überträgern werden. Auch der Kot der Tiere scheint infektiös oder wenn die Katze am Niesen ist.
Infektion	Besonders betroffen sind junge Humanoiden bis 25 Jahren, darum geschieht eine häufige Übertragung von Humanoid zu Humanoid dann durch Geschlechtsverkehr. Auch eine Übertragung durch Husten ist möglich. Und auch nach dem Schwimmen in kleinen Seen können Humanoiden erkranken. Ebenso der direkte Kontakt mit erkrankten Papageien und Katzen.
Inkubationszeit	6 + W10 Tage
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT muss wöchentlich gemacht werden.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	Die Katzenschnupfen bezieht sich auf die Augen. Es bildet sich Eiter an der Bindehaut. <ul style="list-style-type: none"> • Sehstörungen: visuelle Talente werden – 2 WM. • – 1 VIT.
Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	<ul style="list-style-type: none"> • Sollte die Erkrankung von Kategorie 1 auf 2 gestiegen sein, tritt neben der Sehstörung und dem VIT-Abzug nun dauerhaft das PM Sehschwäche auf. Die WM durch die Sehschwäche betragen – 1+W6. <p>Der Katzenschnupfen bezieht sich (nun auch) auf die Sexualorgane. Harnröhre, Gebärmutter, Eileiter, Prostata und Nebenhode sind entzündet. Es kommt zu wiederkehrenden eitrigen Ausflüssen. Eine Ansteckung ist durch Sexualverkehr möglich.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schmerzen im Unterbauch und beim Urinieren: – 2 LE und – 1 VIT.
Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	<ul style="list-style-type: none"> • Sollte die Erkrankung von Kategorie 1 oder 2 auf 3 gestiegen sein, treten die oberen Symptome weiterhin auf. An den Sexualorganen hat sich nun ein gutartiges Geschwür gebildet und die Lymphknoten in der Leistengegend sind angeschwollen. <p>Der Katzenschnupfen bezieht sich (nun auch) auf Rachen und Lunge. Eine Ansteckung ist durch Tröpfchenübertragung möglich, z. B. durch Niesen, Husten, Küssen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Charakter erleidet eine Lungenentzündung (siehe dort; Kategorie 1!)
Diagnose	Bei einem guten TW auf MED kann der Medikus den Katzenschnupfen erkennen; vor allem auch, wenn er von den möglichen Infektionsmöglichkeiten erfährt. Ansonsten wird er einfach auf eine Erkältung schließen. In Kategorie 3 wird er eine Lungenentzündung diagnostizieren.
Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> • Schmerzmittel wirken vorübergehend gegen die Schmerzen und lassen das Fieber abklingen. • Mädesüß wirkt leicht gegen Schmerzen und Fieber. • Die Behandlung mit Kamille bewirkt auf die TW auf VIT + 1 WM. • Gegen eine mögliche dauerhafte Sehschwäche kann der Charakter ein Monokel nutzen, das während des Tragens die WM behebt. • Plantoiden sind immun gegen Lungenentzündungen.
Prophylaxe	Verunreinigte Badeanstalten sollten gemieden werden und bei mit Kot verstaubten Vogelneestern ist Vorsicht geboten. Betroffene sollten den Sexualverkehr vermeiden.

Keuchhusten	Hochansteckende Hustenerkrankung
Wichtige Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> • Outplay: Es handelt sich um Pertussis. Die Erkrankung wird von einem Bakterium bzw. dessen Proteine ausgelöst. Das Bakterium nutzt nur den Humanoiden als Wirt. Eine Infizierung findet durch Übertragung von Körperflüssigkeiten und Tröpfchenübertragung statt.
Auslöser	Als Auslöser werden Ausdünstungen (Miasmen) angesehen, die allerdings auch eine Ansteckung durch die Luft ermöglichen.
Infektion	Humanoiden stecken sich gegenseitig durch Niesen und Husten an. Keuchhusten ist hoch ansteckend.
Inkubationszeit	8 + W6 Tage
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT muss täglich gemacht werden.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	<p>Der Betroffene leidet an Schnupfen, Fieber und Reizhusten. Der Husten lässt nach 1 – 2 Wochen nach.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leichtes Fieber: Der Charakter verliert täglich – 1 LE und – 1 VIT. Das Fieber hält W6 Std. lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. – 1 VIT.
Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	<p>Neben den Symptomen aus Kategorie 1 werden die Hustenattacken nun heftiger und beim Einatmen ist ein Juchzen zu hören. Beim Husten wird ein glasiger Schleim hochgewürgt.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schweres Fieber: Der Charakter verliert täglich – 2 LE und – 2 VIT. Das Fieber hält den ganzen Tag lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. • Übelkeit: – 1 VIT. • Nach der Nacht entscheidet der TW auf WS darüber, ob der Charakter ausreichend schlafen konnte. Misslingt der TW, leidet der Charakter unter leichter Müdigkeit und verliert – 1 VIT und – 1 WS. Diese Werte regenerieren sofort, wenn der Charakter kurz geschlafen hat.
Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	<p>Neben den Symptomen aus Kategorie 2 treten nun gelegentlich Krampfanfälle auf.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schweres Fieber: Der Charakter verliert täglich – 2 LE und – 2 VIT. Das Fieber hält den ganzen Tag lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. • Erbrechen: – LE und – 1 VIT. • Während des Abenteuers erleidet der Erkrankte einen Krampf. Der SM würfelt die Uhrzeit aus. Der Krampf bewirkt – 3 LE und – 1 VIT. • Außerdem muss sofort <u>wöchentlich</u> der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Betroffene (W6): <ul style="list-style-type: none"> ◦ 1 – 5 = Lungenentzündung (siehe dort; Kategorie 1!) ◦ 6 = Hirnhautentzündung: W6 Abenteuer lang endgültig – 1 REFL und – 1 INTEL. • Nach der Nacht entscheidet der TW auf WS darüber, ob der Charakter ausreichend schlafen konnte. Misslingt der TW, leidet der Charakter unter leichter Müdigkeit und verliert – 1 VIT und – 1 WS. Diese Werte regenerieren sofort, wenn der Charakter kurz geschlafen hat.
Diagnose	Erst ab Kategorie 2 kann der Medikus Keuchhusten diagnostizieren, wenn ihm der TW auf MED gelingt.
Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> • Schmerzmittel wirken vorübergehend gegen die Schmerzen und lassen das Fieber abklingen. Schweres Fieber wird zu leichtem. • Die Behandlung mit Kamille, Salbei oder Schwarzer Nachtschatten bewirkt auf die TW auf VIT + 1 WM.
Prophylaxe	Erkrankte müssen isoliert werden. Sie sind noch bis zu 3 Wochen lang ansteckend.

Knochenbrecherfieber	Tropische, schwer infektiöse Fiebererkrankung mit möglichen inneren Blutungen
Wichtige Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> • Outplay: Es handelt sich um das Dengue-Fieber oder auch Gelbfieber, dessen Auslöser ein lokales Virus ist, das hämorrhagisches Fieber auslöst und relativ tödlich ist, vor allem bei Kindern. Es wird durch Mücken in subtropischen Gegenden übertragen. Eine Übertragung zwischen Humanoiden ist nur durch Blutübertragung möglich. Die Krankheit wird deshalb so genannt, weil sie schwere Schmerzen in den Knochengelenken verursacht. • Anuren erhalten auf die folgenden TW auf VIT + 2 WM.
Auslöser	Die Krankheit wird durch die Tigermücke ausgelöst, die in Dschungelgebieten beheimatet ist.
Infektion	Ansteckung zwischen Humanoiden findet nur durch Wundkontakt statt.
Inkubationszeit	1 + W6 Tage
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT muss täglich gemacht werden.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	<ul style="list-style-type: none"> • Leichtes Fieber: Der Charakter verliert – 1 LE und – 1 VIT. Das Fieber hält W6 Std. lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge.
Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	<p>Die Symptome verschlimmern sich: Das Fieber wird stärker, es tritt Schüttelfrost auf, die Lymphknoten schwellen an und körperweit tritt ein Hautausschlag auf.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schweres Fieber: Der Charakter verliert – 2 LE und – 2 VIT. Das Fieber hält den ganzen Tag lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. • Kopf- und Gliederschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM. • Gelenk- und Muskelschmerzen: – 1 LE. <ul style="list-style-type: none"> • Dem Charakter muss der TW auf WS gelingen, sonst muss er sich übergeben: – 1 LE und – 1 VIT.
Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	<p>Siehe Kategorie 2! Außerdem treten weitere Komplikationen auf, wie Leber- und Nierenfunktionsstörungen und innere Blutungen, die sich im Stuhl und Urin erkennen lassen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schweres Fieber: Der Charakter verliert – 2 LE und – 2 VIT. Das Fieber hält den ganzen Tag lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. • Kopf- und Gliederschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM. • Gelenk- und Muskelschmerzen: – 1 LE. • Innere Blutungen: – 1 LE und – 1 VIT. <ul style="list-style-type: none"> • Dem Charakter muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet er (W6): <ul style="list-style-type: none"> ○ 1 = Ohnmacht: Der Charakter wird W6 x ¼ Std. lang ohnmächtig. ○ 2 = Krämpfe: Der Charakter leidet W6 Std. lang an Krämpfen und erleidet – 3 LE und – 1 VIT. ○ 3 = Lähmung: REFL sinkt in den kritischen Bereich und der Charakter ist 1 Std. lang gelähmt und bewegungs- und handlungsunfähig. ○ 4 = Leber- und Nierenschäden: W6 Abenteuer lang endgültig – 1 LE. ○ 5 = Fäulnis (siehe dort; leichte Kategorie!) ○ 6 = Der Charakter fällt ins Koma.
Diagnose	Das Knochenbrecherfieber ähnelt zunächst jeder Fiebererkrankung. Erst durch den Hautausschlag (Kategorie 2) kann ein Medikus auf Knochenbrecherfieber tippen. Der TW auf MED muss gut sein, ansonsten weiß der Medikus nicht, ob es sich um diese Erkrankung oder um die Masern handelt.
Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> • Schmerzmittel wirken vorübergehend gegen die Schmerzen und lassen das Fieber abklingen. Schweres Fieber wird zu leichtem. • Es gibt kein Heilmittel. • Aderlass kann vorgenommen werden, wodurch der Krankheitswert einmal – 1 sinkt.
Prophylaxe	In häuslicher Umgebung sollten Wasserreservoirs so gut abgedeckt werden, dass die Mücken hier keine Brutstätten bilden. Einige Pflanzen sondern Duftstoffe aus, die Mücken meiden, so z. B. Lavendel oder Walnussbäume. Vorhänge schützen, wenn sie am Fenster oder vor dem Bett aufgehängt werden.

Krätze	Hautkrankheit, die Juckreiz und Entzündungen hervorruft.
Wichtige Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> • Outplay: Es handelt sich um einen Parasiten, nämlich um die Krätzmilbe, die sich in die Oberhaut des Humanoiden bohrt und dort Kot und Eier ablegt. • Der Plantoid ist immun gegen die Krätze.
Auslöser	Mediziner haben jüngst mit der neuen Erfindung des Mikroskops in Panpolis die Entdeckung gemacht, dass es sich beim Auslöser der Krätze um ein mikroskopisch kleines Insektenwesen handelt, die sie als Milbe beschrieben haben. Für die Vertreter der Miasmen-Lehre ist diese Entdeckung kein Widerspruch gegen die Miasmen-Lehre. Die Krätze ist ein Beleg für einen Parasiten, aber noch keine Erklärung für das Auftreten von Erkrankungen.
Infektion	Die Erkrankung tritt vor allem dort auf, wo Humanoiden auf engem Raum zusammenkommen. Eine Übertragung von Humanoid zu Humanoid ist möglich, vor allem da, wo Bekleidung und Decken ausgetauscht werden. Warme Körperstellen und Stellen mit dünner Hornhaut werden befallen, z. B. zwischen den Fingern, Handgelenken, am Gesäß, bei den Genitalien, am Ellbogen, unter den Achseln. Schlechte Hygiene könnte die Ausbreitung begünstigen.
Inkubationszeit	30 Tage
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT muss täglich gemacht werden.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	<p>Es kommt zu Juckreiz, Bläschen- und Krustenbildung; vor allem in der Nacht. Es entstehen Kratzwunden und Entzündungen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leichter Juckreiz: – 1 LE und – 1 VIT. • Nach der Nacht entscheidet der TW auf WS darüber, ob der Charakter ausreichend schlafen konnte. Misslingt der TW, leidet der Charakter unter leichter Müdigkeit und verliert – 1 VIT und – 1 WS. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Diese Werte regenerieren sofort, wenn der Charakter kurz geschlafen hat.
Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	<p>Die Symptome aus Kategorie 1 verschlimmern sich.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schwerer Juckreiz: – 2 LE und – 1 VIT. • Nach der Nacht entscheidet der TW auf WS darüber, ob der Charakter ausreichend schlafen konnte. Misslingt der TW, leidet der Charakter unter leichter Müdigkeit und verliert – 1 VIT und – 1 WS. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Diese Werte regenerieren sofort, wenn der Charakter kurz geschlafen hat.
Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	<p>Die Symptome aus Kategorie 2 verschlimmern sich.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schwerer Juckreiz: – 2 LE und – 1 VIT. • Außerdem muss ein TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter die Rachenpest; leichte Kategorie. • Nach der Nacht entscheidet der TW auf WS darüber, ob der Charakter ausreichend schlafen konnte. Misslingt der TW, leidet der Charakter unter leichter Müdigkeit und verliert – 1 VIT und – 1 WS. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Diese Werte regenerieren sofort, wenn der Charakter kurz geschlafen hat.
Diagnose	Der Medikus kann die Erkrankung anhand der Symptome erkennen, wenn der TW auf MED gelingt. Unter dem neomodernen Mikroskop in Panpolis lassen sich die kleinen Parasiten an den Lokalinfectionen erkennen.
Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> • Schmerzmittel wirken vorübergehend gegen die Schmerzen. • Durch die Behandlung der Wunden mit Schwefel und Wundsalbe (aus Chrysantheme) wird der TW auf VIT + 1 WM. • Sofern gebrauchte Gegenstände, Bekleidung und Bettwäsche täglich gereinigt und die Wunde behandelt wurden, ist der Charakter nach 4 Tagen geheilt. Ob dem Charakter die Reinigung seiner Umgebung gelungen ist, entscheidet der tägliche TW auf Hauswirtschaft, der 4 Tage lang erfolgreich durchgeführt werden muss. Sinnvoll wäre vermutlich, Kleidung und Decken zu verbrennen.
Prophylaxe	Enge Massenunterkünfte, Körperkontakt und Deckentausch sollten vermieden werden.

Kropf	Vergrößerung der Schilddrüse und des Halses; evtl. Schluckbeschwerden und Atemnot
Wichtige Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> • Outplay: Es handelt sich um die Struma der Schilddrüse, die auf Jodmangel zurückzuführen ist. Wird diese Erkrankung ausgewürfelt, leidet der Charakter an Jodmangel und erhält nun Kropf. Diese Erkrankung tritt jedoch nur in den Alpengebieten auf. Sie kann aber auch nach einem Drüsenfieber auftreten oder bei Frauen nach den Wechseljahren. • Wenn der Charakter ein Raucher ist, werden die folgenden TW auf VIT – 2 WM. • Lebt oder lebte der Charakter jahrelang in den Alpen, werden die folgenden TW auf VIT – 2 WM.
Auslöser	Es wird davon ausgegangen, dass Ausdünstungen (Miasmen) die Ursache sind, die vorwiegend in den Alpengebieten vorkommen. Sie könnten aus den gebirgigen Felsen austreten, aus der andersgearteten Erde oder aus den quellenden Gebirgswässern. Möglich wäre auch die geringere Nähe zur Sonne und die dadurch intensivere Einwirkung durch Sonnenstrahlung. Besonders tritt die Erkrankung bei Humanoiden auf, die sich viel ärgern. Eine Wanderin beschrieb, wie sie schockiert sie war, als sie in den Voralpen auf eine Siedlung stieß, in der die meisten Bewohner hässlich geschwollene Hälse hatten und wie manche sich von ihnen kaum artikulieren konnten.
Infektion	Kropf betrifft häufig bestimmte Gebiete, in denen die Erkrankung über Generationen hinweg auftritt. Sie ist jedoch nicht ansteckend.
Inkubationszeit	Keine. Die Veränderung tritt zum nächsten Abenteuer auf.
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT findet zu jedem Abenteuer statt. <ul style="list-style-type: none"> - Der Wert kann nicht in eine leichte Kategorie absinken, ... <ul style="list-style-type: none"> o außer wenn ein meisterhafter TW stattfindet und der Wert dadurch unter die Kategorie sinkt. o Außer wenn eine bestimmte medizinische Maßnahme durchgeführt wird (siehe unten!) - Der Wert kann in eine höhere Kategorie steigen, wodurch der Kropf weiter anwächst.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	Die Schilddrüse und somit der Hals sind leicht vergrößert. <ul style="list-style-type: none"> • Spontane Erschöpfung: Nach beweglichen, sportlichen oder arbeitenden Tätigkeiten, wie auch nach einem Kampf, ist der Betroffene 1 Min. lang erschöpft. <ul style="list-style-type: none"> o Er kann keine schweren Bewegungen mehr ausführen. o Alle seine TW werden dann – 2 WM. • Das Aussehen leidet. Der Charakter erleidet einmalig und dauerhaft – 1 AUSS.
Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	Die Schilddrüse und somit der Hals sind leicht vergrößert. Der Betroffene hat häufig ein Enge- oder Kloßgefühl im Hals und leidet unter Schluckbeschwerden. <ul style="list-style-type: none"> • Spontane Erschöpfung: Nach beweglichen, sportlichen oder arbeitenden Tätigkeiten, wie auch nach einem Kampf, ist der Betroffene 1 Min. lang erschöpft. <ul style="list-style-type: none"> o Er kann keine schweren Bewegungen mehr ausführen. o Alle seine TW werden dann – 2 WM. • Atemnot: Während beweglichen, sportlichen oder arbeitenden Tätigkeiten, wie auch während eines Kampfes oder während des Essens, muss dem Charakter der TW auf WS gelingen, sonst erleidet er Atemnot. <ul style="list-style-type: none"> o In einem Kampf muss der TW zu Beginn der 2. Kampfrunde gemacht werden. o Der Charakter erleidet dann einen Schock und ist 1 Min. lang bewegungs- und handlungsunfähig. • Das Aussehen leidet. Der Charakter erleidet einmalig einen Abzug in AUSS: <ul style="list-style-type: none"> o Dauerhaft – 1, wenn der Erkrankte von Kategorie 1 in Kategorie 2 aufsteigt. o Dauerhaft – 2, wenn der Erkrankte bei der Ermittlung direkt in Kategorie 2 gerät.

...

Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	<p>Die Schilddrüse und somit der Hals sind extrem vergrößert. Es haben sich Knoten gebildet. Der Betroffene hat ein Enge- oder Kloßgefühl im Hals und leidet dauerhaft an Schluckbeschwerden und Luftnot.</p> <ul style="list-style-type: none"> Spontane Erschöpfung: Nach beweglichen, sportlichen oder arbeitenden Tätigkeiten, wie auch nach einem Kampf, ist der Betroffene 1 Min. lang erschöpft. <ul style="list-style-type: none"> Er kann keine schweren Bewegungen mehr ausführen. Alle seine TW werden dann – 2 WM. Atemnot: Während beweglichen, sportlichen oder arbeitenden Tätigkeiten, wie auch während eines Kampfes oder während des Essens, muss dem Charakter der TW auf WS gelingen, sonst erleidet er Atemnot. <ul style="list-style-type: none"> In einem Kampf muss der TW zu Beginn der 2. Kampfrunde gemacht werden. Der Charakter erleidet dann einen Schock und ist 1 Min. lang bewegungs- und handlungsunfähig. Das Aussehen leidet. Der Charakter erleidet einmalig einen Abzug in AUSS: <ul style="list-style-type: none"> Dauerhaft – 1, wenn der Erkrankte von Kategorie 2 in Kategorie 3 aufsteigt. Dauerhaft – 3, wenn der Erkrankte bei der Ermittlung direkt in Kategorie 3 gerät. Vor jedem Abenteuer muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter einen bösartigen Tumor in den Schilddrüsen und somit das PM Krebs.
Diagnose	Ein Medikus kann die Erkrankung anhand der Symptome erkennen. Er tastet dafür den Hals bzw. die Schilddrüsen ab.
Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> Schmerzmittel wirken vorübergehend gegen die Schmerzen. Es existieren einige medizinische Ansätze, die eine Heilung ermöglichen: <ul style="list-style-type: none"> In betroffenen ländlichen Gebieten gibt es Medikusse, die Arzneien herstellen, mit einem Anteil von Schilddrüsen von Schafen. Und im nihonischen Shanlin und in Kakara verordnen Medikusse Arzneien, in denen Asche von Meerschwämmen und Seetang verarbeitet ist. Erhält der Betroffene dauerhaft diese Medizin, dann kann der Krankheitswert in eine niedrigere Kategorie sinken, wenn der TW auf VIT entsprechend gelingt. Somit ist auch eine Heilung möglich. Umstritten und gefährlich ist eine Operation an Schilddrüsen, die im Spital in Intradom durchgeführt werden. Dabei können die Stimmbänder beschädigt werden und die OP scheint keine dauerhafte Heilung zu bewirken.
Prophylaxe	<p>Gegen Kropf kann man sich scheinbar nicht schützen. Das Fortziehen aus dem Gebiet wäre eine Möglichkeit.</p> <p>Frauen, die vom Kropf betroffen sind, tragen häufig Kropfbänder um den Hals, die durchaus modisch aussehen können.</p>

Kusskrankheit	Krankheit, die Bläschenbildung im Mundraum oder im Genitalbereich auslöst.
Wichtige Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> Outplay: Es handelt sich um Herpes, das von zwei unterschiedlichen Viren einer gemeinsamen Familie, die im humanoiden Körper lebenslang existieren können, ohne eine Erkrankung auszulösen. Bestimmte Auslöser und ein geschwächtes Immunsystem sein, können dann der Auslöser sein. Die bekannteste Form ist der Lippenherpes. Daneben existieren auch Genitalherpes und bei Kleinkindern die Mundfäule. Herpes kann auch eine Fäulnis (Sepsis) auslösen.
Auslöser	Die Kusskrankheit ist eine klare Infektionskrankheit. Als Ursache für die Kusskrankheit wird darum ein ausschweifend-unmoralischer Lebenswandel angesehen, der die Lebenssäfte ins Ungleichgewicht bringt.
Infektion	Die Kusskrankheit wird vor allem durchs Küssen und durch Geschlechtsverkehr übertragen. Vor allem jüngere Leute sind davon stark betroffen. Die gebildeten Bläschen am Mundraum scheinen eine Infektion besonders zu begünstigen. Ebenso wurde beobachtet, dass Stress, Sonnenlicht und ein geschwächtes Immunsystem und die Menstruation die Erkrankung begünstigen.
Inkubationszeit	2+W4 Tage
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT muss täglich gemacht werden.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	<p>Es tritt eine lokale Entzündung an den Lippen auf, mit dem Entstehen von Hautbläschen. Gelegentlich sind auch die Mundschleimhaut und das Zahnfleisch davon betroffen.</p> <ul style="list-style-type: none"> Lokale Entzündung: – 1 VIT.

...

Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	<p>Neben den Symptomen aus Kategorie 1 verschlimmern sich die Werte und Symptome.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lokale Entzündung: – 1 LE und – 1 VIT. • Leichtes Fieber: Der Charakter verliert – 1 LE und – 1 VIT. Das Fieber hält W6 Std. lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. • Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst breitet sich die Krankheit auf die Augen aus: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Leichter Sehverlust: – 2 SINN (auf das Sehen bezogen) und – 1 LE. Sollte SINN unter 4 sinken, ist der Charakter vorübergehend erblindet.
Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	<p>Neben den Symptomen aus Kategorie 2 verschlimmern sich die Werte und Symptome.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lokale Entzündung: – 1 LE und – 1 VIT. • Leichtes Fieber: Der Charakter verliert – 1 LE und – 1 VIT. Das Fieber hält W6 Std. lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. • Kopfschmerzen (W6 Std.): – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM. • Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst breitet sich die Krankheit auf die Genitalien aus: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Leichter Juckreiz: – 1 LE und – 1 VIT. • Ein weiterer TW auf GL muss gelingen, sonst erleidet der Charakter (W6): <ul style="list-style-type: none"> ◦ 1 – 3 = Fäulnis (siehe dort; Kategorie 1!) ◦ 4 – 6 = Leberentzündung: Der Charakter erleidet die Gelbsucht, Kategorie 1. Allerdings ist diese nicht ansteckend.
Diagnose	<p>Die Kusskrankheit lässt sich direkt an der Bläschenbildung erkennen. Leidet der Charakter jedoch auch an einer Infektion an den Genitalien, muss der TW auf MED gut gelingen, denn kann der Medikus auch Harter Schenker oder Tripper diagnostizieren. Leidet der Charakter an eine Leberentzündung, muss der TW auf MED gut gelingen, sonst diagnostiziert der Medikus Drüsenfieber oder Gelbsucht.</p>
Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> • Ein Schmerzmittel wirkt vorübergehend gegen die Schmerzen und lässt das Fieber abklingen. • Mädesüß wirkt auch leicht gegen Schmerzen und Fieber. • Zur Behandlung kann ein Knoblauchsud, Honig, Kamille oder Alkohol genutzt werden, das auf die lokale Stelle aufgetragen wird. Alternativ wirkt auch die dauerhafte Einnahme von Ingwer, Johanniskraut, Knoblauch oder Süßholz. Durch solche Behandlungen wird der TW auf VIT + 1 WM. • Ein Aufstechen der Bläschen führt hingegen zu einem höheren Risiko weiterer lokaler Erkrankungen.
Prophylaxe	<p>Ein gründliches Waschen der Hände verhindert eine Weiterverbreitung der Erkrankung. Küsse und Geschlechtsverkehr müssen vermieden werden.</p>

Lungen-entzündung	Fiebererkrankung mit starken Lungenschmerzen und Atembeschwerden
Wichtige Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> • Outplay: Es handelt sich um die Pneumonie, die durch Pneumokokken-Bakterien ausgelöst wird. Ein geschwächtes Immunsystem, beispielsweise durch andere Erkrankungen, fördert die Erkrankung an Pneumokokken und macht die Lungenentzündung häufig zur Sekundärerkrankung, die tödlich verlaufen kann. Eine Infizierung geschieht durch Schmierstoffübertragung (Nasenschleim) und Tröpfchenübertragung (Niesen). • Charaktere, die an Krebs, Allergien, Alkoholismus leiden oder Raucher sind, erhalten auf die TW auf VIT – 2 WM. • Der Plantoid ist immun gegen die Lungenentzündung.
Auslöser	Allgemein geht man davon aus, dass die Lungenentzündung durch Ausdünstungen (Miasmen) hervorgerufen wird, die sich durch die Luft verbreiten können.
Infektion	Humanoiden können sich gegenseitig anstecken, durch Niesen oder Kontakt mit Nasenschleim oder direktem Atemkontakt. Der Aufenthalt in einem Spital begünstigt die Lungenentzündung.
Inkubationszeit	2+W12 Tage
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT muss täglich gemacht werden.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	<p>Der Charakter leidet an Fieber, Schmerzen, Schüttelfrost, Husten und die Atmung fällt ihm schwer.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leichtes Fieber: Der Charakter verliert – 1 LE und – 1 VIT. Das Fieber hält W6 Std. lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. • Kopf- und Gliederschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM.
Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	<p>Neben den Symptomen aus Kategorie 1 verschlechtern sich die Werte. Der Husten wird mit eitrigem Auswurf begleitet.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schweres Fieber: Der Charakter verliert – 2 LE und – 2 VIT. Das Fieber hält einen Tag lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. • Kopf- und Gliederschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM.
Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	<p>Siehe Kategorie 2!</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schweres Fieber: Der Charakter verliert – 2 LE und – 2 VIT. Das Fieber hält einen Tag lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. • Kopf- und Gliederschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM. • Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter (W6): <ul style="list-style-type: none"> ○ 1 – 4 = Fäulnis (siehe dort; Kategorie 1!) ○ 5 – 6 = Lungenversagen: Der Charakter fällt ins Koma und die Lunge kollabiert. Er stirbt in den nächsten Minuten.
Diagnose	Ein Arzt wird erst bei einem guten TW auf MED die Lungenentzündung diagnostizieren. Ansonsten kommen viele Fieber- und Hustenerkrankungen in Frage. Wenn der Betroffene allerdings eitrigem Husten auswirft (ab Kategorie 2), reicht auch ein normal gelungener TW auf MED aus. Eine Autopsie der Lunge kann bei einer Obduktion Gewissheit bringen.
Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> • Schmerzmittel wirken vorübergehend gegen die Schmerzen und lassen das Fieber abklingen. Schweres Fieber wird zu leichtem. • Durch die kontinuierliche Einnahme von Knoblauch oder durch Behandlung mit Kamille (inhalieren) oder dem Saft des Peyote-Kaktus wird der TW auf VIT + 1 WM.
Prophylaxe	Erkrankte Personen müssen isoliert werden, um eine Ansteckung zu vermeiden.

Morbilli	Hoch infektiöse Fiebererkrankung mit roten Hautflecken
Wichtige Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> • Outplay: Es handelt sich um die Masern, die durch ein Virus verursacht wird, das nur im humanoiden Körper existieren kann. Die Infizierung findet durch Tröpfchenübertragung statt. Betroffene Personen sind ab dem 3. Tag bis 4 Tage nach der Inkubation hoch infektiös. Der Begriff Morbilli leitet sich vom alt-anthropischen Wort „Morbus“ ab, was Krankheit bedeutet. • Wer bereits an Morbilli erkrankt war, ist danach immun gegen die Krankheit.
Auslöser	Allgemein geht man davon aus, dass Morbilli durch Ausdünstungen (Miasmen) hervorgerufen wird, die sich durch die Luft verbreiten können.
Infektion	Morbilli tritt als lokale Epidemie auf, vor allem in Ballungsgebieten. Das Risiko an Morbilli zu erkranken und daran zu sterben, ist hoch. Eine Ansteckung geschieht über die Atmung. Die Erkrankung betrifft vor allem Kinder.
Inkubationszeit	7 + W4 Tage.
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT muss täglich gemacht werden.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	<p>In der ersten Woche erleidet der Betroffene fleckenartigen Hautausschlag, eine Rötung des Rachens und einen leichten Schnupfen und Husten. Sollte der Erkrankte länger krank sein, nimmt der Hautausschlag den ganzen Körper ein und die Lymphknoten schwellen an. Zum Ende der zweiten Woche bilden sich die Flecken zurück.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leichtes Fieber: Der Charakter verliert – 1 LE und – 1 VIT. Das Fieber hält W6 Std. lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. • Schwächung der Vitalität: Einmalig, aber dauerhaft – 1 VIT.
Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	<p>Neben den Symptomen aus Kategorie 1 verschlechtern sich die Werte. Der Husten wird schlimmer und Heiserkeit tritt auf.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schweres Fieber: Der Charakter verliert – 2 LE und – 2 VIT. Das Fieber hält einen Tag lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. • Kopf- und Halsschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM. • Schwächung der Vitalität: Einmalig, aber dauerhaft – 1 VIT. <p>Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter Durchfall: Sofort und W6 Std. lang muss der Charakter je ¼ Std. aufs Klo. Wegen Dehydrierung erleidet er – 1 LE und – 1 VIT.</p>
Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	<p>Siehe Kategorie 2!</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schweres Fieber: Der Charakter verliert – 2 LE und – 2 VIT. Das Fieber hält einen Tag lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. • Kopf- und Halsschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM. Durchfall: Sofort und W6 Std. lang muss der Charakter je ¼ Std. aufs Klo. Wegen Dehydrierung erleidet er – 1 LE und – 1 VIT. • Schwächung der Vitalität: Einmalig, aber dauerhaft – 1 VIT. <p>Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter (W6):</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 1 – 2 = Erbrechen: – 1 LE und – 1 VIT. ○ 3 = Lungenentzündung (siehe dort; Kategorie 1). ○ 4 = Hirnhautentzündung: W6 Abenteurer lang endgültig – 1 REFL und – 1 INTEL. ○ 5 = Dauerhaft das PM Herzfehler. ○ 6 = Koma.
Diagnose	Ein Medikus wird zunächst auf eine Fiebererkrankung tippen. Bei einem normalen TW auf MED kann er die Krankheit nicht unterscheiden von Pest, Pocken, Rubeola oder Scharlach. Nur bei einem guten TW auf MED wird er sie als Morbilli identifizieren.
Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> • Schmerzmittel wirken vorübergehend gegen die Schmerzen und lassen das Fieber abklingen. Schweres Fieber wird zu leichtem. • Gegen den Durchfall kann Laudanum / Opium helfen.
Prophylaxe	Wer bereits an Morbilli erkrankt war, ist danach lebenslang immun. Erkrankte müssen isoliert werden und in schweren Fällen sollten sie in einem Spital behandelt werden.

Odor	Durchfallerkrankung mit stark stinkenden Ausdünstungen.
Wichtige Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> • Odor ist elbisch und bedeutet „Gestank“. Odor wird durch ein Bakterium ausgelöst, das in Sumpfkreaturen existiert und ist noch einige Zeit in deren Ausscheidungen überlebensfähig. Im Humanoiden löst es die Erkrankung aus und kann durch Schmierinfektion übertragen werden. • Plantoiden sind immun gegen Odor.
Auslöser	Als Auslöser werden Ausdünstungen vermutet, die aus alten Morasten stammen.
Infektion	Humanoiden können sich in alten Morasten anstecken, aber auch wenn sie in Kontakt mit Morast-Kreaturen, wie Ghule, Sumpfschnodder und Afterpeden kommen oder mit deren Kot oder dem Eiter aufgeplatzter Ekzeme. Humanoiden können sich gegenseitig anstecken, durch Berührung oder Kontakt mit Kot und Eiter.
Inkubationszeit	W20 Tage
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT muss täglich gemacht werden.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	<p>Der Erkrankte leidet an Blähungen, Durchfall und stinkt aus allen Hautporen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Durchfall: Sofort und W6 Std. lang muss der Charakter je ¼ Std. aufs Klo. Wegen Dehydrierung erleidet er - 1 LE und - 1 VIT. • Personen in der Umgebung des Erkrankten müssen immer mal wieder einen TW auf WS schaffen, sonst wird ihnen vom abgesonderten Gestank übel.
Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	<p>Die Symptome sind die gleichen, wie in Kategorie 1, jedoch leicht verschlimmert.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Durchfall: Sofort und W6 Std. lang muss der Charakter je ¼ Std. aufs Klo. Wegen Dehydrierung erleidet er - 1 LE und - 1 VIT. • Feuchter Stuhlgang: Der SM ermittelt per Würfel eine Uhrzeit, wann dem Charakter unkontrolliert ein feuchter Stuhlgang entweicht. Der Charakter muss dann einen TW auf GL schaffen, sonst geht der Stuhlgang in die Hose. Gelingt ihm der TW, könnte er es noch rechtzeitig aufs Klo schaffen. • Personen in der Umgebung des Erkrankten müssen immer mal wieder einen TW auf WS schaffen, sonst wird ihnen vom abgesonderten Gestank übel.
Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	<p>Die Symptome sind die gleichen, wie in Kategorie 1, jedoch verschlimmert. Außerdem bilden sich Hautekzeme, die aufplatzen und nässen. Die austretende Flüssigkeit stinkt und ist hoch infektiös.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Durchfall: Sofort und W6 Std. lang muss der Charakter je ¼ Std. aufs Klo. Wegen Dehydrierung erleidet er - 1 LE und - 1 VIT. • Bauchkrämpfe: - 2 LE und - 1 VIT. • Feuchter Stuhlgang: Der SM ermittelt per Würfel eine Uhrzeit, wann dem Charakter unkontrolliert ein feuchter Stuhlgang entweicht. Der Charakter muss dann einen TW auf GL schaffen, sonst geht der Stuhlgang in die Hose. Gelingt ihm der TW, könnte er es noch rechtzeitig aufs Klo schaffen. • Personen in der Umgebung des Erkrankten müssen immer mal wieder einen TW auf WS schaffen, sonst wird ihnen vom abgesonderten Gestank übel.
Diagnose	Durch die Kombination mit dem Gestank kann ein Arzt auf Odor schließen, wenn ihm der TW auf MED gelingt. Bei einem misslungenen TW könnte er fälschlich Pocken diagnostizieren.
Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> • Ein geeignetes Pharmazeutikum (aus Apfelessig, ätherischem Öl, Salbei, Fenchel und Honig) bewirkt nach der Einnahme + 1 WM auf VIT und ab dem 3. Tag werden LE und VIT täglich um W4 Punkte regeneriert.
Prophylaxe	Morast-Kreaturen oder Infizierte sollten nicht berührt werden; vor allem nicht die Exkremente.

Opset	Augeninfektion mit Episoden kurzfristiger Erblindung
Wichtige Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> • Outplay: Ausgelöst wird die Krankheit durch Sporen einer mikroskopisch kleinen Pilzsorte, in alten Wäldern, die im Frühling durch die Luft schweben und über die Augen an den Sehnerv andockt. Durch Bekleidung können die Erreger mitgeschleppt werden. • Anuren erhalten auf die folgenden TW auf VIT + 2 WM. • Plantoiden sind immun gegen Opset.
Auslöser	Die Ausdünstungen treten im Frühling in sehr alten Wäldern auf.
Infektion	Erkrankte Humanoiden stecken andere scheinbar nur durch starke Körpernähe an. Die Erkrankung hält sich auch in der Bekleidung der Betroffenen.
Inkubationszeit	5 Min.
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT muss stündlich gemacht werden.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	<p>Anfangs ähneln die Symptome einer Allergie, mit leichtem Jucken der Augen. Durch das Reiben an den Augen kommt es zu einer leichten Entzündung. Die Augen schwellen leicht an und tränen. Der Betroffene erblindet kurz.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sofort und stündlich – 1 LE; bis das Auge ausgewaschen wurde. • Sofort und stündlich – 1 VIT. • W6 Min. lang erblindet.
Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	<p>Die Symptome sind die gleichen wie in Kategorie 1, verschlimmern sich allerdings.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sofort und stündlich – 1 LE; bis das Auge ausgewaschen wurde. • Sofort und stündlich – 2 VIT. • W10 Min. lang erblindet.
Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	<p>Die Symptome sind die gleichen wie in Kategorie 2, verschlimmern sich allerdings.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sofort und stündlich – 1 LE; bis das Auge ausgewaschen wurde. • Sofort und stündlich – 3 VIT. • W20 Min. lang erblindet.
Diagnose	Anhand der Erblindung kann ein Medikus Opset diagnostizieren, wenn ihm der TW auf MED gut gelingt. Er würde sonst eine Allergie diagnostizieren. Wenn der Medikus aber aus der Gegend stammt, in der diese Krankheit im Frühjahr auftritt, reicht ein normal gelungener TW auf MED.
Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> • Ein Heilmittel ist unbekannt. Meist heilt der Erkrankte in wenigen Stunden von selbst. • Das Auswaschen des Auges lindert den Juckreiz. Dadurch entfallen die LE-Verluste.
Prophylaxe	Alte tiefe Wälder sollten im Frühling mit Vorsicht begangen werden.

Pest	Extrem tödliche Fieber- und Lungenkrankheit, mit blutigen Geschwüren und blutigem Auswurf.
Wichtige Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> • Outplay: Die Pest wird von einem virulenten und resistenten Bakterium verursacht. Das Bakterium gedeiht im Organismus von Humanoiden und Nagetieren, stirbt aber in der Luft und bei sonniger, feuchtwarmer Umgebung schnell ab. In Leinenstoffen hält er hingegen zwei Wochen aus. Humanoiden infizieren sich meist durch verseuchte Tiere; durch den Verzehr oder durch Flohstiche. Der Floh dient als Zwischenwirt und sorgt für hohe Ansteckung. Infizierte Humanoiden stecken sich dann gegenseitig an, durch den Kontakt mit Wundflüssigkeit oder bei der Lungenpest auch durch Tröpfchenübertragung. Der Versuch, Ratten auszurotten, um die Pest zu besiegen, ist gefährlich, weil dadurch der eigentliche Wirt, nämlich der Floh, auf den Humanoiden überspringen kann. • Die Pest gilt als die gefährlichste Krankheit und kann leicht eine Epidemie auslösen. • Wenn der Charakter schon mal an der Pest erkrankt war, ist er nun immun. • Plantoiden erleiden nicht die Lungenpest (Kategorie 3).
Auslöser	Als Ursache werden Ausdünstungen gesehen, die vorrangig Ratten befallen, die es dann auf den Humanoiden übertragen. In sonnigen Gegenden fällt die Krankheit weniger stark aus und in Wüstengebieten tritt sie so gut wie nie auf.
Infektion	Die Wunden der Erkrankten sind ansteckend und sogar durch Bekleidung und Decken kann man sich anstecken. Verseuchte Tiere, aber auch tote Tiere, sind ansteckend und stellen für Jäger eine große Gefahr dar. Auch der Verzehr solcher Tiere ist krankheitsregend. Besonders gefährlich ist die Lungenpest, bei der Humanoiden sich über ihren Atem, durch Husten und Niesen anstecken. In den meisten Fällen nimmt die Pest ihren Anfang an dunklen, schmutzigen und stark belebten Orten, was auch für ein Zusammenspiel von Miasmen und unmoralischen Verhalten spricht.
Inkubationszeit	W100 Std.
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT muss täglich gemacht werden.

...

Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	<p><u>Abortive Pest</u>: Die Abortive Pest wird durch Direktübertragung (Outplay: oder durch Insektenstiche) hervorgerufen. An der Infektionsstelle kommt es zu einer Lokalinfektion, an der leichte Pusteln und Schorf auftreten. Der Erkrankte leidet an Fieber und geschwollenen Lymphknoten.</p> <ul style="list-style-type: none"> Leichtes Fieber: Der Charakter verliert – 1 LE und – 1 VIT. Das Fieber hält W6 Std. lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge.
Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	<p><u>Beulenpest</u>: Der Erkrankte leidet an Fieber, angeschwollenen Lymphknoten, er bekommt eitrige Geschwüre an der Haut, allmählich Organblutungen und blutigen Auswurf (Sputum).</p> <ul style="list-style-type: none"> Schweres Fieber: Der Charakter verliert – 2 LE und – 2 VIT. Das Fieber hält den ganzen Tag lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. Innere Organverletzungen: – 1 LE.
Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	<p><u>Lungenpest</u>: Die Symptome sind die gleichen wie in Kategorie 2. Außerdem erleidet der Erkrankte blutigen Husten und auftretende Atemnot und seine Lippen verfärben sich.</p> <ul style="list-style-type: none"> Schweres Fieber: Der Charakter verliert – 2 LE und – 2 VIT. Das Fieber hält den ganzen Tag lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. Schwere innere Organverletzungen: – 2 LE und – 1 VIT. Atemnot: Bei körperlichen Überanstrengungen leidet der Charakter an Atemnot und ist 1 Min. lang bewegungs- und handlungsunfähig. Nach der Nacht entscheidet der TW auf WS darüber, ob der Charakter ausreichend schlafen konnte. Misslingt der TW, leidet der Charakter an leichter Müdigkeit und verliert – 1 VIT und – 1 WS. Diese Werte regenerieren sofort, wenn der Charakter kurz geschlafen hat. Dem Charakter muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet er die Fäulnis (siehe dort; Kategorie 1!)
Diagnose	Bei der Beulen-, Lungenpest und bei der Pest-Fäulnis wird ein Medikus die Pest diagnostizieren, wenn ihm der TW auf MED gelingt.
Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> Schmerzmittel wirken vorübergehend gegen die Schmerzen und lassen das Fieber abklingen. Schweres Fieber wird zu leichtem. Durch die Behandlung mit Salbei wird der TW auf VIT + 1 WM.
Prophylaxe	<p>Personen, die schon mal an Pest erkrankt waren, sind jahrelang immun. In gefährdeten Gebieten müssen die Erkrankten und mögliche Pesterkrankte isoliert werden. Pestdoktoren sollten sich ausreichend schützen (auch mit Pestmaske). Pestgebiete sollten weiträumig gemieden werden. Ratten sollten getötet werden. Wer sich im Vorfeld mit Salbei komplett einreibt, erhält bei einer möglichen Ermittlung der Krankheit auf den TW auf VIT + 1 WM.</p>

Pocken	Fiebererkrankung mit eitrigen Geschwüren, die schwere Narben (Verformungen) hinterlassen.
Wichtige Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> • Outplay: Skarden bezeichnen die Krankheit auch als Blattern. Die Pocken werden von Viren verursacht, die auch Tiere infizieren können. Die Übertragbarkeit von Tier auf Humanoid ist zwar möglich, aber meistens ungefährlich. Über die Kuhpocken, die auch von Katzen übertragen werden können, kann sich der Humanoid anstecken. Diese lösen aber nur eine leichte Erkrankung aus und bieten danach eine Immunisierung gegen die echten Pocken. Pocken werden durch Tröpfcheninfektion übertragen, vor allem durch Husten. Aber auch beim Ausschütteln der Kleidung und Decken können die Viren aufgenommen werden. • Toronen erhalten auf die TW auf VIT – 2 WM.
Auslöser	Als Auslöser werden Ausdünstungen (Miasmen) angesehen. Sie stehen oft im Zusammenhang mit dem Aufkommen von Leichen. Tiere können diese Krankheit ebenso erleiden (Schafe, Kühe, Katzen).
Infektion	In einigen Fällen sind Humanoiden über Tiere erkrankt. Dabei trat die Krankheit jedoch nur leicht auf. Bauern sind auch schon daran erkrankt, wenn sie im Stall gearbeitet haben. Die Erkrankung hält sich scheinbar auch in Kleidung und Decken. Eine Übertragung zwischen Humanoiden geschieht durch Husten und Niesen.
Inkubationszeit	12 – 14 Tage <ul style="list-style-type: none"> • Während der Inkubationszeit am 5. Tag Unwohlsein: – 1 VIT.
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT muss täglich gemacht werden.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	<p>Zu Beginn ist der Erkrankte hoch infektiös. Er leidet unter Schüttelfrost, Fieber und Kopf- und Rachenschmerzen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schweres Fieber: Der Charakter verliert – 2 LE und – 2 VIT. Das Fieber hält den ganzen Tag lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. • Kopf- und Rachenschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM.
Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	<p>Neben den Symptomen aus Kategorie 1, nimmt das Fieber ab. Dafür bekommt der Erkrankte Hautpusteln am ganzen Körper. Die eitrige Flüssigkeit verbreitet einen üblen Geruch. Es bilden sich dadurch Narben und Deformationen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leichtes Fieber: Der Charakter verliert – 1 LE und – 1 VIT. Das Fieber hält W6 Std. lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. • Kopf- und Rachenschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM. • Juckreiz: – 1 LE und – 1 VIT. • Nach der Nacht entscheidet der TW auf WS darüber, ob der Charakter ausreichend schlafen konnte. Misslingt der TW, leidet der Charakter unter leichter Müdigkeit und verliert – 1 VIT und – 1 WS. Diese Werte regenerieren sofort, wenn der Charakter kurz geschlafen hat.
Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	<p>Neben den Symptomen aus Kategorie 2, nimmt das Fieber wieder zu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schweres Fieber: Der Charakter verliert – 2 LE und – 2 VIT. Das Fieber hält den ganzen Tag lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. • Kopf- und Rachenschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM. • Schwerer Juckreiz: – 2 LE und – 1 VIT. • Außerdem entscheidet ein TW auf GL, ob der Erkrankte weitere Nebenwirkungen erleidet (W6): <ul style="list-style-type: none"> ○ 1 – 3 = Eine Körperpartie ist gelähmt, die anhand der Trefferliste und dem W100 ermittelt wird. Sollte es die linke Brust betreffen (Herz), erhält der Charakter das PM Herzfehler. Sollte es den Schädel betreffen (Gehirn), erleidet der Charakter einen schweren Hirnschaden: INTEL sinkt monatlich endgültig – 1. ○ 4 = Der Charakter erleidet eine Lungenentzündung (siehe dort; Kategorie 1!) ○ 5 = Der Charakter stirbt. ○ 6 = Nichts geschieht. • Nach der Nacht entscheidet der TW auf WS darüber, ob der Charakter ausreichend schlafen konnte. Misslingt der TW, leidet der Charakter unter leichter Müdigkeit und verliert – 1 VIT und – 1 WS. Diese Werte regenerieren sofort, wenn der Charakter kurz geschlafen hat.
Diagnose	Ein Medikus erkennt die Pocken anhand der Pusteln (ab Kategorie 2), wenn ihm der TW auf MED gelingt. Kategorie 1 wird er zunächst nur als Fiebererkrankung diagnostizieren.

...

Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> Schmerzmittel wirken vorübergehend gegen die Schmerzen und lassen das Fieber abklingen. Schweres Fieber wird zu leichtem. Bei kontinuierlicher Einnahme von Johanniskraut, Knoblauch oder Salbei wird der TW auf VIT + 1 WM. Gegen Pocken gibt es kein bekanntes Heilmittel. Jedoch experimentieren einige Mediziner mit dem Verabreichen des Bläschensaftes oder dem Schorf der Pusteln, vor allem von erkrankten Kühen. Sollte der Charakter sich entscheiden, so ein Mittel einzunehmen, muss ihm der TW auf GL gelingen. Dann bewirkt das nach der Einnahme + 1 WM auf VIT und ab dem 3. Tag werden LE und VIT täglich um W4 Punkte regeneriert.
Prophylaxe	Erkrankte müssen isoliert werden. Erkrankter Tiere muss man sich entledigen.

Rachenpest	Erkrankung der Atemwege mit bedrohlichen Komplikationen und Spätfolgen.
Wichtige Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> Outplay: Es handelt sich um die Diphtherie, die durch ein Bakterium ausgelöst wird, das in der Erde, in verdrecktem Wasser und in damit verbundener Nahrung auftritt. Rachenpest ist auch bekannt unter den Namen „Halsbräune“, „Echter Krupp“ oder „Würgeengel der Kinder“. Anuren und Ratzen erhalten auf die folgende TW auf VIT + 2 WM.
Auslöser	Es wird angenommen, dass die Rachenpest durch Miasmen aus der Erde und verdrecktem Wasser ausgelöst wird und sich auch mit damit verbundener Nahrung ausbreiten kann. Auch Dämonen können als Symptome erklärt werden. Die Rachenpest gibt es in zwei Formen: a) Rachenentzündung; b) Hautentzündung nach einer Verletzung. Der Erkrankte kann auch Probleme mit Herz, Leber und Niere bekommen.
Infektion	Die Rachenpest ist zwischen Humanoiden übertragbar, durch Berührung, Niesen, Husten oder Küssen. Auch die Weitergabe von Gegenständen der Infizierten kann die Krankheit übertragen. Rachenpest kann in wenigen Fällen auch von Tieren übertragen werden oder bei von Erdboden verdreckten Fingern kann auch nach dem Kratzen bei Insektenstichen oder der Krätze Rachenpest ausbrechen.
Inkubationszeit	Bei einem VIT-Wert von unter 12 = 2 Tage Bei einem VIT-Wert von mind. 12 = 1 + W4 Tage Bei einem VIT-Wert von mind. 15 = 1 + W6 Tage
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT muss täglich gemacht werden.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	<ul style="list-style-type: none"> Erschöpfungssyndrom: - 1 GL, - 1 LE, - 1 VIT und - 1 WS und alle TW werden - 2 WM. Übelkeit: - 1 VIT. Schluckschmerzen: - 1 LE.
Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	<p>An den Mandeln entwickelt sich ein gelblich-weißer Belag, der sich im Rachenraum ausbreitet. Das verursacht einen faulig-süßen Geruch. Der Charakter muss bellend husten, pfeift beim erschwerten Atmen und wird heiser. Die lokalen Lymphknoten schwellen an.</p> <ul style="list-style-type: none"> Erschöpfungssyndrom: - 1 GL, - 1 LE, - 1 VIT und - 1 WS und alle TW werden - 2 WM. Übelkeit: - 1 VIT. Schluckschmerzen: - 1 LE. Leichtes Fieber: Der Charakter verliert - 1 LE und - 1 VIT. Das Fieber hält W6 Std. lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge.
Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	<p>Symptome wie bei Kategorie 2.</p> <ul style="list-style-type: none"> Erschöpfungssyndrom: - 1 GL, - 1 LE, - 1 VIT und - 1 WS und alle TW werden - 2 WM. Übelkeit: - 1 VIT. Schluckschmerzen: - 1 LE. Schweres Fieber: Der Charakter verliert - 2 LE und - 2 VIT. Das Fieber hält den ganzen Tag lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. Bauch- und Gliederschmerzen: - 2 LE und - 1 VIT (keine weiteren negativen WM) Komplikationen: Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter (W6): <ul style="list-style-type: none"> 1 = Dauerhaft das PM Herzfehler. 2 = Nierenschaden: W6 Abenteuer lang endgültig - 1 LE. 3 = Hirnhautentzündung: W6 Abenteuer lang endgültig - 1 REFL und - 1 INTEL. 4 = Lähmung der Augenmuskeln: Dauerhaft - 4 WM auf visuelle TW. 5 = Schluckbehinderung: Dauerhaft Probleme beim Essen. 6 = Lungenentzündung (leichte Kategorie).
Diagnose	Die Erkrankung in Kategorie 1 lässt sich zunächst nicht zuordnen. Die belegten Mandeln und weitere Symptome ab Kategorie 2 können eine Rachenpest vermuten.

...

Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> Schmerzmittel wirken vorübergehend gegen die Schmerzen und lassen das Fieber abklingen. Schweres Fieber wird zu leichtem. Ein Heilmittel existiert nicht.
Prophylaxe	<p>Es wird zu Vorsicht geraten, beim Arbeiten in dreckiger Erde. Erkrankte Personen müssen isoliert werden. Dem Geheilten werden 5 – 6 Wochen Bettruhe verordnet, um die Gefahr einer Herzschädigung zu minimieren.</p>

Rotz	Pferde-/ Tierkrankheit, die sich auch auf Humanoiden übertragen kann; Vereiterung der Atemwege, der Lunge und Geschwüre auf Haut und Schleimhaut; Fieber.
Wichtige Hinweise:	<ul style="list-style-type: none"> Outplay: Rotz wird durch ein Bakterium verursacht, dem Burkholderia mallei, das überwiegend bei Einhufern auftritt, von dort aus über den Mund des Tieres, wie auch über den eitrigen Auswurf, Nasensekret und Speichel auf Humanoiden übertragen werden kann. Das Bakterium gelangt dann über den Nasen-Rachenraum in den humanoiden Körper. Aber auch über offene Wunden ist eine Infektion möglich, wie auch durch den Verzehr der erkrankten Tiere. Unter Humanoiden ist eine Ansteckung kaum vorhanden, außer evtl. durch Geschlechtsverkehr. Rotz ist auch unter den Begriffen Mürde oder Hautwurm bekannt. Der skardische Begriff Rotz steht für Nasenschleim. Hautwurm wird es genannt, weil sich die Schwellungen schlängelnd unter der Haut entwickeln. Mürde ist ein alt-anthropisches Wort für „beißen“. Anuren erhalten auf die folgenden TW auf VIT + 2 WM. Toronen, Avesen und Reptiloiden sind immun gegen Rotz.
Auslöser	Als Auslöser werden Ausdünstungen (Miasmen) gesehen, die sich zunächst auf Tiere auswirken, aber ansteckend auf Humanoiden sein können. Die Krankheit tritt primär bei Pferden, Eseln, Maultiere, Ponys, Zebras und Kamele auf. Daneben können auch Katzen, Bären, Goronen Elefanten, Ziegen, Wölfe, Hasen und Kaninchen betroffen sein. Schweine, Rinder und Vögel können nicht infiziert werden.
Infektion	Rotz kann sich vom erkrankten Tier auf den Humanoiden übertragen, vor allem, wenn er mit den Tieren zu tun hat; auch beim Schlachten. Infektiös sind die Körperausscheidungen, wie Urin, Stuhl, Erbrochenem, Auswurf, Speichel und Nasenschleim der Tiere. Auch der Verzehr der erkrankten Tiere ist ansteckend. Humanoiden stecken sich gegenseitig nur durch Geschlechtsverkehr an.
Inkubationszeit	1 + W4 Tage
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT muss täglich gemacht werden.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	<p><u>Beim Tier:</u> Die Tiere erleiden Schüttelfrost und hohes Fieber und die Nase läuft. Die Lymphknoten an der Kehle schwellen an. Es bilden sich geschwürartige Beläge und Knötchen in der Luftröhre, am Kehlkopf und in der Nase. Große Hautteile sterben ab. Kopfschleimhaut und Muskulatur sind blutig geschwollen. Die Atmung ist erschwert und der Nasenfluss wird eitrig und blutig. Das Pferd bekommt Durchfall, magert ab, wird träge und schließlich setzt eine Lungenentzündung ein.</p> <p><u>Beim Humanoiden:</u> Der Erkrankte leidet erst an Schüttelfrost, dann an Hitzewallungen. Daneben treten Hautausschlag auf, die Schleimhaut färbt sich bläulich und bekommt Geschwüre und die Lymphknoten schwellen an. Der Erkrankte wird lichtscheu und bekommt Husten.</p> <ul style="list-style-type: none"> Leichtes Fieber: Der Charakter verliert – 1 LE und – 1 VIT. Das Fieber hält W6 Std. lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. Kopf- und Brustschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM. Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter eine Lungenentzündung (siehe dort; Kategorie 1!)
Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	<p>Neben den Symptomen aus Kategorie 1 färbt sich nun auch die Haut gelb.</p> <ul style="list-style-type: none"> Schweres Fieber: Der Charakter verliert – 2 LE und – 2 VIT. Das Fieber hält einen ganzen Tag lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. Kopf- und Brustschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM. Durchfall: Sofort und W6 Std. lang muss der Charakter je ¼ Std. aufs Klo. Wegen Dehydrierung erleidet er – 1 LE und – 1 VIT. Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter (W6): <ul style="list-style-type: none"> 1 – 3 = eine Lungenentzündung (siehe dort; Kategorie 1!) 4 – 6 = Milz- und Leberschäden: W6 Abenteuer lang endgültig – 1 LE.

...

Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	<p>Die Symptome sind die gleichen, wie in Kategorie 2, allerdings verschlechtern sich die Zustände.</p> <ul style="list-style-type: none"> Schweres Fieber: Der Charakter verliert – 2 LE und – 2 VIT. Das Fieber hält einen ganzen Tag lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. Kopf- und Brustschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM. Durchfall: Sofort und W6 Std. lang muss der Charakter je ¼ Std. aufs Klo. Wegen Dehydrierung erleidet er – 1 LE und – 1 VIT. Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter (W6): <ul style="list-style-type: none"> 1 – 2 = eine Lungenentzündung (siehe dort; Kategorie 1!) 3 – 4 = Milz- und Leberschäden: W6 Abenteuer lang endgültig – 1 LE. 5 – 6 = Der Erkrankte stirbt an Organversagen.
Diagnose	Ein Medikus kann Rotz diagnostizieren, wenn ihm der TW auf MED gelingt.
Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> Schmerzmittel wirken vorübergehend gegen die Schmerzen und lassen das Fieber abklingen. Schweres Fieber wird zu leichtem.
Prophylaxe	<p>Weitreichende Prophylaxe ist, die Gesundheit der Tiere zu erhalten, wie auch die Hygiene der Tierhaltung. Erkrankte Tiere müssen umgehend getötet werden. Auch das Material, mit denen die Tiere Kontakt hatten, wie z. B. die Krippe, die Tränke, das Putzzeug, das Geschirr, sollten verbrannt oder vergraben werden.</p> <p>Erkrankte Humanoiden müssen den Geschlechtsverkehr vermeiden.</p>

Ruhr	Hygienebedingte Erkrankung mit Fieber, Bauchkrämpfen und blutigem Stuhlgang.
Wichtige Hinweise:	<ul style="list-style-type: none"> Outplay: Es handelt sich um die Amöbenruhr, die von einem Amöben-Parasiten verursacht wird, der durch verunreinigtes oder ungewaschenes Obst oder Gemüse in den Dickdarm des Humanoiden gelangt. Der Parasit lebt vor allem in tropischen Gebieten, kann aber auch woanders auftreten. Auch der Stuhlgang des Infizierten ist noch monatelang infektiös.
Auslöser	<p>Ruhr bedeutet Bauchfluss. Der Dickdarm des Humanoiden erkrankt. Der Krankheit findet häufig in tropischen Gebieten statt, kann aber auch woanders auftreten. Allgemein wird davon ausgegangen, dass Ausdünstungen von Gewässern die Ursache sind. Einhergehend können auch die schlechten Bedingungen arm lebender Menschen in diesen Gebieten für ein Ungleichgewicht der Lebenssäfte sorgen.</p> <p>Jüngst sollen Mediziner in Panpolis, mit dem neumodischen Mikroskop, durch Autopsie des Darmbereichs, kleine wurmartige Wesen entdeckt haben. Diese Untersuchungsmethode ist jedoch umstritten.</p>
Infektion	In den meisten Fällen soll der Grund für die Erkrankung in unreinem Wasser liegen. Auch wenn Obst oder Gemüse aus unreinen Gebieten verzehrt werden, kann es zur Erkrankung kommen. Humanoiden stecken sich nicht gegenseitig an.
Inkubationszeit	1 + W6 Tage
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT muss täglich gemacht werden.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	<ul style="list-style-type: none"> Bauchkrämpfe: – 2 LE und – 1 VIT. Durchfall: Sofort und W6 Std. lang muss der Charakter je ¼ Std. aufs Klo. Wegen Dehydrierung erleidet er – 1 LE und – 1 VIT. Leichtes Fieber: Der Charakter verliert – 1 LE und – 1 VIT. Das Fieber hält W6 Std. lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. Nach der Nacht entscheidet der TW auf WS darüber, ob der Charakter ausreichend schlafen konnte. Misslingt der TW, leidet der Charakter an leichter Müdigkeit und verliert – 1 VIT und – 1 WS. <ul style="list-style-type: none"> Diese Werte regenerieren sofort, wenn der Charakter kurz geschlafen hat.
Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	<ul style="list-style-type: none"> Bauchkrämpfe: – 2 LE und – 1 VIT. Durchfall: Sofort und W6 Std. lang muss der Charakter je ¼ Std. aufs Klo. Wegen Dehydrierung erleidet er – 1 LE und – 1 VIT. Schweres Fieber: Der Charakter verliert – 2 LE und – 2 VIT. Das Fieber hält den ganzen Tag lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. Nach der Nacht entscheidet der TW auf WS darüber, ob der Charakter ausreichend schlafen konnte. Misslingt der TW, leidet der Charakter an leichter Müdigkeit und verliert – 1 VIT und – 1 WS. <ul style="list-style-type: none"> Diese Werte regenerieren sofort, wenn der Charakter kurz geschlafen hat.

...

Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	<ul style="list-style-type: none"> Bauchkrämpfe: – 2 LE und – 1 VIT. Durchfall: Sofort und W6 Std. lang muss der Charakter je ¼ Std. aufs Klo. Wegen Dehydrierung erleidet er – 1 LE und – 1 VIT. Schweres Fieber: Der Charakter verliert – 2 LE und – 2 VIT. Das Fieber hält den ganzen Tag lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. Außerdem muss ein TW auf GL gelingen, sonst erleidet er (W6): <ul style="list-style-type: none"> 1 – 4 = Fäulnis (siehe dort; Kategorie 1!) 5 – 6 = Zysten: Zysten im Dickdarm verursachen täglich – 1 LE und – 1 VIT. Das es sich um Zysten handelt, wird man erst bei einer Obduktion erkennen können. Nach der Nacht entscheidet der TW auf WS darüber, ob der Charakter ausreichend schlafen konnte. Misslingt der TW, leidet der Charakter an leichter Müdigkeit und verliert – 1 VIT und – 1 WS. <ul style="list-style-type: none"> Diese Werte regenerieren sofort, wenn der Charakter kurz geschlafen hat.
Diagnose	Der schleimig-blutige Stuhl ist für einen Medikus ein Befund für eine Ruhrerkrankung.
Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> Schmerzmittel wirken vorübergehend gegen die Schmerzen und lassen das Fieber abklingen. Schweres Fieber wird zu leichtem. <ul style="list-style-type: none"> Eine Zyste wird dadurch jedoch verstärkt, nämlich zusätzlich um – 1 LE und – 1 VIT. Ein Heilmittel existiert nicht. Im Spital Intradom versuchen sich Medikusse an Operationen an lebenden Humanoiden. (Dadurch ließen sich vielleicht die Zysten entfernen.)
Prophylaxe	In Gegenden mit niedrigen Hygienebedingungen sollte das Wasser vor der Nutzung abgekocht werden.

Scharlach	Fiebererkrankung mit Hautausschlag und Rachenentzündung
Wichtige Hinweise:	<ul style="list-style-type: none"> Outplay: Scharlach wird durch Streptokokken-Bakterien bzw. deren Toxine ausgelöst und trifft vorwiegend Kinder im Alter bis 7 Jahren. Der Humanoid kann allerdings mehrmals im Leben an Scharlach erkranken und andere Humanoiden anstecken, schon bevor er Symptome zeigt, auch bis zu zwei Wochen lang, und auch wenn er keine Symptome mehr hat. Die Infizierung findet durch Tröpfchenübertragung statt und kann auch durch Wunden übertragen werden.
Auslöser	Als Auslöser werden Ausdünstungen gesehen, die über die Luft wirken können. Auch der Lebenswandel des Humanoiden soll Einfluss auf die Erkrankung haben.
Infektion	Eine Ansteckung zwischen Humanoiden findet durch Husten, Niesen und Wundübertragung (Wundscharlach) statt.
Inkubationszeit	W6 Tage
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT muss täglich gemacht werden.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	<p>Der Erkrankte leidet an leichten Halsschmerzen und an eine Mandel- und Rachenentzündung, die jedoch keine Schmerzen verursacht.</p> <ul style="list-style-type: none"> Halsschmerzen: – 1 LE und – 1 VIT.
Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	<p>Neben den Halsschmerzen und der Mandel- und Rachenentzündung aus Kategorie 1 treten nun auch Fieber und Schüttelfrost auf. Der Rachen ist rot und die Mandeln sind geschwollen. Die Zunge bekommt einen weißlichen Belag, der später rotglänzend wird. Es treten Schluckbeschwerden auf. Nach 1 – 4 Tagen tritt ein rot gefärbter Ausschlag an Achseln und Leisten auf.</p> <ul style="list-style-type: none"> Leichtes Fieber: Der Charakter verliert – 1 LE und – 1 VIT. Das Fieber hält W6 Std. lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. Halsschmerzen: – 1 LE und – 1 VIT. Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter (W6): <ul style="list-style-type: none"> 1 – 3 = Erbrechen: – 1 LE und – 1 VIT. 4 – 6 = Bauch- und Kopfschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM. <p>Nach 14 Tagen, auch nach der Heilung, kommt es zu einer Abschuppung der Haut an Fingern und Zehen.</p>

...

Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	<p>Es treten die Symptome wie in Kategorie 2 auf, die sich allerdings verschlimmern.</p> <ul style="list-style-type: none"> Schweres Fieber: Der Charakter verliert – 2 LE und – 2 VIT. Das Fieber hält einen Tag lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. Halsschmerzen: – 1 LE und – 1 VIT. Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter (W12): <ul style="list-style-type: none"> 1 – 2 = Erbrechen: – 1 LE und – 1 VIT. 3 – 4 = Bauch- und Kopfschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM. 5 – 6 = Gelenkentzündungen: – 1 LE. 7 – 8 = Lungenentzündung (siehe Pneumonie; leichte Kategorie!) 9 = Fäulnis (siehe dort; leichte Kategorie!) 10 = Nierenschäden: W6 Abenteuer lang endgültig – 1 LE. 11 = Hirnhautentzündung: W6 Abenteuer lang endgültig – 1 REFL und – 1 INTEL. 12 = PM Herzfehler. <p>Nach 14 Tagen, auch nach der Heilung, kommt es zu einer Abschuppung der Haut an Fingern und Zehen.</p>
Diagnose	Ein Medikus kann die Krankheit anhand der Symptome erst ab Kategorie 2 erkennen, wenn ihm der TW auf MED gut gelingt. Bei einem normal gelungenen TW wird er die Krankheit eingrenzen können auf Scharlach oder Pocken oder Pest.
Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> Schmerzmittel wirken vorübergehend gegen die Schmerzen und lassen das Fieber abklingen. Schweres Fieber wird zu leichtem. Bei kontinuierlicher Einnahme von Johanniskraut oder Knoblauch oder durch die Behandlung mit Kamille oder Salbei wird der TW auf VIT + 1 WM.
Prophylaxe	Der Kontakt zu Erkrankten sollte vermieden werden. Reinigung und ein moralisch-guter Lebenswandel werden empfohlen.

Schattenkrankheit	Erkrankung, durch die man aggressiv wird und sich allmählich geisterhaft auflöst
Wichtige Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> Diese Erkrankung wird durch den sehr seltenen Schattenbusch ausgelöst, bzw. durch ein Bakterium, das epidemisch kurzfristig Tiere und Humanoiden ansteckt. Wurde diese Krankheit ermittelt, muss es dafür einen passenden Grund geben, sonst muss der Wurf wiederholt werden. Der Schattenbusch ist ein seltener hochwachsender Busch, der in düsteren und wenig vegetativen Gegenden wächst. Dort wächst der Busch allerdings in Gemeinschaft anderer Baum- und Buschpflanzen. Er ist sehr selten. Die Zweige des Schattenbusches wechseln, wie im Windspiel, in die Immaterielle Ebene; sie lösen sich also sekundenartig auf und tauchen wieder auf. Der Schattenbusch ist somit die einzigartige Pflanze, die sich zwischen der Anderswelt und dem Diesseits bewegen kann. Die Ursache dafür ist das Umbra-Bakterium, das im Schattenbaum existiert. Dieses ist auch der Überträger der Krankheit auf Säugetiere und Humanoiden. Fällt die fleischartige Frucht vom Baum oder wird sie gepflückt, verdirbt sie in wenigen Tagen und somit stirbt auch das Bakterium ab, dass an offener Luft in wenigen Stunden abstirbt. In der Frucht befindet sich aber ein Kern, in dessen Hülle das Bakterium, auch im getrockneten Zustand noch jahrelang isoliert sein kann. Der Schattenbusch besitzt kleine dornige Triebe an den Ästen und er entwickelt im Spätsommer apfelartige Früchte, die jedoch fleischig aussehen und auch so schmecken. Der Busch lockt somit allerlei fleischfressende Tiere, manchmal auch einen Oger an. Wenn die Tiere die Frucht ergattern wollen, können sie von den Dornen verletzt werden oder sie nehmen die fleischartige Frucht zu sich. In beiden Fällen gelangt dadurch das Bakterium in den Organismus. Bei den betroffenen Tieren oder Humanoiden wachsen die Krallen und Nägel. Eine Übertragung geschieht durch Wundkontakt, durch die Verletzung mit den Krallen oder Nägeln oder durch Bisse. Auch eine Übertragung durch Speichel oder beim Geschlechtsverkehr sind möglich. Auch durch den Verzehr des Keims, der in der fleischigen Frucht ist, kann die Krankheit ausgelöst werden, wenn die Magensäure das Bakterium nicht schnell genug zersetzt. In dem Fall entscheidet ein TW auf GL darüber, ob eine Infektion stattfindet.
Auslöser	Als Auslöser gilt eine Vergiftung, die durch den Schattenbaum ausgelöst wird, nämlich durch die Verletzung an dessen Dornen oder durch den Verzehr der fleischartigen Frucht.
Infektion	Krallen, Fingernägel, der Speichel und somit auch der Biss des Infizierten werden nach der Inkubationszeit infektiös (Wund- und Speichel-Übertragung).
Inkubationszeit	W4 x ¼ Std.
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT muss stündlich gemacht werden.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	<p>Der Erkrankte fühlt sich unwohl, leicht verwirrt, ihm ist übel und er wird zunehmend aggressiver.</p> <ul style="list-style-type: none"> – 1 VIT und – 1 OR. + W4 im PM Cholerik. Bei dem Erkrankten wachsen die Nägel oder Krallen schnell aus.

	<p><u>Zur Cholerik:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Bei einem PM-Wert von 10 – 14 tritt der Charakter ständig aggressiv auf, ist boshaft launisch und gewaltbereit. Im Kampf lässt er sich nur zurückhalten, wenn ihm eine positiv vertraute Person mit CHAR überreden kann oder man ihn anders abhält. - Bei dem PM-Wert von 15 – 17 ist der Charakter überaus gewaltbereit und gewalttätig. Er lässt sich nicht mehr durch Zureden zurückhalten, jemanden gewaltsam zu eliminieren. Im Kampf bewirkt Cholerik ab dem Wert 15 den Kampfrausch, der im Nahkampf + W6 TP verursacht. - Bei dem PM-Wert von 18 – 20 sieht der Charakter in allen Humanoiden, auch in geliebten Humanoiden einen Feind, den er sofort vernichten will.
Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	<p>Verwirrt, übel und unwohl, ist dem Erkrankten nur noch, wenn er in Kategorie 2 startet. Er fühlt sich jedoch zunehmend schwächer und wird aggressiver.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nur wenn der Erkrankte in Kategorie 2 startet: – 1 OR. • – W4 VIT. • + W4 im PM Cholerik. <ul style="list-style-type: none"> • Bei dem Erkrankten wachsen die Nägel oder Krallen schnell aus. • Der Erkrankte kann zwischendurch immer mal wieder durch Dinge hindurchsehen und gelegentlich durch Dinge greifen. Dabei fallen ihm auch Gegenstände durch die Hand.
Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	<p>Verwirrt, übel und unwohl, ist dem Erkrankten nur noch, wenn er in Kategorie 2 startet. Er fühlt sich jedoch zunehmend schwächer und wird aggressiver.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nur wenn der Erkrankte in Kategorie 3 startet: – 1 OR. • – W4 VIT. • + W4 im PM Cholerik. <ul style="list-style-type: none"> • Bei dem Erkrankten wachsen die Nägel oder Krallen schnell aus. • Der Erkrankte kann kontrolliert durch Dinge hindurchgreifen und -sehen und auch durch Dinge hindurchgehen. Er kann auch in die Anderswelt blicken. Sein Körper nimmt zunehmend die entstellte Form eines Geistes an. Der Erkrankte beginnt das Diesseits zu hassen und fühlt sich der Anderswelt hin verbunden. <ul style="list-style-type: none"> - Sobald VIT auf 0 sinkt, löst sich der Erkrankte auf und entschwindet in die Anderswelt. Dort existiert er nun als rachsüchtiger, böser Geist. Seine VIT regeneriert dort je ¼ Std. um einen Punkt und er wird schon bald als gefährlicher Geist wieder auftauchen.
Diagnose	<p>Die Krankheit ist sehr selten. Ein Arzt wird nur bei einem gut gelungenen TW auf MED die Schattenkrankheit diagnostizieren. Bei einem normal gelungenen TW wird er auf eine Vergiftung tippen. Erst ab Kategorie 3 kann er die Krankheit mit einem normal gelungenen TW auf MED bestimmen. Mit Arkanem Wissen, ist es ab Kategorie 3 mit einem gelungenen TW möglich, zu erkennen, dass sich der Erkrankte in einen Geist verwandelt.</p>
Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> • Aus den Wurzeln des Schattenbusches lässt sich ein Extrakt erstellen, wodurch die Erkrankung nach einer ¼ Std. gestoppt wird. Der Organismus regeneriert, die magischen Fähigkeiten hören auf und die Talentwerte regenerieren nach den üblichen Regeln. Um von diesem Extrakt zu wissen oder das zu erahnen, muss man in Pflanzenkunde, Pharmazie oder INTEL jedoch mind. den Wert 18 haben und der TW muss gelingen.
Prophylaxe	<p>Der Erkrankte muss wegen seiner aggressiven und dadurch ansteckenden Art gefangen isoliert werden, bis er geheilt werden kann. Ansonsten muss er als Geist bekämpft werden.</p>

Schlaf- und Komakrankheit	Fieberkrankheit, die einen schlafartigen Dämmerzustand oder Koma verursacht.
Wichtige Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> • Outplay: Es handelt sich um die Krankheit Trypanosomiasis, die als Schlafkrankheit gilt und vom einzelligen Parasiten Trypanosoma brucei verursacht wird, der durch die Tsetsefliege (Stechfliege) oder durch Flugwürmer übertragen wird. Tsetsefliegen und Flugwürmer halten sich in tropischen Feuchtgebieten auf, die Tsetsefliege kann auch in Wüstengebieten auftreten. Der Stich der Tsetsefliege und der Biss des Flugwurms kann durch einfache Bekleidung hindurchgehen. • <u>Anuren und Reptiloiden sind immun gegen die Schlaf- und Komakrankheit.</u>
Auslöser	Als Auslöser werden Ausdünstungen in Sümpfen (Miasmen) vermutet, die auf den Humanoiden gewirkt haben.
Infektion	Humanoiden können sich nicht gegenseitig anstecken.
Inkubationszeit	Ca. 30 Tage
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT muss monatlich gemacht werden.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	<p>Der Erkrankte leidet an Fieber, Schüttelfrost, Hautausschlag, Juckreiz und an einer Schwellung an der Lokalinfektion.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leichtes Fieber: Der Charakter verliert – 1 LE und – 1 VIT. Das Fieber hält W6 Std. lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. • Juckreiz: – 1 LE und – 1 VIT. Der Juckreiz hält den Monat lang an, aber die Werte werden nur einmal abgezogen.
Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	<p>Es finden die Symptome aus Kategorie 1 statt, die sich weiter verstärken und es treten weitere Symptome auf.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schweres Fieber: Der Charakter verliert – 2 LE und – 2 VIT. Das Fieber hält den ganzen Tag lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. • Juckreiz: – 1 LE und – 1 VIT. Der Juckreiz hält den Monat lang an, aber die Werte werden nur einmal abgezogen. • <u>Komakrankheit durch Flugwurm:</u> Immer wenn der TW auf VIT misslingt (nur in Kategorie 2 und 3), fällt der Erkrankte während des Abenteuers in Ohnmacht. Der Zeitpunkt wird vom SM per Würfel ermittelt.
Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	<p>Es finden die Symptome aus Kategorie 2 statt, allerdings verschlimmert und ergänzt durch die Infektion durch eine Tsetse-Fliege.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schweres Fieber: Der Charakter verliert – 2 LE und – 2 VIT. Das Fieber hält den ganzen Tag lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. • Juckreiz: – 1 LE und – 1 VIT. Der Juckreiz hält den Monat lang an, aber die Werte werden nur einmal abgezogen. • <u>Komakrankheit durch Flugwurm:</u> Immer wenn der TW auf VIT misslingt (nur in Kategorie 2 und 3), fällt der Erkrankte während des Abenteuers in Ohnmacht. Der Zeitpunkt wird vom SM per Würfel ermittelt. Außerdem muss nun noch ein TW auf GL gelingen, sonst fällt er ins Koma. • <u>Schlafkrankheit durch Tsetse-Fliege:</u> Immer wenn der TW auf VIT (nur in Kategorie 3), erleidet der Erkrankte während des Abenteuers Krämpfe und fällt dann in einen komaartigen Dämmerzustand. Der Zeitpunkt wird vom SM per Würfel ermittelt. Die Krämpfe bewirken – 3 LE und – 1 VIT. Der Komatöse kann nur in einem Spital mit einem gut gelungenen TW auf MED wiederbelebt und gerettet werden.
Diagnose	Nur wenn der Medikus in einer betroffenen Gegend lebt, kann er bei einem gelungenen TW auf MED auf die Schlaf- und Komakrankheit tippen, ansonsten würde er zunächst eine Fiebererkrankung diagnostizieren. Fällt der Betroffene in den Schlaf- oder Koma-Dämmerzustand, ist das für den Medikus in der betroffenen Region ein klarer Befund. Ein anderer Medikus kann durch den Zustand dann mit einem gut gelungenen TW die Krankheit diagnostizieren.

...

Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> Schmerzmittel wirken vorübergehend gegen die Schmerzen und lassen das Fieber abklingen. Schweres Fieber wird zu leichtem. Meerträubel-Gewächse bewirken durch die Einnahme auf künftige TW + 1 WM. Aber sie haben auch eine euphorisierende Wirkung und verursachen vorübergehend - 1 MUT, + 1 REFL, + 1 VIT und + 1 im PM Cholerik.
Prophylaxe	Tropische Sumpfgebiete und Wüstengebiete, in denen die Schlaf- und Komakrankheit aufgetreten ist, sollten gemieden werden oder zumindest mit schützender Bekleidung begangen werden.

Schmierfieber	Hygienebedingte Fieberkrankheit, mit Verstopfung und Kopfschmerzen.
Wichtige Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> Outplay: Es handelt sich um Typhus, das durch ein Bakterium ausgelöst wird, das sich in verunreinigten Nahrungsmitteln und verschmutztem Wasser befindet. Das Bakterium nistet sich im Darm ein. Die Erkrankten und selbst noch die Genesenen können den infektiösen Erreger mit dem Stuhl oder Urin noch bis zu 6 Monate lang ausscheiden. Anuren und Reptiloiden erhalten auf die folgenden TW auf VIT + 2 WM.
Auslöser	Als Auslöser werden Ausdünstungen gesehen, die sich im Wasser ausbreiten.
Infektion	Der Humanoid kann durch das verseuchte Wasser beim Baden, Trinken oder Essen der infizierten Nahrung erkranken.
Inkubationszeit	6 + W20 Tage
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT muss täglich gemacht werden.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	<ul style="list-style-type: none"> Leichtes Fieber: Der Charakter verliert - 1 LE und - 1 VIT. Das Fieber hält W6 Std. lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. Kopfschmerzen: - 2 LE und - 1 VIT. Nach der Nacht entscheidet der TW auf WS darüber, ob der Charakter ausreichend schlafen konnte. Misslingt der TW, leidet der Charakter an leichter Müdigkeit und verliert - 1 VIT und - 1 WS. Diese Werte regenerieren sofort, wenn der Charakter kurz geschlafen hat.
Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	<p>Der Charakter erleidet neben dem Fieber nun auch Husten, Kopfschmerzen, Erschöpfung und Durchfall. Er bekommt einen fleckenförmigen rosa-rötlichen Hautausschlag.</p> <ul style="list-style-type: none"> Schweres Fieber: Der Charakter verliert - 2 LE und - 2 VIT. Das Fieber hält W6 Std. lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. Kopfschmerzen: - 2 LE und - 1 VIT. Durchfall: Sofort und W6 Std. lang muss der Charakter je ¼ Std. aufs Klo. Wegen Dehydrierung erleidet er - 1 LE und - 1 VIT. Erschöpfungssyndrom: - 1 GL, - 1 LE, - VIT und - 1 WS und alle TW werden - 2 WM.
Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	<p>Die Symptome aus Kategorie 2 verschlimmern sich.</p> <ul style="list-style-type: none"> Schweres Fieber: Der Charakter verliert - 2 LE und - 2 VIT. Das Fieber hält W6 Std. lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. Kopfschmerzen: - 2 LE und - 1 VIT. Durchfall: Sofort und W6 Std. lang muss der Charakter je ¼ Std. aufs Klo. Wegen Dehydrierung erleidet er - 1 LE und - 1 VIT. Erschöpfungssyndrom: - 1 GL, - 1 LE, - VIT und - 1 WS und alle TW werden - 2 WM. Schmerzen im Nierenbereich: - 1 LE. Blutungen im Darmbereich: - 1 LE und - 1 VIT.
Diagnose	Befindet sich der Erkrankte in Kategorie 1, wird der Medikus bei einem gelungenen TW auf MED nur eine Fiebererkrankung diagnostizieren können. Ab Kategorie kann er die Krankheit eingrenzen, zwischen Fleckfieber und Schmierfieber. Mit einem gut gelungenen TW erkennt er sie dann als Schmierfieber.
Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> Schmerzmittel wirken vorübergehend gegen die Schmerzen und lassen das Fieber abklingen. Schweres Fieber wird zu leichtem. Laudanum / Opium wirkt gegen Durchfall. Aufputzmittel helfen gegen den Erschöpfungszustand.
Prophylaxe	In unterversorgten Gegenden muss auf Hygiene geachtet werden. Unzureichend gegarte Speisen und verunreinigtes Wasser müssen vermieden werden.

Schwindsucht	Lungenerkrankung, die Fieber verursacht, auch Organe befallen werden und tödlich sein kann.
Wichtige Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> • Outplay: Es handelt sich um die Tuberkulos, die durch ein Mykobakterium ausgelöst wird, das in Böden, im Grundwasser und im Staub beherbergt ist. Der Erreger wird durch Tröpfcheninfektion übertragen. Auch offene Wunden können den Erreger über die Luft aufnehmen. Kühe können Tuberkulose bekommen, wodurch die Rohmilch infiziert sein kann. Schlachter können sich durch offene Wunden an verseuchten Tieren infizieren. Häufig tritt das Bakterium auch durch Kakerlaken und deren Kot auf. Trotz der hohen Infektionsgefahr erkranken nur wenige Humanoiden an Tuberkulose, weil der Erreger oft abgewehrt wird. Die Schwindsucht wird auch als Weiße Pest oder Weißer Tod bezeichnet. • Wurde die Schwindsucht nicht medizinisch behandelt, kann sie nach Monaten wieder ausbrechen. Nach W6 Monaten muss dann der TW auf GL gelingen, sonst kehrt die Schwindsucht zurück. • Infektiös ist der Erkrankte erst ab Kategorie 2. • Anuren und Ratzen erhalten auf die TW auf VIT + 2 WM. • Plantoiden sind immun gegen Schwindsucht.
Auslöser	Als Auslöser werden Ausdünstungen im Boden (Miasmen) vermutet. Da die Krankheit häufig in Städten auftritt, wird auch ein Verfall der Sitten als Ursache in Betracht genommen, zumindest auch eine Unausgewogenheit der vier Säfte im Humanoiden.
Infektion	Wer von der Schwindsucht betroffen ist, kann diese über Atmung, Husten und Niesen und Geschlechtsverkehr übertragen. Aber es sind auch Fälle bekannt, in denen verwundete Humanoiden die Erkrankung bekommen haben. Auch Kühe können an der Schwindsucht erkranken und wiederum Humanoiden anstecken, wenn Rohmilch konsumiert wird. Auch Schlachter erkranken an infizierten Tieren häufig. Trotz der hohen Infektionskrankheit, breitet sich die Krankheit nie stark aus.
Inkubationszeit	2+ W4 Wochen
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT muss täglich gemacht werden.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	<p>Die leichte Schwindsucht ist nicht ansteckend und verläuft fast symptomfrei. Es bilden sich lediglich in der Lunge und an entsprechenden Lymphknoten kleine Entzündungen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nach der Nacht entscheidet der TW auf WS darüber, ob der Charakter ausreichend schlafen konnte. Misslingt der TW, leidet der Charakter an leichter Müdigkeit und verliert – 1 VIT und – 1 WS. Diese Werte regenerieren sofort, wenn der Charakter kurz geschlafen hat.
Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	<p>Die Schwindsucht konnte sich weiter ausbreiten. Neben Fieber, Erschöpfung und Schmerzen in der Brust, leidet der Erkrankte an Appetitlosigkeit und folglich an einer Gewichtsabnahme. Die Lymphknoten sind geschwollen und der Erkrankte ist heiser und muss viel husten, gelegentlich auch mit eitrigem Auswurf. In dieser Kategorie ist der Charakter leicht ansteckend.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leichtes Fieber: Der Charakter verliert – 1 LE und – 1 VIT. Das Fieber hält W6 Std. lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. • Erschöpfungssyndrom: – 1 GL, – 1 LE, – 1 VIT und – 1 WS und alle TW werden – 2 WM. • Schmerzen in der Brust: – 1 LE.
Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	<p>Die Kategorie ist die Offene Schwindsucht, die sehr infektiös ist. Die Krankheit hat sich im Blut und in der Lunge ausgebreitet. Auch die Haut ist davon betroffen und es bilden sich eitrig Geschwüre. Neben Fieber, Erschöpfung und Schmerzen leidet der Erkrankte an starker Blutarmut, Appetitlosigkeit und Untergewicht, starkem Husten, mit teils blutigem Auswurf und Atemnot.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schweres Fieber: Der Charakter verliert – 2 LE und – 2 VIT. Das Fieber hält den ganzen Tag lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. • Erschöpfungssyndrom: – 1 GL, – 1 LE, – 1 VIT und – 1 WS und alle TW werden – 2 WM. • Schmerzen in der Brust: – 1 LE. • Kopfschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT (keine weiteren negativen WM). • Untergewicht: – 1 AUSS. <p>...</p> <ul style="list-style-type: none"> • Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter (W6): <ul style="list-style-type: none"> ○ 1 = Halluzinationen ○ 2 = Krämpfe: – 3 LE und – 1 VIT. ○ 3 = Hirnhautentzündung: W6 Abenteuer lang endgültig – 1 REFL und – 1 INTEL. ○ 4 = Koma. ○ 5 = Fäulnis (siehe dort; Kategorie 1!) ○ 6 = Tod: Der Charakter verstirbt an Lungen- und Kreislaufversagen.

...

Diagnose	Ein Medikus kann Schwindsucht erst durch den Hustenauswurf (Sputum) und die schweren Symptome ab Kategorie 3 diagnostizieren, wenn der TW auf MED gelingt. Ansonsten wird er auf eine Fiebererkrankung tippen.
Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> Schmerzmittel wirken vorübergehend gegen die Schmerzen und lassen das Fieber abklingen. Schweres Fieber wird zu leichtem. Durch die Behandlung mit Kamille (inhaliert) wird der TW auf VIT + 1 WM. Bei schwerer Schwindsucht wird häufig Laudanum verschrieben. Neuste Untersuchungen deuten darauf hin, dass ein Aufenthalt in gesunder Luft, vor allem in den Bergen Gesundheit bieten kann (Luftkur).
Prophylaxe	Kontakt mit Personen, die an offener Schwindsucht leiden (blutiger Auswurf, eiternde Geschwüre) müssen vermieden werden. Erkrankte Tiere müssen entsorgt werden.

Sluggy	Erkrankung, die das Reaktionsvermögen drosselt und träge und müde macht.
Wichtige Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> Outplay: Sluggy wird durch das Hgspihl-Bakterium ausgelöst, das in mildklimatischen Gebieten existiert. Das Bakterium bildet ein Konglomerat, eine Bakterienkolonie, die gemeinsam die Größe eines winzigen Sandkorns erreicht. Schnecken und Würmer sind die natürlichen Fressfeinde. Kleinsäugetiere und Humanoiden schleppen die Bakterienkolonie hingegen mit, wenn sie sich durch hohes Gras bewegen. Durch leichtes Reiben, z. B. durch die Bekleidung oder durch Schuhriemen kann das Konglomerat dann in die Haut eindringen, wo es sich dann unter die oberste Hautschicht einnisten kann. Sluggy ist relativ selten. Anuren erhalten auf die TW auf VIT + 2 WM. Plantoiden sind immun gegen Sluggy.
Auslöser	Sofern man dieser Krankheit nachgeht und es nicht als humanoide Trägheit abtut, vermuten Mediziner Ausdünstungen (Miasmen) als Auslöser. Da die kleinen Körnchen in betroffenen Gegenden schon wahrgenommen wurden und mit dem Jucken in Verbindung gebracht wurden, wird auch vermutet, dass es sich um krankmachenden Insektenkot handelt.
Infektion	Eine Ansteckung zwischen Humanoiden wird nicht vermutet.
Inkubationszeit	W6 Std.
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT muss täglich gemacht werden.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	<p>Der Erkrankte erleidet ein Jucken am Infektionsort. Er wird träge und schnell müde.</p> <ul style="list-style-type: none"> Der Charakter wird schon nach 5 Std. müde. - 2 REFL, - 2 MOT, - 1 VIT und - 2 WM auf alle beweglichen und motorischen Talente. <p>- Sollte REFL in den kritischen Bereich sinken, ist der Charakter gelähmt. Sollte REFL auf 0 sinken, wird der Charakter für W6 x ¼ Std. lang ohnmächtig.</p>
Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	<p>Die Symptome sind die gleichen, wie in Kategorie 1, verschlimmern sich aber.</p> <ul style="list-style-type: none"> Der Charakter wird schon nach 5 Std. müde. - 4 REFL, - 4 MOT, - 2 VIT und - 4 WM auf alle beweglichen und motorischen Talente.
Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	<p>Die Symptome sind die gleichen, wie in Kategorie 1, verschlimmern sich aber extrem.</p> <ul style="list-style-type: none"> Der Charakter wird schon nach 5 Std. müde. - 6 REFL, - 6 MOT, - 3 VIT und - 6 WM auf alle beweglichen und motorischen Talente.
Diagnose	Die Krankheit ist relativ unbekannt und schwer als solche zu erkennen. Dem Medikus muss der TW auf MED gut gelingen, um aufgrund der kleinen Körnchen und dem Juckreiz und der Müdigkeit Sluggy zu diagnostizieren.
Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> Ab dem 5. Tag endet die Krankheit automatisch. Weitere Abzüge finden nicht mehr statt. Der Krankheitswert sinkt täglich um einen Punkt. Allerdings regenerieren REFL, MOT und die WM nicht stündlich, sondern täglich. Es ist also nur eine langsame Genesung. Ein guter Pharmazeut könnte aus den Schnecken eine schmierige Salbe herstellen, mit der man sich einreibt und die dadurch eine vorzeitige Heilung einleitet. Durch das tägliche Auftragen der Salbe regenerieren REFL und MOT und die WM am Folgetag + 1. Damit ein Pharmazeut auf die Idee kommt, muss er in Pharmazie mind. den Wert 15 haben und ihm muss der TW gelingen.
Prophylaxe	Betroffene Gebiete sollten mit schützender Bekleidung begangen werden. Besitzt jemand aus der Gegend in Tierkunde mind. den Wert 15, könnte er auf die Idee kommen, Schnecken gegen die „Kotkörnchen“ einzusetzen und so das Gebiet von Sluggy zu befreien.

Tobunga	In Perioden auftretender Wahnsinn.
Wichtige Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> • Outplay: Tobunga wird durch die Sporen eines Grünspans ausgelöst, der sich primär auf alten, geschlagenen Steinen absetzt, auf dem sich noch kein konkurrierender Grünspan oder Moos niedergelegt hat. Dieser Grünspan wirft alle 30 Jahre die Tobunga-Sporen aus, die durch die Atmung leicht in die Lunge gelangen können. Den Sporen muss man mehrere Tage lang ausgesetzt sein, dann kommt es zu einer Erkrankung. Es sind vor allem Humanoiden betroffen, die in Gemäuern leben. Eine Ansteckung ist durch Tröpfchenübertragung möglich, jedoch nur durch direkten Mund-zu-Mund-Kontakt. • Plantoiden sind immun gegen Tobunga.
Auslöser	Beobachtet wurde die Krankheit vor allem am Hofe von Fürsten und Königen. Es ist darum anzunehmen, dass ein moralisch-verwerfliches Verhalten die Krankheit auslöst. Könige oder Fürsten, die davon betroffen sind, werden zu grausamen und unberechenbaren Herrschern. Da es sich schlichtweg aber auch um ein einfaches Verhalten handeln könnte, ist umstritten, ob Tobunga wirklich eine Krankheit ist. Für eine ansteckende Krankheit spricht jedoch, dass sich die Bewohner einiger betroffener Höfe häufig allesamt wüst und barbarisch verhalten.
Infektion	Da gelegentlich mehrere Personen am Hofe betroffen sind, wird eine Weiterverbreitung durchs Küssen vermutet.
Inkubationszeit	5 Min.
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT muss monatlich gemacht werden.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	<p>Es treten keine körperlichen Symptome auf. Der Betroffene wird allmählich wahnsinnig, evtl. auch grausam gefährlich. Er führt sich man manisch-theatralisch auf und lacht in unangebrachten Momenten übertrieben laut oder macht erstaunte Gestiken oder erschrockene Eindrücke. Sein Verhalten erinnert an einen ernsten Clown.</p> <ul style="list-style-type: none"> • + W4 SKR. <p><u>SKR und die Wirkung von Tobunga:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Steigt SKR auf den Wert 12, schreit der Erkrankte gelegentlich herum und macht andere Leute für Handlungen verantwortlich. - Steigt SKR auf den Wert 15, wird der Erkrankte leicht paranoid und verrückt. In angespannten Momenten geht er auf irgendeine Person los. - Steigt SKR auf den Wert 18, wird der Erkrankte wahnsinnig gefährlich. Er führt auch selbstgefährdende Situationen durch und zieht andere Personen in seine Taten mit hinein. Er wäre bereit, Kriege anzuzetteln. - Der Erkrankte kann durch Besänftigung und Musik beruhigt werden und von seinen Taten abgebracht werden. Hierfür muss ein TW auf CHAR oder Musik gelingen. Der Erkrankte wehrt sich dagegen mit einem automatischen Gegen-TW auf SKR. - Der Erkrankte kann sich in entsprechenden Situationen selbst versuchen von einer grausamen Tat abzubringen. In dem Fall muss ihm der Gegen-TW auf WS gelingen.
Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	Siehe Kategorie 1!
Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	Siehe Kategorie 1!
Diagnose	Das plötzlich wahnsinnige Verhalten einer oder mehrerer Personen liefert zunächst keinen Grund zur Annahme einer Erkrankung. Allerdings ist ein plötzlich verändertes Verhalten mehrerer Personen sonderbar. Da die Krankheit selten ist, wird ein Medikus nur bei einem guten TW auf MED Tobunga diagnostizieren, wenn er auch in Kombination mit einem gelungenen TW auf Pflanzenkunde den Grünspan entdeckt.
Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> • Ist der Wahnsinnige den Sporen nicht mehr ausgeliefert, heilt in W100 Tagen sein Krankheitswert von alleine täglich um einen Punkt.
Prophylaxe	<p>Betreffende Behausungen müssen gemieden werden.</p> <p>Die Gemäuer müssen vom Tobunga-Grünspan entfernt werden. Hierfür muss Wasser und Essig genutzt werden. Die Räume müssen gut durchgelüftet werden.</p> <p>Die Tobunga-Sporen haben alle 30 Jahre eine Wirksamkeit von 3 Jahren. Danach sind die Tobunga-Sporen inaktiv.</p>

Trippler	Geschlechtskrankheit, die Juckreiz und Ausfluss verursacht.
Wichtige Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> • Outplay: Es handelt sich um Gonorrhö, die durch Gonokokken-Bakterien ausgelöst wird und sich durch Schmierinfektion verbreitet, nämlich durch Geschlechtsverkehr, aber auch durch das Reiben an Augen und Geschlecht. Die Bakterien siedeln sich an der Harnröhre oder an der Gebärmutter an. • Anuren erhalten auf die folgenden TW auf VIT + 2 WM. • Koblode sind immun gegen Tripper.
Auslöser	Es wird angenommen, dass unsittlich-sexuelles Verhalten die Krankheit auslöst und die Lebenssäfte in Unordnung gebracht werden.
Infektion	Trippler wird überwiegend durch ungeschützten Geschlechtsverkehr übertragen.
Inkubationszeit	Bei Männern: 1+W6 Tage; bei Frauen 10 Tage.
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT muss täglich gemacht werden.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	<p>Es entsteht eine eitrige Entzündung, die aus dem Glied ausläuft. Der Erkrankte hat Schmerzen beim Urinieren.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leichter Juckreiz: - 1 LE und - 1 VIT.
Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	<p>Neben den Symptomen aus Kategorie 1, sind nun auch die Augen infiziert.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schwerer Juckreiz: - 2 LE und - 1 VIT. • Leichte Sehstörung: - 2 SINN (betrifft nur das Sehen). <ul style="list-style-type: none"> ◦ Sollte die SINN unter 4 sinken, ist der Charakter vorübergehend erblindet. • Nach der Nacht entscheidet der TW auf WS darüber, ob der Charakter ausreichend schlafen konnte. Misslingt der TW, leidet der Charakter unter leichter Müdigkeit und verliert - 1 VIT und - 1 WS. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Diese Werte regenerieren sofort, wenn der Charakter kurz geschlafen hat.
Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	<p>Neben den Symptomen aus Kategorie 2, ist nun auch der ganze Körper befallen. Die Haut bekommt Pusteln, es bildet sich Eiter in den Gelenken und die Prostata oder der Uterus ist entzündet.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schwerer Juckreiz: - 2 LE und - 1 VIT. • Leichte Sehstörung: - 2 SINN (betrifft nur das Sehen). <ul style="list-style-type: none"> ◦ Sollte die SINN unter 4 sinken, ist der Charakter vorübergehend erblindet. • Entzündung: - 1 LE und - 1 VIT. • Nach der Nacht entscheidet der TW auf WS darüber, ob der Charakter ausreichend schlafen konnte. Misslingt der TW, leidet der Charakter unter leichter Müdigkeit und verliert - 1 VIT und - 1 WS. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Diese Werte regenerieren sofort, wenn der Charakter kurz geschlafen hat.
Diagnose	Ein Medikus erkennt die Krankheit anhand der Symptome, wenn der TW auf MED gut gelingt. Bei einem normal gelungenen TW kommen auch der Harter Schanker, Pocken und Aussatz in Frage.
Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> • Schmerzmittel wirken vorübergehend gegen die Schmerzen und lösen die Entzündungen auf. • Es gibt einige natürliche Heilmittel (z. B. Ginkgo), die bewirken, dass der TW auf VIT + 1 WM wird. • Tripper heilt von selbst: Ab dem 5. Tag hört der Krankheitsverlauf auf und der Krankheitswert sinkt täglich um einen Punkt.
Prophylaxe	Es gilt Enthaltbarkeit.

Wanderröte	Erkrankung, die Juckreiz, Fieber, Schmerzen und Lähmungen auslösen kann.
Wichtige Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> • Outplay: Es handelt sich um die Borreliose, die durch das Bakterium Borrelia ausgelöst wird, die Körpergewebe und Organe von Humanoiden befallen kann. Es nutzt die Zecke als Wirt, durch deren Biss auch der Humanoid infiziert werden kann. • Anuren erhalten auf die folgenden TW auf VIT + 2 WM.
Auslöser	Ausdüstung, die vor allem in Wald- und Wiesengebieten in mildwarmer Jahreszeit auftaucht. Der Biss durch eine Zecke wird als Auslöser in Betracht gezogen. Scheinbar aber nur in milden Gebieten.
Infektion	Eine Übertragung zwischen Humanoiden existiert nicht.
Inkubationszeit	7 + W6 Tage
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT muss täglich gemacht werden.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	<p>An der Haut kann die Wanderröte an einer lokalen Stelle auftreten. Dies ist ein Fleck mit einem hellroten Ring oder Doppelring herum. Der W6 entscheidet: Bei 1 – 3 ist nichts erkennbar; bei 4 – 6 findet eine Rötung der Haut statt. Der Wanderröte-Fleck verschwindet nach 5 + W20 Tagen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ein TW auf GL muss stattfinden. Misslingt dieser TW, kommt es an der Lokalinfektion zum Juckreiz: – 1 LE und – 1 VIT. • Der W6 entscheidet außerdem: <ul style="list-style-type: none"> ○ 1 – 2 = Leichtes Fieber: Der Charakter verliert – 1 LE und – 1 VIT. Das Fieber hält W6 Std. lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. ○ 3 – 4 = Kopfschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM. ○ 5 – 6 = Gliederschmerzen: – 1 LE und – 1 VIT. • Unbehandelt sinkt der Krankheitsverlauf täglich – 1 KW und die Symptome (außer vielleicht der Wanderröte-Fleck) hören dann auf. Die Krankheit bricht dann aber wieder in W4 Monaten erneut aus, wenn der TW auf VIT misslingt. Dann gerät die Krankheit in Kategorie 2, also mit dem KW von 15.
Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	<p>Die Erkrankung hat den Körper komplett angegriffen. Zu Beginn tritt eine dunkelbläuliche Schwellung an einem der Beine statt.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schweres Fieber: Der Charakter verliert – 2 LE und – 2 VIT. Das Fieber hält den ganzen Tag an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. • Kopfschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM. • Schwitzsucht: Der Charakter schwitzt stark. • Gliederschmerzen: – 1 LE und – 1 VIT. • Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter: <ul style="list-style-type: none"> ○ Entzündung der Hirn-Nerven: W6 Abenteuer lang endgültig – 1 REFL und – 1 INTEL. ○ Lähmungen: – W6 REFL und – 2 WM auf alle TW. ○ Lähmung der Gesichtsmuskulatur: – 2 WM auf visuelle TW. ○ Die Ohrläppchen schwellen an. • Sollte die Erkrankung unbehandelt oder behandelt abklingen, ist nach W20 Monaten ein TW auf VIT nötig, sonst tritt die Erkrankung erneut auf. Dann gerät die Krankheit in Kategorie 3, also mit dem KW von 18.
Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	<p>Die Symptome sind die gleichen wie in Kategorie 2.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst erhält der Betroffene das PM Herzfehler.
Diagnose	Existiert ein erkennbar lokaler Wanderröte-Fleck auf der Haut, diagnostiziert der Medikus die Wanderröte, wenn ihm der TW auf MED gelingt. Ist kein Fleck erkennbar, muss dem Medikus der TW auf MED gut gelingen, um die Krankheit bestimmen zu können.
Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> • Schmerzmittel wirken vorübergehend gegen die Schmerzen und lassen das Fieber abklingen. Schweres Fieber wird zu leichtem. • Ein Heilmittel existiert nicht.
Prophylaxe	In Gebieten, in denen es zu solchen Erkrankungen gekommen ist, sollte man nicht ungeschützt, also nur mit guter Bekleidung Wald und Flur betreten und seinen Körper danach nach Zecken absuchen.

Wechselfieber	Tropenkrankheit, die periodisches Fieber und Magen-Darm-Krämpfe verursacht.
Wichtige Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> • Outplay: Es handelt sich um die Malaria, die durch den Plasmodium-Parasiten verursacht wird. Plasmodien sind einzellige Organismen. Diese nutzen den Moskito als Wirt und gelangen dadurch auch in den Humanoiden, der als Zwischenwirt dient. Dass Mücken als Überträger in Betracht kommen, wird zu der Zeit gar nicht in Betracht gezogen. Wechselfieber tritt überwiegend in warmen Tropengebieten auf, vor allem in Sumpfgemeinden. Die Malaria kann auch in gemäßigten Klimabereichen auftreten, wenn sie beispielsweise durch infizierte Humanoiden oder durch den Schiffsverkehr verschleppt wird. • Die Krankheit wird auch Sumpffieber oder Marschenfieber genannt. Unter den Elben und Orks ist sie als Malaria bekannt, was soviel wie „schlechte Luft“ bedeutet. • Anuren, Plantoiden und Reptiloiden sind immun gegen Malaria. • Wer bereits an Wechselfieber erkrankte, erhält auf die TW auf VIT + 2 WM.
Auslöser	Als Auslöser werden die Miasmen gesehen, also die Ausdünstungen, die in Sumpfgemeinden existieren. Das Trinken des abgestandenen Wassers kann schon krankmachen. Es bringt die Lebenssäfte im Humanoiden ins Ungleichgewicht. Humanoiden, die Sumpfgemeinden bewohnen, werden häufig von Wechselfieber heimgesucht.
Infektion	Humanoiden erkranken direkt durch die Ausdünstungen. Sie infizieren sich nicht gegenseitig.
Inkubationszeit	7 + W6 Tage
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT muss täglich gemacht werden.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	<ul style="list-style-type: none"> • Leichtes Fieber: Der Charakter verliert – 1 LE und – 1 VIT. Das Fieber hält W6 Std. lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. • Kopf- und Gliederschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM.
Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	<ul style="list-style-type: none"> • Schweres Fieber: Der Charakter verliert – 2 LE und – 2 VIT. Das Fieber hält den ganzen Tag lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. • Kopf- und Gliederschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM.
Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	<ul style="list-style-type: none"> • Schweres Fieber: Der Charakter verliert – 2 LE und – 2 VIT. Das Fieber hält den ganzen Tag lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. • Kopf- und Gliederschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM. • Krämpfe: – 3 LE und – 1 VIT. • Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst fällt der Charakter ins Koma.
Diagnose	Wechselfieber ist anfangs schwer von einer herkömmlichen Fiebererkrankung zu unterscheiden. Der TW muss darum <u>gut</u> gelingen.
Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> • Schmerzmittel wirken vorübergehend gegen die Schmerzen und lassen das Fieber abklingen. Schweres Fieber wird zu leichtem. • Durch die dauerhafte Einnahme von Quina wird der TW auf VIT + 1 WM.
Prophylaxe	Wer bereits an Wechselfieber erkrankte, ist von der Erkrankung weniger stark betroffen. Das Betreten von krankmachenden Sümpfen sollte gemieden werden, vor allem das Trinken aus Sumpfgewässern. Betroffen sind auch Gebiete, in denen es zu Überschwemmungen kam. Die Trockenlegung von Sümpfen könnte eine Pandemie verhindern.

Wundstarrkrampf	Kaum ansteckende Krankheit, die Muskelkrämpfe auslöst.
Wichtige Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> • Outplay: Es handelt sich um Tetanus, das durch die Sporen eines Bakteriums ausgelöst wird, das sich in Staub und Gartenerde aufhält. Die Sporen gelangen durch offene Wunden in den Organismus, wo sie einen Giftstoff absondern (Tetanospasim), der die muskulären Nervenzellen schädigt und zu Krämpfen führt. Die Sporen der Bakterien sind extrem resistent. • Anuren erhalten auf die TW auf VIT + 2 WM. • Avesen und Reptiloiden sind immun gegen Wundstarrkrampf.
Auslöser	Als Auslöser werden die Ausdünstungen (Miasmen) in der Erde gesehen, die im Falle von Wundstarrkrampf auch in rostige Gegenstände einziehen können.
Infektion	Humanoiden erkranken häufig bei der Land- und Gartenarbeit oder wenn sie sich verletzen, vor allem an rostigen Gegenständen. Auch in Kriegen tritt häufig Wundstarrkrampf auf. Eine Übertragung zwischen Humanoiden ist nicht möglich, außer durch eine Schwangerschaft.
Inkubationszeit	2 + W20 Tage
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT muss täglich gemacht werden.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	<p>Der Erkrankte leidet an Schwindel, Gliederzittern und Schweißausbrüchen und bekommt schwere Krämpfe. Die Krämpfe kehren unregelmäßig wieder und können leicht durch Lichtreize, Geräusche und Berührungen ausgelöst werden. Es beginnt damit, dass der Mund nicht mehr geöffnet werden kann („Kieferklemme“) und die Gesichtsmuskeln verkrampfen. Es entsteht ein grinsender Ausdruck („Dämonengrinsen“). Auch der Kehlkopf ist betroffen und erschwert das Schlucken und Sprechen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leichtes Fieber: Der Charakter verliert – 1 LE und – 1 VIT. Das Fieber hält W6 Std. lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. • Kopfschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM. • Muskelschmerzen: – 1 LE. • Die Krämpfe finden immer nach W20 Std. statt. Sie dauern 1 – 2 Min. Der Zeitpunkt wird vom SM geheim ermittelt. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Jeweils – 3 LE und – 1 VIT. • Nach der Nacht entscheidet ein TW auf WS darüber, ob der Charakter ausreichend schlafen konnte. Misslingt dieser TW, leidet der Charakter unter Müdigkeit und verliert – 1 VIT und – 1 WS. Diese Werte regenerieren sofort, wenn der Charakter kurz geschlafen hat.
Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	<p>Die Symptome sind die gleichen wie in Kategorie 2, aber die Krämpfe verändern sich. Anstelle der Muskelverkrampfung tritt eine komplette Muskelspannung auf, die sich vor allem auf die Rückenmuskulatur auswirkt. Der Betroffene fällt unter angespannter Krampfhaltung zu Boden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leichtes Fieber: Der Charakter verliert – 1 LE und – 1 VIT. Das Fieber hält W6 Std. lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. • Kopfschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM. • Muskelschmerzen: – 1 LE. • Die Krämpfe finden immer nach W10 Std. statt. Sie dauern 1 – 2 Min. Der Zeitpunkt wird vom SM geheim ermittelt. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Jeweils – 3 LE und – 1 VIT. ◦ Bei jedem Auslöser muss der TW auf GL gelingen, sonst kommt es zu Wirbelbrüchen und dadurch zur vollständigen Lähmung. • Nach der Nacht entscheidet ein TW auf WS darüber, ob der Charakter ausreichend schlafen konnte. Misslingt dieser TW, leidet der Charakter unter Müdigkeit und verliert – 1 VIT und – 1 WS. Diese Werte regenerieren sofort, wenn der Charakter kurz geschlafen hat.

...

Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	<p>Die Symptome sind die gleichen wie in Kategorie 1, aber die Krämpfe verschlimmern sich erneut.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leichtes Fieber: Der Charakter verliert – 1 LE und – 1 VIT. Das Fieber hält W6 Std. lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. • Kopfschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM. • Muskelschmerzen: – 1 LE. • Die Krämpfe finden immer nach W6 Std. statt. Sie dauern 1 – 2 Min. Der Zeitpunkt wird vom SM geheim ermittelt. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Jeweils – 3 LE und – 1 VIT. ◦ Bei jedem Auslöser muss der TW auf GL gelingen, sonst kommt es zu Wirbelbrüchen und dadurch zur vollständigen Lähmung. ◦ Bei jedem Auslöser muss der TW auf GL gelingen, sonst stirbt der Charakter an (W6): 1 – 3 = Erstickung; 4 – 6 = Herzversagen. • Nach der Nacht entscheidet ein TW auf WS darüber, ob der Charakter ausreichend schlafen konnte. Misslingt dieser TW, leidet der Charakter unter Müdigkeit und verliert – 1 VIT und – 1 WS. Diese Werte regenerieren sofort, wenn der Charakter kurz geschlafen hat.
Diagnose	Ein Medikus kann anhand der Symptome eindeutig Wundstarrkrampf diagnostizieren, wenn ihm der TW auf MED gelingt.
Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> • Schmerzmittel wirken vorübergehend gegen die Schmerzen und lassen das Fieber abklingen. Schweres Fieber wird zu leichtem. • Der Erkrankte muss sich in abgedunkelten und ruhigen Räumen aufhalten, wodurch das Auftreten von Krämpfen gedrosselt wird. Der SM ermittelt heimlich mit dem W4, wie lange sich der Krampfanfall hinauszögert. • Laudanum kann als Beruhigungsmittel verabreicht werden. • Die Amputation der infizierten Wunde beendet die Erkrankung, wenn der TW auf MED gut gelingt.
Prophylaxe	Bei der Land- und Gartenarbeit müssen Verwundungen vermieden werden, vor allem beim Umgang mit rostigen Metallen. Eine mögliche Wunde muss sofort gereinigt werden.

Zauberkrankheit	Fehlerhafte Zauber oder Spukgeschnodder verursachen Zauber oder magische Aura
Wichtige Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> • Outplay: Es handelt sich um die Krankheit Ektomonie, die eine allergische Reaktion ist, die durch einen fehlerhaften Zauber (Patzer) oder Kontakt mit Spukgeschnodder (Ektoplasma) verursacht wird. Spukgeschnodder wirkt 1 Std. lang infektiös. • Von der Zauberkrankheit sind nur Magier betroffen.
Auslöser	Als Auslöser gelten negative Ausdünstungen, die durch Zauberei und Hexenwerk entstehen. Forscher der Arkanen Künste behaupten auch, dass es einen Schmierstoff gibt, der inzwischen Spukgeschnodder genannt wird, der ebenfalls ein Auslöser der Zauberkrankheit sein könnte.
Infektion	Die kurzfristige Erkrankung betrifft nur Magiebegabte. Evtl. können Magier untereinander ansteckend sein.
Inkubationszeit	W6 x ¼ Std.
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT muss stündlich gemacht werden.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	<p>Der Magier leidet unter leicht erhöhter Temperatur und einem leichten Schwäche- und Schwindelgefühl und er sondert infektiöses Spukgeschnodder aus.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erschöpfungssyndrom: – 1 GL, – 1 LE, – 1 VIT und – 1 WS und alle TW werden – 2 WM. • Leichte Sehstörung: – 2 SINN (betrifft nur das Sehen). <ul style="list-style-type: none"> ◦ Sollte die SINN unter 4 sinken, ist der Charakter eine ¼ Std. lang erblindet. • Magische Aktivität: Je Std. und in angespannten Situationen muss dem Magier ein TW auf WS gelingen, sonst verselbständigt sich einer seiner Zauber. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Welcher Zauber sich verselbständigt, entscheidet der Würfel. ◦ Die Verselbständigung kostet dem Magier keine MAG. ◦ Wie und wann genau sich der Zauber verselbständigt, entscheidet der SM.
Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	<p>Symptome und Auswirkungen wie in Kategorie 1; außerdem ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • Magische Aura: Je Std. und in angespannten Situationen muss dem Magier der TW auf WS gelingen, sonst erstrahlt um ihn herum W20 Min. lang eine leuchtende Aura.
Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	Symptome und Auswirkungen wie in Kategorie 2.

...

Diagnose	Der Magier sondert auch ohne Zauberei Spukgeschnodder aus. Das kann ein Indiz für die Zauberkrankheit sein. Spukgeschnodder lässt sich allerdings nur schwer erkennen. Die leuchtende Aura aus Kategorie 2 und 3 ist hingegen ein eindeutiges Indiz für die Erkrankung.
Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> Ab der 3. Std. sinkt der Krankheitswert automatisch stündlich - 1 und es finden keine weiteren Abzüge durch Erschöpfung mehr statt. Für die Zauberkrankheit gibt es kein Heilmittel. Begibt sich der Magier in einen metallischen Käfig, findet die leuchtende Aura nicht statt.
Prophylaxe	Magier müssen darauf achten, infiziertes Spukgeschnodder nicht zu berühren. Befindet sich der Magier in einem metallischen Käfig, kann die Krankheit nicht ausbrechen.

Ziegengrippe	Fiebererkrankung, die auch Leber- oder Lungenentzündung verursachen kann
Wichtige Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> Outplay: Es handelt sich um Q-Fieber, das vom Bakterium <i>Coxiella burnetti</i> ausgelöst wird. Es nistet sich in Zellen von Tieren und Humanoiden ein. Der Erreger kann von Tier auf Humanoid übertragen werden. In Form von Sporen kann er jahrelang in Staub, auf Heu oder Wolle überleben und infektiös sein. Das Bakterium ist extrem überlebensfähig und äußerst ansteckend. Schafe, Ziegen, Katzen und Rinder nehmen den infizierten Kot von Zecken auf. Der kontaminierte Kot der Tiere wird dann durch Staub vom Humanoiden inhaliert. Auch eine Übertragung durch kontaminierte Wolle, Milch und kontaminiertes Fleisch ist möglich.
Auslöser	Als Auslöser gelten Ausdünstungen (Miasmen), die von Tieren aufgenommen werden. Über die infizierten Tiere erkranken dann die Humanoiden.
Infektion	Der kontaminierte Kot der Tiere wird durch Staub vom Humanoiden eingeatmet. Auch eine Übertragung durch kontaminierte Wolle, Milch und kontaminiertes Fleisch ist möglich. Eine Übertragung zwischen Humanoiden geschieht äußerst selten.
Inkubationszeit	9 + 3W10 Tage
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT muss täglich gemacht werden.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	<p>Der Erkrankte leidet an Fieber, Erschöpfung, Appetitverlust, Kopfschmerzen, Schüttelfrost, Verwirrtheit, trockenem Husten und Brustschmerzen.</p> <ul style="list-style-type: none"> Leichtes Fieber: Der Charakter verliert - 1 LE und - 1 VIT. Das Fieber hält W6 Std. lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. Kopf- und Brustschmerzen: - 2 LE und - 1 VIT (keine weiteren negativen WM). Erschöpfungssyndrom: - 1 GL, - 1 LE, - 1 VIT und - 1 WS und alle TW werden - 2 WM. <p>- Bei Tieren (Schafen, Ziegen, Rindern und Katzen) verläuft die Erkrankung ohne deutliche Symptome. Es treten Abgeschlagenheit und Fressunlust auf. Es kann auch zu Fehlgeburten kommen.</p>
Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	<p>Es treten die Symptome aus Kategorie 1 auf, die sich allerdings verschlimmern.</p> <ul style="list-style-type: none"> Schweres Fieber: Der Charakter verliert - 2 LE und - 2 VIT. Das Fieber hält einen Tag lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. Kopf- und Brustschmerzen: - 2 LE und - 1 VIT (keine weiteren negativen WM). Erschöpfungssyndrom: - 1 GL, - 1 LE, - 1 VIT und - 1 WS und alle TW werden - 2 WM. Muskelschmerzen: - 1 LE. <ul style="list-style-type: none"> Außerdem muss ein TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Betroffene (W6): <ul style="list-style-type: none"> 1 - 2 = Übelkeit (W6 Std. lang): - 1 VIT 3 - 4 = Erbrechen (W6 Std. lang): - 1 LE und - 1 VIT. 5 - 6 = Durchfall: Sofort und W6 Std. lang muss der Charakter je ¼ Std. aufs Klo. Wegen Dehydrierung erleidet er - 1 LE und - 1 VIT.

...

Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	<p>Es treten die Symptome aus Kategorie 1 auf, die sich allerdings verschlimmern.</p> <ul style="list-style-type: none"> Schweres Fieber: Der Charakter verliert – 2 LE und – 2 VIT. Das Fieber hält einen Tag lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. Kopf- und Brustschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT (keine weiteren negativen WM). Erschöpfungssyndrom: – 1 GL, – 1 LE, – 1 VIT und – 1 WS und alle TW werden – 2 WM. Muskelschmerzen: – 1 LE. <ul style="list-style-type: none"> Außerdem muss ein TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Betroffene (W10): <ul style="list-style-type: none"> 1 – 2 = Übelkeit (W6 Std. lang): – 1 VIT 3 – 4 = Erbrechen (W6 Std. lang): – 1 LE und – 1 VIT. 5 – 6 = Durchfall: Sofort und W6 Std. lang muss der Charakter je ¼ Std. aufs Klo. Wegen Dehydrierung erleidet er – 1 LE und – 1 VIT. 7 = Lungenentzündung (siehe dort; Kategorie 1!) 8 = Leberentzündung: Gelbsucht; siehe Hepatitis, Kategorie 1! 9 = Hirnhautentzündung: W6 Abenteuer lang endgültig – 1 REFL und – 1 INTEL. 10 = Herzentzündung: Der Charakter erhält das PM Herzfehler.
Diagnose	Ein Medikus wird die Ziegenrippe nur bei einem guten TW auf MED erkennen. Ansonsten diagnostiziert er eine Fiebererkrankung, vielleicht auch eine Lungenentzündung.
Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> Schmerzmittel wirken vorübergehend gegen die Schmerzen und lassen das Fieber abklingen. Schweres Fieber wird zu leichtem. Laudanum / Opium wirkt gegen den Durchfall.
Prophylaxe	Personen in entsprechenden Berufen, in der Tierzucht, bei der Milchverarbeitung, bei der Schlachtung, können leicht betroffen sein und müssen sich darum ausreichend schützen. Mundschutz ist sinnvoll. Erkrankte Tiere müssen gekeult und entsorgt werden.

Ziegenpeter	Fiebererkrankung mit angeschwollen Ohren und Bäckchen
Wichtige Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> Outplay: Es handelt sich um Mumps. Die Krankheit wird durch ein Virus ausgelöst, das die Speicheldrüsen und Ohren und andere Organe befällt. Die Krankheit tritt häufig nur örtlich begrenzt (endemisch) auf befällt überwiegend Kinder. Auch menschliche Humanoiden und Zwerge sind stärker betroffen als andere. Weil die Bevölkerung wegen der hohen Ansteckung schnell durchseucht ist, findet oft keine weitere größere Ausbreitung statt. Die Übertragung findet durch Tröpfcheninfektion statt, selten auch durch kontaminierte Gegenstände. Die Erkrankten sind bereits während der Inkubationszeit ansteckend. Wer bereits an Mumps erkrankt war, ist jahrelang immun. Amazonen, Anthropen, Nomas, Nihona, Skarden und Zwerge, Pantheras und Lykaner erhalten auf den TW auf VIT – 2 WM.
Auslöser	Da es die menschlichen Humanoiden stärker trifft als andere, gehen manche Mediziner davon aus, dass der moralische Verfall die Erkrankung verursacht. Die durch die Krankheit entstehende Mimik könnte dafür ein Indiz sein. Auch ein Ungleichgewicht der Lebenssäfte wird vermutet. Die Anhänger der Miasmen-Theorie gehen davon aus, dass Ausdünstungen der Grund sind.
Infektion	Die Krankheit wird zwischen Humanoiden übertragen, durch Niesen, Husten, direkten Atemkontakt, gelegentlich auch durch infizierte Gegenstände. Die Erkrankung betrifft vorwiegend Kinder.
Inkubationszeit	12 + W6 Tage
Krankheitsverlauf	Der TW auf VIT muss täglich gemacht werden.
Leichte Erkrankung (Kategorie 1)	<p>Der Erkrankte bekommt Fieber und Schwellungen an den Ohrspeicheldrüsen, abstehende Ohrfläppchen und das Kauen tut ihm weh. Säurehaltige Getränke und Obst erhöhen den Speichelfluss und verstärken die Schmerzen. Durch die Schwellung schwillt das Gesicht leicht grimassenhaft an und der Erkrankte macht einen verdrießlichen Eindruck.</p> <ul style="list-style-type: none"> Leichtes Fieber: Der Charakter verliert – 1 LE und – 1 VIT. Das Fieber hält W6 Std. lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. Schmerzen zwischen Ohren und Kieferbereich: – 1 LE und – 1 VIT.

...

Mittlere Erkrankung (Kategorie 2)	<p>Neben den Symptomen aus Kategorie 1 treten weitere auf und die Krankheit verschlimmert sich. Auch die Atmung fällt schwer und der aufkommende Durchfall ist fetthaltig.</p> <ul style="list-style-type: none"> Schweres Fieber: Der Charakter verliert – 2 LE und – 2 VIT. Das Fieber hält einen Tag lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. Schmerzen zwischen Ohren und Kieferbereich: – 1 LE und – 1 VIT. Der Charakter erleidet außerdem (W6): <ul style="list-style-type: none"> 1 – 2 = Bauchschmerzen (W6 Std. lang): – 2 LE und – 1 VIT. 3 – 4 = Erbrechen (W6 Std. lang): – 1 LE und – 1 VIT. 5 – 6 = Durchfall: Sofort und W6 Std. lang muss der Charakter je ¼ Std. aufs Klo. Wegen Dehydrierung erleidet er – 1 LE und – 1 VIT.
Schwere Erkrankung (Kategorie 3)	<p>Es treten die gleichen Symptome auf wie in Kategorie 2, teils verschlimmert.</p> <ul style="list-style-type: none"> Schweres Fieber: Der Charakter verliert – 2 LE und – 2 VIT. Das Fieber hält einen Tag lang an. Schont sich der Charakter in der Zeit nicht, erleidet er erneut einmalig die Abzüge. Schmerzen zwischen Ohren und Kieferbereich: – 1 LE und – 1 VIT. Der Charakter erleidet außerdem (W6): <ul style="list-style-type: none"> 1 – 2 = Bauchschmerzen (W6 Std. lang): – 2 LE und – 1 VIT. 3 – 4 = Erbrechen (W6 Std. lang): – 1 LE und – 1 VIT. 5 – 6 = Durchfall: Sofort und W6 Std. lang muss der Charakter je ¼ Std. aufs Klo. Wegen Dehydrierung erleidet er – 1 LE und – 1 VIT. Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter (W6): <ul style="list-style-type: none"> 1 – 2 = Hirnhautentzündung: W6 Abenteuer lang endgültig – 1 REFL und – 1 INTEL. 3 – 4 = Einseitige Taubheit: Ein Ohr ist künftig taub. TW auf SINN werden – 2 WM. 5 = Hodeninfektion: – 1 LE und – 1 VIT und künftig unfruchtbar (nur bei Männern). 6 = Nierenentzündung: W6 Abenteuer lang endgültig – 1 LE.
Diagnose	Ein Medikus kann mit einem gelungenen TW auf MED Ziegenpeter diagnostizieren.
Heilung / Therapie	<ul style="list-style-type: none"> Schmerzmittel wirken vorübergehend gegen die Schmerzen und lassen das Fieber abklingen. Schweres Fieber wird zu leichtem. Laudanum / Opium hilft gegen Durchfall.
Prophylaxe	Wer an Mumps erkrankte, ist danach lebenslang immun. Infizierte Personen müssen isoliert werden.

9. Beispiel-Erkrankung Harter Schanker bei Hans Wurst

Krankheitsverlauf						Anmerkungen	
Erkrankter	Hans Wurst		Krankheit	Harter Schanker		Hans Wurst hatte sich an Harter Schanker angesteckt. Der TW auf VIT erbrachte 18, somit ist der TW misslungen. Seine Inkubation betrug 23 Tage. Schon während der Inkubation breitete sich ein Geschwür am Glied aus, das aber nach 10 Tagen wieder abheilte.	
Ursprüngl. Werte	GL	LE	VIT	WS	WM		
	18	15	15	15	+ 1		
Erkrankung – Tag 1						Anmerkungen	
Krankheitszustand	Kategorie 2			KW	15		Heute wacht Hans Wurst mit Fieber und Schmerzen auf. Sein Schwager fährt ihn daraufhin mit einem Planwagen zu einem Medikus ins Dorf. Hans Wurst sitzt hinten im Planwagen, um seinen Schwager nicht mit irgendeiner Krankheit anzustecken. Der Medikus untersucht und befragt Hans Wurst. Hans Wurst berichtet ihm vom Geschwür. Dem Medikus gelingt der TW auf MED normal. Wegen der Schwere der Erkrankung tippt der Medikus auf Aussatz, Harter Schanker, Pocken oder Tripper. Er mahnt Hans Wurst an, dass sollte es sich um eine Geschlechtskrankheit handeln, fremder Geschlechtsverkehr eine schlimme Sache sei. Er gibt ihm Weidenrinde gegen Schmerzen und Fieber mit und Baldrian, um den Schlaf zu fördern. Für die ärztliche Untersuchung und die Medizin berechnet der Medikus Hans Wurst 3 Schekel. Hans Wurst soll in ein paar Tagen wiederkommen, wenn sich nichts ändert oder es schlimmer wird und er soll sich zunächst in Quarantäne begeben. Am Nachmittag nimmt Hans Wurst die Weidenrinde ein. Dadurch regenerieren einige Werte. Am Abend nimmt er Baldrian ein, damit er gut schlafen kann. Bei Harter Schanker müsste Hans Wurst für die Nacht einen TW auf WS schaffen, sonst erleidet er am nächsten Tag Müdigkeit. Durch Baldrian ist das nicht mehr nötig. Außerdem regenerieren dadurch Werte.
Symptome	Schweres Fieber: - 2 LE und - 2 VIT; Kopf- / Gliederschm.: - 2 LE, - 1 VIT und - 2 WM.						
Ermittelte Werte	GL	LE	VIT	WS	WM		
	18	11	12	15	/		
Einfluss am Morgen	Keine; Hans Wurst bemerkt seine Symptome. Er fährt zu einem Medikus.						
Werte am Vormittag	GL	LE	VIT	WS	WM		
	18	11	12	15	/		
Einfluss am Tag	Hans Wurst nimmt Weidenrinde: Es regeneriert + 2 LE und + 1 VIT und senkt das Fieber.						
Werte am Abend	GL	LE	VIT	WS	WM		
	18	13	13	15	/		
Einfluss in der Nacht	Hans Wurst nimmt Baldrian gegen Müdigkeit und regeneriert dadurch + 1 VIT und + 1 WS.						
Werte am Folgetag	GL	LE	VIT	WS	WM		
	18	13	14	15	/		

Erkrankung – Tag 2						Anmerkungen
Werte am Morgen	GL 18	LE 13	VIT 14	WS 15	WM /	<p>Am Morgen ergibt der TW auf VIT eine 8 und somit ist der TW normal gelungenen. Hans Wurst ist an diesem Tag also symptomfrei. Der KW sinkt auf 14 und somit auch in die leichte Kategorie 1. Hans Wurst regeneriert LE und VIT + 1.</p> <p>Hans Wurst nimmt am Morgen Weidenrinde. Dadurch sind seine Werte nun wieder vollständig regeneriert.</p> <p>Am Tag kann er sich symptomfrei bewegen.</p>
Krankheitszustand	Kategorie 2			KW	15	
Pos. Einfluss auf VIT	Neg. Einfluss auf VIT		KW-Einfluss auf VIT			
/	- 2 (Kopfschmerzen)		- 4			
Ergebnis TW auf VIT	8; normal gelungen			Neuer KW	14	
Symptome	Keine					
Ermittelte Werte	GL 18	LE 14	VIT 14	WS 15	WM /	
Einfluss am Morgen	Hans Wurst nimmt Weidenrinde: Es regeneriert + 2 LE und + 1 VIT.					
Werte am Vormittag	GL 18	LE 15	VIT 15	WS 15	WM + 1	
Einfluss am Tag	Keine					
Werte am Abend	GL 18	LE 15	VIT 15	WS 15	WM + 1	
Einfluss in der Nacht	Keine					
Werte am Folgetag	18	15	15	15	+ 1	

Erkrankung – Tag 3						Anmerkungen
Werte am Morgen	GL 18	LE 15	VIT 15	WS 15	WM + 1	<p>Am Morgen ergibt der TW auf VIT eine 5 und somit ist der TW gut gelungenen. Hans Wurst ist an diesem Tag wieder symptomfrei. Der KW sinkt auf 12.</p> <p>Hans Wurst benötigt keine Medizin und kann sich den Tag lang ohne Symptome frei bewegen.</p>
Krankheitszustand	Kategorie 1			KW	14	
Pos. Einfluss auf VIT	Neg. Einfluss auf VIT		KW-Einfluss auf VIT			
+ 1 (durch VIT)	/		- 2			
Ergebnis TW auf VIT	5; gut gelungen			Neuer KW	12	
Symptome	Keine					
Ermittelte Werte	GL 18	LE 15	VIT 15	WS 15	WM + 1	
Einfluss am Morgen	Keine					
Werte am Vormittag	GL 18	LE 15	VIT 15	WS 15	WM + 1	
Einfluss am Tag	Keine					
Werte am Abend	GL 18	LE 15	VIT 15	WS 15	WM + 1	
Einfluss in der Nacht	Keine					
Werte am Folgetag	18	15	15	15	+ 1	

Erkrankung – Tag 4						Anmerkungen
Werte am Morgen	GL 18	LE 15	VIT 15	WS 15	WM + 1	<p>Am Morgen ergibt der TW auf VIT eine 19 und somit ist der TW misslungen. Der KW steigt auf 13. Die Symptome brechen wieder aus. Hans Wurst nimmt wieder Weidenrinde.</p> <p>Am Morgen hält sich Hans Wurst zurück, weil er noch leichtes Fieber hat.</p> <p>Am Nachmittag kann er sich wieder frei bewegen. Er hat aber noch Symptome und ist geschwächt. Damit er nachts keine Müdigkeit erleidet, nimmt Hans Wurst wieder Baldrian ein, wodurch auch seine VIT regeneriert.</p>
Krankheitszustand	Kategorie 1			KW	12	
Pos. Einfluss auf VIT	Neg. Einfluss auf VIT		KW-Einfluss auf VIT			
+ 1 (durch VIT)	/		- 2			
Ergebnis TW auf VIT	19; misslungen			Neuer KW	13	
Symptome	Leichtes Fieber: - 1 LE und - 1 VIT; Kopf- / Gliederschm.: - 2 LE, - 1 VIT und - 2 WM.					
Ermittelte Werte	GL 18	LE 12	VIT 13	WS 15	WM /	
Einfluss am Morgen	Hans Wurst nimmt Weidenrinde: Es regeneriert + 2 LE und + 1 VIT.					
Werte am Vormittag	GL 18	LE 14	VIT 14	WS 15	WM /	
Einfluss am Tag	Das leichte Fieber klingt nach 4 Std. ab.					
Werte am Abend	GL 18	LE 14	VIT 14	WS 15	WM /	
Einfluss in der Nacht	Hans Wurst nimmt Baldrian gegen Müdigkeit und regeneriert dadurch + 1 VIT und + 1 WS.					
Werte am Folgetag	18	14	15	15	+ 1	

Erkrankung – Tag 5						Anmerkungen
Werte am Morgen	GL 18	LE 14	VIT 15	WS 15	WM + 1	Am Morgen ergibt der TW auf VIT eine 2. Wegen seines GL-Wertes handelt es sich um einen meisterhaften TW und somit sinkt der KW – 3 auf 10 und damit in die Kategorie 0. LE und VIT würden + 3 regenerieren; hier regeneriert LE auf seinen ursprünglichen Wert. Außerdem stieg durch den meisterhaften TW VIT endgültig + 1.
Krankheitszustand	Kategorie 1			KW	13	
Pos. Einfluss auf VIT + 1 (durch VIT)	Neg. Einfluss auf VIT – 2 (Kopfschmerzen)		KW-Einfluss auf VIT – 2			
Ergebnis TW auf VIT	2; meisterhaft gelungen			Neuer KW	10	
Symptome	Keine					
Ermittelte Werte	GL 18	LE 15	VIT 16	WS 15	WM + 1	
Einfluss am Morgen	Keine					
Werte am Vormittag	GL 18	LE 15	VIT 16	WS 15	WM + 1	
Einfluss am Tag	Keine					
Werte am Abend	GL 18	LE 15	VIT 16	WS 15	WM + 1	
Einfluss in der Nacht	Keine					
Werte am Folgetag	18	15	16	15	+ 1	

Erkrankung – Tag 6						Anmerkungen
Werte am Morgen	GL 18	LE 15	VIT 16	WS 15	WM + 1	Am Morgen ergibt der TW auf VIT eine 11. Der TW ist gelungen und der KW sinkt auf 9. Somit ist die Krankheit besiegt und Hans Wurst ist geheilt.
Krankheitszustand	Kategorie 0			KW	10	
Pos. Einfluss auf VIT + 1 (durch VIT)	Neg. Einfluss auf VIT /		KW-Einfluss auf VIT /			
Ergebnis TW auf VIT	11; normal gelungen			Neuer KW	9	
Symptome	Geheilt					
Ermittelte Werte	GL 18	LE 15	VIT 16	WS 15	WM + 1	
Einfluss am Morgen						
Werte am Vormittag	GL	LE	VIT	WS	WM	
Einfluss am Tag						
Werte am Abend	GL	LE	VIT	WS	WM	
Einfluss in der Nacht						
Werte am Folgetag						