

Die wichtigsten Krankheiten in Doriath . 1 .

Blaue Keuche	1	Isairos	4	Schlafkrankheit	7
Blutiger Rotz	1	Jahresfieber	4	Skrofulose	7
Brabaker Schweiß	2	Karmesin	5	Sumpffieber	8
Darmfraisch (Flinker Difar)	2	Lutanas	5	Tollwut (Schwarze Wut)	8
Duglumspest (Dämonenfäule)	2	Lykanthropie	5	Triefnase	8
Dumpfschädel	3	Mibelsucht	6	Ungeziefer	9
Gänsepusteln	3	Paralyse (Basiliskenblick)	6	Wundfieber	9
Gilbe (Schlachtfeldfieber)	4	Rascher Wahn	6	Xelasse	9
Iffirns Schlag	4	Rotbacke	7	Zorgan-Pocken	10

Beschreibung der Krankheiten:

Blaue Keuche

Krankheitsverlauf: Die Blaue Keuche ist eine Folgeerkrankung, die meist als drastische Verschlimmerung des Dumpfschädels oder des Blutigen Rotzes auftritt. Der Kranke empfindet starke Schmerzen im Brustkorb, bekommt mittelschweres Fieber und findet nur zu unruhigem Schlaf, sein Gesicht läuft leicht blau an und die Zunge bekommt eine dunkelblaue Farbe. Die Atmung wird flach und kurz, aber immer wieder durch Husten und Keuchanfälle mit blauvioletter Auswurf unterbrochen. Absolute Bettruhe ist einzuhalten! Häufig zieht sich die Keuche über Wochen hin, oft verläuft sie tödlich. Der Tod kündigt sich durch Absinken des Fiebers an, kurzfristig fühlt sich der Kranke wohler, doch etwa eine Stunde später kommt es zu starken Schweißausbrüchen, gefolgt vom plötzlichen Tode.

Eine baldige Genesung ist hingegen zu erwarten, wenn das Fieber ansteigt und der Betroffene in einen ruhigen Schlaf fällt.

Schaden und Krankheitsfolgen: KK, GE und alle Kampfwerte sind während der Krankheit halbiert. Pro Tag erleidet das Opfer 1W+2 SP. Ab dem dritten Tag wird täglich für die Entwicklung der Krankheit gewürfelt: Mit 25% Wahrscheinlichkeit wird der Zustand des Kranken besser (ab da täglich minus 2 SP). Wer die Blaue Keuche überlebt hat, büßt für immer einen Punkt seiner KK und für je drei Krankheitstage einen permanente LP ein.

Ursachen der Erkrankung: Daß die Blaue Keuche bekommen kann, wer an Triefnase oder Dumpfschädel erkrankt ist, das weiß man wohl, ebenso daß man sich mit jenen Krankheiten im Leib tunlichst nicht anstrengen sollte. Ansonsten wird aber viel Unfug über die Keuche verbreitet: daß sie von schlechter Luft herrühre und man die Kranken bei offenem Fenster pflegen sollte, oder daß sie durch übermäßigen Genuß von Pfeifenkraut ausbreche.

Erkrankungswahrscheinlichkeit: 5% bei Krankenpflege, 10% als Folge von Dumpfschädel oder Blutigem Rotz.

Gegenmittel: Gegen die Keuche gibt es keine bekannten Heilmittel, lediglich Mittel, die allgemein die Ausdauer und Widerstandskraft erhöhen (z.B. Sansaro und Olginwurz), haben eine vorbeugende Wirkung.

Stufe: 9

Blutiger Rotz

Krankheitsverlauf: Drei Tage nach der Ansteckung schwellen die Mund- und Rachenschleimhäute an und sondern im Verlauf der Krankheit ständig rötlichbraunen Schleim ab. Dieser reizt den Kranken zu heftigen Hustenanfällen. Leichtes Fieber ist eine Begleiterscheinung des Rotz. Bei Bettruhe verläuft die Krankheit unkompliziert und dauert etwa 6 Tage. Wenn der Kranke keine Ruhe hält, verlängert sich die Dauer um W6 Tage. Im Grunde genommen ist der Blutige Rotz harmlos, doch mit 25% Wahrscheinlichkeit ruft er als Folgeerkrankung die gefährliche Blaue Keuche hervor.

Schaden und Krankheitsfolgen: Pro Tag W+1 SP; KK, GE und die Kampfwerte sinken um 2 Punkte - Hustenanfälle machen Kämpfen oder Kraftakte fast unmöglich.

Ursachen der Erkrankung: Die Ursachen des Blutigen Rotz sind weitgehend unbekannt, aber man geht davon aus, daß die giftigen Ausdünstungen des Tropenwaldes zu dieser Krankheit führen, denn in diesen Gebieten besteht eine Wahrscheinlichkeit von 20%, daß man am Rotz erkrankt. Da die Moha-Schamanen ihr Wissen über den Blutigen Rotz wie ein Heiligtum hüten, nimmt man an, daß sie auch für das Ausbrechen der Krankheit verantwortlich sind. Neuerdings wird behauptet, daß es bestimmte Lotosarten gibt, deren Staub die Krankheit auslöst.

Erkrankungswahrscheinlichkeit: 20% bei Aufenthalt im Regenwald, 30% in der Nähe eines Kranken.

Gegenmittel: Nur Moha-Schamanen kennen Gegenmittel, die den Rotz lindern, geben ihr Wissen aber nicht weiter.

Ehrenmännertreu soll in seltenen Fällen geholfen haben!

Stufe: 3

Brabaker Schweiß

Krankheitsverlauf: 1 - 4 Tage nach der Ansteckung bricht der Brabaker Schweiß, auch Sumpffieber genannt, für gewöhnlich aus. Der Fieberkranke leidet am ersten Tag unter Wahnvorstellungen - die meisten empfinden große Hallen als beengend und das erste Stockwerk eines Gebäudes als schwindelnde Höhe; kleine Unregelmäßigkeiten fallen dem Kranken sofort auf und jagen ihm panischen Schrecken ein. Nach einiger Zeit sinkt der Erkrankte dann in einen fünftägigen Fieberschlaf. Dabei windet er sich schweißgebadet unter den Qualen von Alpträumen. Am dritten Tag erreichen die Fieberträume ihren Höhepunkt. Wenn der Kranke aus dem Schlaf erwacht, ist er einen Tag lang ermattet und apathisch - danach beginnt seine Genesung. Viele vergessen die Traumerlebnisse während des Fieberschlafs ihr Leben lang niemals. Man bekommt das Sumpffieber nur einmal im Leben.

Schaden und Krankheitsfolgen: Während der Wahnvorstellungen sind die Werte für AG, HA, RA und TA verdreifacht. Im Fieberschlaf erleidet der Erkrankte am 1. Tag 1W, am 2. Tag 2W, am 3. Tag 4W, am 4. Tag 2W, am 5. Tag 1W Schaden. Außerdem halbieren sich alle seine guten Eigenschaftswerte, der MU sinkt sogar auf Null. Einen Tag, nachdem der Betroffene aufgewacht ist, haben sich seine Eigenschaftswerte dann wieder normalisiert; Die Erlebnisse während des Fieberschlafs können ihn außerdem einen permanenten Mutpunkt kosten (Wahrscheinlichkeit: 30%).

Ursachen der Erkrankung: Nach den Erkenntnissen der Heilkunst droht der Brabaker Schweiß, wenn man barfuß durchs Moor geht, einem Irrlicht begegnet oder siebenmal von einem Moskito gestochen wird. Wer barfuß durchs Moor geht, kann tatsächlich leicht von den widerwärtigen Modderschnecken gestochen werden; die Gefährlichkeit der Moskitos ist ohnehin bekannt. Nur die Irrlichter scheinen zu Unrecht in Verdacht geraten zu sein.

Mohas scheinen gegen den Brabaker Schweiß von ihren Göttern geschützt zu werden.

Erkrankungswahrscheinlichkeit: 10% bei Bissen von Sumpfgeziefer, 5%, wenn man einen Kranken pflegt.

Gegenmittel: Der Kranke sollte frische (oder getrocknete, in Wasser eingeweichte) Donfstengel kauen. Dies verkürzt die Dauer der Krankheit auf drei Tage und senkt das Fieber, so daß das Opfer nicht apathisch und mutlos bleibt. Elhorn und Traschbart helfen, das Fieber zu senken.

Stufe: 7

Darmfraisch (Flinker Difar)

Krankheitsverlauf: Darmfraisch, im Volksmund auch Flinker Difar genannt, zeigt sich durch leichtes Fieber, allgemeines Schwächeempfinden und Durchfall. Die Krankheit ist meist nach drei Tagen überstanden.

Schaden und Krankheitsfolgen: Pro Tag W3 SP. KK-2 für die Dauer der Krankheit.

Ursachen der Erkrankung: "Wer bei Regen erntet, den krieget der flinke Difar", sagt eine Bauerweisheit, in der viel Wahrheit steckt, denn dieses Leibgrimmen fällt mit den Regentropfen zu uns herab. Wer sich also zu lange im Regen aufhält, kann leicht den Darmfraisch bekommen. Wie bekannt, gehen im Herbst besonders viele epidemische Durchfallwellen über das Land.

Erkrankungswahrscheinlichkeit: 5% bei mehrstündigem Aufenthalt im Regen, 20% in der Nähe eines Kranken.

Gegenmittel: Tee aus Fettem Wegerich und Schafgarbe (möglichst heiß), viel Ruhe, leichte Kost. Wuriniskraut, Schlangenzwurz, Ehrenmännertreu, Elhorn

Stufe: 2

Duglumpe (Dämonenfäule)

Krankheitsverlauf: Die Dämonenfäule ist eine rätselhafte und grausame Krankheit; sie ist unheilbar und die tödlichste von allen. Eine Woche nach der Übertragung durch einen Dämonen bricht sie aus und ist streng in 7 einwöchige Stadien unterteilt (was die Vorliebe der Dämonen für eine besondere Art der Harmonie beweist).

1. Stadium: Dem Opfer wird übel, es muß sich übergeben und bekommt eine ungemein blasse Gesichtsfarbe.
2. Stadium: Überall auf dem Körper entstehen grüngraue bis braune Beulen, die so gräßlich aussehen, daß man sie mit Worten nicht beschreiben kann. Die Beulen jucken fürchterlich, doch schon eine kurze Berührung reicht aus, um einen stechenden Schmerz im ganzen Körper auszulösen. Das Opfer leidet zudem unter Schüttelfrost und Selbstekel.
3. Stadium: Die Beulen brechen eitrig auf, der Kranke wird von Krämpfen geplagt und leidet unter Erstickungsnot und Todesangst. Zum Abschluß dieser Krankheitsphase fällt das Opfer in Tiefschlaf.
4. Stadium: Die Beulen heilen vollkommen ab. Wenn der Kranke aufwacht, fühlt er sich gestärkt und scheint von der Krankheit vollkommen genesen.
5. Stadium: Das Opfer ist guter Dinge, fühlt sich besonders lebenslustig und stets wohl in seiner Haut. Nach einer Woche

- fällt der Betroffene dann plötzlich, scheinbar aus heiterem Himmel, in Ohnmacht.
6. Stadium: Die Haut des Opfers schält sich und gibt die neue äußere Hülle des Kranken frei - eine grüngraue bis schwarzbraune, schuppige "Haut", die über und über mit Flecken der verschiedensten, ekelerregenden Farben bedeckt ist. Während diese Hülle freigelegt wird, erhält der Kranke Einblick in die Sphäre der Dämonen, was ihm häufig den Verstand raubt. Wenn er wieder erwacht, ist er zunächst apathisch, fällt aber schnell in Zustände der Raserei, in denen er auf alles losgeht, was sich bewegt.
7. Stadium: Von Selbstekel und Todessehnsucht getrieben, geben sich die Kranken meist selbst den Tod. Ansonsten zerfällt ihr Körper nach Ablauf dieser letzten, siebten Woche, und zurück bleibt nur ein Häufchen stinkender Asche. Schwarzmagier behaupten, daß nach dem Tod ein Dämon aus dem Körper des Opfers ausschlüpft - oder mit anderen Worten: sie glauben, auf diese Weise vermehren sich die Dämonen.

Ursachen der Erkrankung: Die Krankheit wird ausschließlich von gehörnten Dämonen übertragen. Es kommt vor, daß Dämonen ihre Beschwörer bei mißlungener Beherrschungsprobe mit der Dämonenfäule bedenken, besonders Duglum und Tlaluc haben eine Vorliebe dafür. Aber auch die bloße Nähe eines Dämons kann ausreichen, um sich die Krankheit einzufangen, selbst dann, wenn der Dämon gänzlich unter der Beherrschung seines Beschwörers steht.

Erkrankungswahrscheinlichkeit: 10% bei gelungener Beherrschungsprobe, 50% bei mißlungener Probe

Gegenmittel: Einziges bekanntes Heilmittel ist es, einen Dämon zu finden, der bereit ist, die Krankheit zu heilen (und das ist eine Beschäftigung, der Dämonen gar nicht gerne nachgehen).

Ispe und Raingarbe vermindern jedoch das Leiden nach Dämonenkontakt

Stufe: 25

Dumpfschädel

Krankheitsverlauf: Wer unter Dumpfschädel leidet, ist müde und ermattet, fühlt sich schwach und hat leichtes bis mittelschweres Fieber. Gedächtnisleistungen strengen an und bereiten Kopfschmerzen, der Kranke hat oft das Bedürfnis, sich auszuruhen oder zu schlafen. Triefnase, Husten und Heiserkeit sind fast immer Begleiterscheinungen des Dumpfschädels, Manchmal leiden die Kranken auch unter Schwindel. Bei strenger Bettruhe dauert die Krankheit 1W-1 Tage, ansonsten 1W+1 Tage. Unvernünftiges Verhalten (Märsche, Kämpfe etc.) verlängert die Krankheit um weitere 2 Tage, außerdem steigt dadurch die Gefahr, an Blauer Keuche zu erkranken.

Schaden und Krankheitsfolgen: GE, AT, PA -2, KK-5. Pro Tag erleidet der Kranke 1W-1 SP. Die Einbußen auf Kampf und Eigenschaftswerte regenerieren sich während der letzten Nacht der Erkrankung. Wenn nicht strenge Bettruhe eingehalten wird, besteht jeden Tag eine 5%ige Gefahr, an Blauer Keuche zu erkranken. Unvernünftiges Verhalten steigert diese Gefahr sogar auf 20% pro Tag.

Ursachen der Erkrankung: "Wer zuviel lügt, dem wird der Schädel dumpf" oder "Wen die Schweine dreimal kriegen, muß sieben Tag mit Dumpfkopf liegen", sagt der Volksmund. Bissige Schweine sind zum Glück recht selten, umher-schweifende Lügenmäuler dagegen häufig, und tatsächlich werden mit dieser Charakterschwäche behaftete Menschen leicht vom Dumpfschädel befallen und als Überträger dieser verbreiteten Krankheit angesehen.

Erkrankungswahrscheinlichkeit: 20% bei Äußerung grober Unwahrheiten oder längerem Zusammensein mit einem Lügner oder Kranken

Gegenmittel: Gegen den Dumpfschädel helfen allgemein bekannte Tees, besonders Traschbart. Sie verkürzen in der Regel die Dauer der Erkrankung um zwei Tage, wenn strenge Bettruhe eingehalten wird.

Stufe: 4

Gänsepusteln

Krankheitsverlauf: Zunächst bilden sich an Armen und Handgelenken, später auch auf den Oberschenkeln und im Gesicht kleine weißliche Bläschen, die etwa drei Tage lang von starkem Juckreiz begleitet sind (BE-Probe). Werden sie auf-gekratzt, so bleiben sie zunächst trocken, verheilen aber nicht, sondern erweitern sich zu einer nicht blutenden Wunde, die später eine kleine Narbe hinterläßt. Häufig tritt begleitend Fieber auf.

Schaden und Krankheitsfolgen: Der Kranke ist in seiner Konzentrationsfähigkeit gestört. Bei Erwachsenen kann diese Kinderkrankheit durch verstärktes Fieber und Schüttelfrost gefährlich werden - ohne Behandlung droht Gehirnschädigung. Orks und Goblins sterben oft an den Fieberschüben.

Ursachen der Erkrankung: Die Erreger der Gänsepusteln gedeihen meist in Ställen und Vogelnestern, mitunter auch in schmutzigen Scheunen.

Erkrankungswahrscheinlichkeit: 17,7% bei Übernachtung , 5% bei kurzzeitiger Benutzung oben genannter Orte. Einmalige Erkrankung erzeugt lebenslange Immunität.

Gegenmittel: alle fiebersenkenden Mittel, Fettsalben, Atrope, Taraxacum, Elhorn, Traschbart

Stufe: 1

Gilbe (Schlachtfeldfieber)

Krankheitsverlauf: Drei Tage nach der Ansteckung tritt Fieber auf, welches sich eine Woche lang verschlimmert. Häufig ist auch extremes Leibgrimmen. In manchen Fällen führt die Krankheit nach einer Woche zum Tode, sicheres Anzeichen für den bevorstehenden Tod ist eine gelbliche Verfärbung der Lippen. Meistens beginnt aber nach 7 Tagen ein Rückgang des Fiebers mit baldiger Genesung.

Schaden und Krankheitsfolgen: Kampfwerte und KK-5

Der Kranke erleidet am 1. Tag 1W, am 2. Tag 1W+1, am 3.Tag 1W+2 Schaden etc. Elben erleiden täglich 1W Schaden mehr als Menschen. Am 7. Tag besteht 20% Wahrscheinlichkeit (Elben 30%) für den Tod des Kranken. Überlebt er den siebten Tag, so geht das Fieber zurück und die Lippen nehmen wieder eine normale Farbe an. Zwei Tage später haben sich seine Eigenschaftswerte regeneriert.

Ursachen der Erkrankung: Die Krankheit wird durch Ghule und Geier übertragen, entsteht darum häufig auf Schlachtfeldern, wo diese widerwärtigen Kreaturen reichlich Nahrung finden.

Erkrankungswahrscheinlichkeit: 5 % bei Krankenpflege, 10 % bei Schaden durch Geier oder Kontakt mit Geierkot, 15 % bei Schaden durch Ghule

Besonderheiten: Bei Elben verläuft die Krankheit besonders schwer

Gegenmittel: Ein alkoholisches Gebräu aus Joruga und Gulmond sollte verabreicht werden - diese Behandlung senkt zwar nicht das Fieber, verhindert aber den tödlichen Verlauf der Gilbe. Außerdem Traxacum, Elhorn und Traschbart

Stufe: 8

Gffirns Schlag

Krankheitsverlauf: Die Haut des Erkrankten wird trocken und rissig, viele kleine Verletzungen schwächen ihn. Bereits nach zwei Tagen ist er nicht mehr belastbar. Viele kleine Wunden am ganzen Körper bluten und nassen immer wieder und heilen schlecht.

Schaden und Krankheitsfolgen: 1W+3/SR oder Tag für 8 - 48 Tage

Ursachen der Erkrankung: Vitaminarme Kost, Kälte, Mißachtung nordischer Gottheiten

Erkrankungswahrscheinlichkeit: bei größeren Freveln 80 %

Gegenmittel: Egelschreck, Vitamine

Stufe: 15

Jsairos

Krankheitsverlauf: Drei Tage nach der ersten Infizierung treten eitrige Pusteln begleitet von starkem Juckreiz auf. Am nächsten Tag kommt es zu Haarausfall, spätestens am 6. Tag zum Verlust von Finger- und Fußnägeln. Die Krankheit wütet höchstens eine Woche, danach regenerieren sich Haare und Fingernägel innerhalb eines Monats, die Pusteln trocknen aus und vernarben.

Schaden und Krankheitsfolgen: Sobald die Pusteln auftreten, erleidet der Kranke eine tägliche Schwächung von 1W+1; sobald die Haare ausfallen, kommt es täglich zu 4 Fieberschüben, die jeweils einen Schaden von 2W+6 hervorrufen.

Ursachen der Erkrankung: Biß von Ratten, Fledermäusen o.ä. - bzw. die Berührung mit deren Exkrementen.

Erkrankungswahrscheinlichkeit: 60 % bei Bissen, sonst 25 %

Gegenmittel: Ehrenmännertreu, Ispe, Mondwedel

Stufe: 14

Jahresfieber

Eine besonders häßliche Variante der Gilbe ist das Jahresfieber, das den Erkrankten hartnäckig verfolgt. Mit einer Wahrscheinlichkeit von 10% kommt es jedes Vierteljahr zu Fieberschüben, die jeweils W6 permanente LP kosten.

Ursachen der Erkrankung: Erkrankung an Gilbe

Erkrankungswahrscheinlichkeit: 5% aller Gilbe-Kranken werden vom Jahresfieber befallen.

Gegenmittel: Ein Gebräu aus Sansaro, Quinja und Donf wirkt ein halbes Jahr lang vorbeugend gegen das Fieber. Auch Elhorn erweist sich als hilfreich.

Stufe: 12

Karmesin

Krankheitsverlauf: Zunächst entsteht eine leichte Rötung des Gesichts, die oft von leichtem Fieber begleitet ist. Am zweiten Tag wird das Fieber stärker, der ganze Körper ist stark gerötet, Kopfschmerz und Schüttelfrost treten auf. Der Kranke ist nicht fähig, sich fortzubewegen, da ihn häufige Schwächeanfälle plagen. Sein Konzentrationsvermögen ist durch die Kopfschmerzen stark beeinträchtigt. Dieser Zustand hält 8 Tage an, bei Kindern in abgeschwächter Form nur 5 Tage.

Schaden und Krankheitsfolgen: Diese Kinderkrankheit ist im Erwachsenenstadium besonders gefährlich, für Orks und Goblins oft tödlich. Ab dem 2. Tag erleidet der Kranke täglich 2W SP, Orks und Goblins das Doppelte, Kinder die Hälfte. Wer die Krankheit überlebt, hat keinen dauerhaften Schaden zu befürchten. Für 6 Spiele ist er nahezu immun gegen Karmesin.

Ursachen der Erkrankung: Beleidigung von Praios-Geweihten oder Barden, Gesellschaft von Kranken oder latent erkrankten Kindern

Erkrankungswahrscheinlichkeit: Beleidigung 70 %, Ansteckung 15 %

Gegenmittel: Karmesin selbst ist nicht zu bekämpfen, die Auswirkungen und das Fieber können aber gelindert werden. Stärkungsmittel und fiebersenkende Mittel sind angesagt; besonders heilkräftig wirkt hier Wurininskraut.

Stufe: 6

Lutanas

Krankheitsverlauf: Die Krankheit bricht meist in der Nacht aus. Starke Beklemmung und Atemnot sind unverkennbare Kennzeichen der Lutanas. Der Erkrankte leidet unter Angstzuständen und fühlt sich wie gelähmt. Nach etwa 8 Tagen verbessert sich sein Zustand deutlich, am folgenden Tage ist er von den Beklemmungsgefühlen vollständig befreit. Trotzdem erholen sich manche nie ganz von der Krankheit und bekommen ihr Leben lang in beengten Räumen (nach einer mißlungenen RA-Probe) Erstickungsanfälle.

Schaden und Krankheitsfolgen: Pro Tag 1W Schaden. Während der Krankheitsdauer sind MU, KK, AT und PA halbiert, der RA-Wert ist verdoppelt. Es besteht grundsätzlich eine Gefahr von 10%, daß die Krankheit bleibende Schäden hinterläßt: RA+1W und in Zukunft bei jeder mißlungenen RA lähmende Furcht vor einem Erstickungstod.

Ursachen der Erkrankung: "In engen Höhlen und feuchten Grotten lauert die Lutanas". Das stimmt, denn die Krankheit wird durch den Biß von Ratten und Fledermäusen übertragen.

Erkrankungswahrscheinlichkeit: 10% bei Ratten- und Fledermausbissen, 30% wenn man von einem Erkrankten gebissen wird.

Gegenmittel: Der Blütenstaub einer Lulanie sollte in etwas Wasser aufgelöst werden. Ein solcher Trunk halbiert die Schadenswirkung und verkürzt die Dauer der Krankheit um ein bis zwei Tage.

Stufe: 5

Lykanthropie

Krankheitsverlauf: Direkt nach dem Biß durch ein Werwesen treten die ersten Krankheitserscheinungen auf. Die Bißwunde schmerzt fürchterlich und bricht auch dann wieder auf, wenn sie durch Magie oder einen Heiltrank geschlossen wurde. Im Verlaufe einer Woche lassen die Schmerzen nach und die Wunde verheilt. In der nächsten V Vollmondnacht werden dann die eigentlichen Folgen der Lykanthropie offenbar: Der Erkrankte verwandelt sich zum ersten Mal in einen reißenden Werwolf und nimmt von da ab in jeder Vollmondnacht für 7, in den folgenden Nächten für 6, 5, 4, etc. Stunden seine Wergestalt an. Jedesmal verwandelt er sich unter großen Schmerzen in seine menschliche Gestalt zurück - an die Ereignisse während seiner Werwolfszeit kann er sich nur dumpf erinnern. Menschen, die schon lange unter Lykanthropie leiden, bekommen mit zunehmender Krankheitsdauer ein immer wölfischeres Aussehen.

Schaden und Krankheitsfolgen: Durch die Bißwunde erleidet das Opfer am ersten Tag 1W+2 SP, am zweiten Tag 1W+1SP usf., bis die Wunde schließlich endgültig verheilt ist. Die Anstrengungen bei der Rückverwandlung vom Werwolf in die ursprüngliche menschliche Gestalt kostet den Kranken jedesmal 3W SP.

Ursachen der Erkrankung: Man munkelt, die Lykanthropie sei aus schwarzmagischen Experimenten mit Menschen und Tieren hervorgegangen, tatsächlich wird sie ausschließlich durch den Biß eines Werwesens übertragen.

Erkrankungswahrscheinlichkeit: 80% bei Bissen durch Werwesen

Gegenmittel: Die Krankheit kann praktisch nur mit Rotem Drachenschlund oder durch göttliches Eingreifen behandelt werden - es sind keine weiteren Gegenmittel bekannt.

Stufe: 20

Mibelsucht

Krankheitsverlauf: Ein Tee oder Absud aus Mibelrohr oder dem nahe verwandten Kairansrohr steigert zwar anerkanntermaßen die intellektuelle bzw. astrale Leistungsfähigkeit, hat jedoch gerade dadurch einen stark suchterzeugenden Charakter. Der Tee hat beim Süchtigen keinerlei Wirkung mehr, ein Entzug führt jedoch zu völliger Apathie.

Schaden und Krankheitsfolgen: Ein Süchtiger, der nicht alle 2 Tage etwas Tee erhält, wird apathisch und führt keinerlei Handlung selbständig aus. KK, GE täglich -8, AE täglich -21.

Ursachen der Erkrankung: Unachtsamer Umgang bei der Verwendung von Mibelrohr oder Kairansrohr, Beleidigung von Hrange-Geweihten.

Erkrankungswahrscheinlichkeit: 10 %, bei Genuß von Mibelrohr oder Kairansrohr häufiger als einmal monatlich 100 %.

Gegenmittel: Wurininskraut

Stufe: 8

Paralyse (Basiliskenblick)

Krankheitsverlauf: Etwa eine Woche nach der Ansteckung mit dieser tückischen Krankheit setzt bei dem Opfer ein versteinungsähnlicher Lähmungsprozess ein, der während der neuntägigen Krankheitsdauer bis zur vollkommenen Bewegungslosigkeit führen kann. Außerdem bekommt der Betroffene im Verlauf der Krankheit einen starren, durchdringenden Blick (den "Basiliskenblick"), weil die Lähmung auch die Augen befällt. Wenn das Opfer vollständig paralytisch ist, kann man den Blick des Gelähmten kaum ertragen; es besteht sogar die Gefahr, daß man selbst versteinert wird. Für den Betroffenen verläuft die Krankheit, die er bei vollem Bewußtsein erlebt, meist tödlich.

Schaden und Krankheitsfolgen: Täglich KK, GE -1W

Ein Blick in die Augen des Kranken kann zu einer W6-stündigen Versteinung führen (in Doriath ist gar die Angst verbreitet, man könne sich durch den Blick in einen Basilisken verwandeln). Wer dem Opfer in die Augen blickt, muß den W20 rollen - liegt der Wurf über der Summe aus KK und GE des Kranken, so kommt es zur Versteinung.

Ursachen der Erkrankung: Die Paralyse wird durch die Berührung mit Untoten und Orks übertragen. Ebenso kann man sich die Krankheit in Gebieten zuziehen, die ein Basilisk verseucht hat.

Erkrankungswahrscheinlichkeit: 10% bei Berührung durch Untote, 20 % pro Tag Aufenthalt in einer "Basiliskenzone".

Gegenmittel: Bei den ersten Anzeichen der Paralyse sollte schnellstens eine Dosis Donf verabreicht werden, denn wenn das unbehandelte Kraut vom Erkrankten früh genug eingenommen wird, kann das Fortschreiten der Lähmung gebremst werden, und eine baldige Genesung tritt ein. Wenn der Kranke erst einmal vollständig paralysiert ist, hilft natürlich auch Donf nicht mehr (wie soll man es dem Betroffenen denn auch verabreichen?) - dann kann man nur noch auf ein göttliches Wunder hoffen.

Stufe: 10

Rascher Wahn

Krankheitsverlauf: Der Rasche Wahn bricht drei bis vier Tage nach der Ansteckung aus. Zunächst führt der Kranke hastige und hektische Bewegungen aus, danach wird er gewalttätig und greift beinahe alles an, was sich ihm nähert, sogar seine eigenen Gefährten. Nach einem Zustand vollständiger Raserei fällt er dann am zweiten Tag in ein sechstägiges Koma, unterbrochen durch kurze Tobsuchtsphasen. Die Genesung beginnt am achten Tag, aber es dauert meist eine Woche, bis der Betroffene wieder ganz bei Sinnen ist.

Schaden und Krankheitsfolgen: Die KL fällt während des ersten Tages auf den halben Wert; hinzu kommen 1W SP, an den folgenden sechs Tagen sogar je 2W SP. Nachdem der Kranke aus dem Koma erwacht, steigt seine Klugheit pro Tag um einen Punkt, bis sie wieder den ursprünglichen Wert erreicht hat. Außerdem gewinnt er durch nächtliche Regeneration langsam seine Kräfte zurück.

Ursachen der Erkrankung: Wer an einer Tempelwand oder in einem heiligen Hain sein Wasser abschlägt oder wer Hesinde und ihre göttlichen Kinder schmäht, erkrankt am Raschen Wahn. Heimgesucht wird auch derjenige, der einen Gottgestraften pflegt.

Erkrankungswahrscheinlichkeit: 20% bei oben genannten Freveln, 10 % bei Kontakt mit Kranken.

Gegenmittel: Dem Kranken sollte während einer Wachphase, möglichst aber zu Beginn der Krankheit der in Alkohol aufgelöste Blütenstaub einer Lulanie eingeflößt werden. Fürbitte durch Geweihte ist unbedingt anzuraten. Warnung: Häufig wehren sich die Erkrankten gegen die Behandlung !

Stufe: 9

Rotbacke

Krankheitsverlauf: Bei Ausbruch der Krankheit bekommt der Kranke rote Wangen, was zunächst eher besonders gesund aussieht und oft genug nicht als Krankheitszeichen erkannt wird. Am zweiten Tag schwellen die Backen jedoch stark an, Kauen ist fast nicht mehr möglich. Erwachsenen schwellen oft auch die Augen zu; in diesem Fall ist rasches Eingreifen geboten, da wenige Stunden später auch die Atemwege abgedrückt werden können. Dieser Zustand hält 2 - 3 Tage an, dann gehen die Schwellungen zurück, begleitet von starkem Eiterfluß im Mund und Rachen.

Schaden und Krankheitsfolgen: Diese Kinderkrankheit ist, ähnlich wie Karmesin, im Erwachsenenstadium besonders gefährlich, für Orks und Goblins oft tödlich. Ab dem 2. Tag erleidet der Kranke täglich 1W SP, Orks und Goblins ersticken in vielen Fällen.

Ursachen der Erkrankung: gänzlich unbekannt

Erkrankungswahrscheinlichkeit: Ansteckung 25 %

Gegenmittel: Wurininskraut

Stufe: 2

Schlafkrankheit

Krankheitsverlauf: Die Schlafkrankheit zählt zu den seltsamsten Krankheiten Doriaths. Kurz nach der Ansteckung fällt der Kranke in einen Tiefschlaf von unbestimmter Dauer. Atmung und Herzschlag werden so schwach, daß sie höchstens mit einer Heilungsprobe+20 wahrgenommen werden können, ansonsten ist der Zustand des Kranken nicht von dem eines Toten zu unterscheiden. Schon häufig wurden unglückselige Opfer dieser Krankheit lebendig begraben.

Schaden und Krankheitsfolgen: Im Grunde genommen ist die Schlafkrankheit nicht besonders gefährlich. Die Wahrscheinlichkeit, daß der Erkrankte erwacht, beträgt 10%. Es wird täglich einmal gewürfelt. Der Schlafende erleidet pro Tag 1W-2 SP, außerdem fällt seine Körperkraft täglich um einen Punkt. Nach dem Aufwachen regeneriert sich die Körperkraft stündlich um einen Punkt. Die Lebensenergie kann dagegen nur durch nächtliche Regeneration oder bekannte Heilmittel wiedergewonnen werden.

Ursachen der Erkrankung: Man bekommt die Schlafkrankheit, wenn man Druiden bei ihren Ritualen stört oder nachts eine Grabstätte besucht. Wer zu wenig schläft erkrankt sowieso daran, und Schlafwandler sind ebenfalls besonders gefährdet. Außerdem wird die Krankheit durch den Biß von Fledermäusen, durch Ungeziefer oder die Berührung mit Untoten übertragen.

Erkrankungswahrscheinlichkeit: 10% bei den oben beschriebenen Situationen

Gegenmittel: Wenn man dem Schlafenden das Öl einer Yagan-Nuß auf die Augenlider streicht, steigt seine Chance aufzuwachen auf 25% pro Tag.

Stufe: 4

Skrofulose

Krankheitsverlauf: Eine der wirklich unangenehmen Krankheiten ist die Skrofulose. Sie beginnt mit starken Schmerzen im Bauch, am Hals und unter den Achseln. Wenige Tage später wird der Kranke heiser, jede Mahlzeit führt zu unerträglichen Magenschmerzen, alle Körperauscheidungen enthalten Spuren von Blut. Die Genitalien entzünden sich. Jetzt kann der Kranke nur noch klare Flüssigkeiten zu sich nehmen. Diese erste Phase der Krankheit dauert genau 11 Tage.

In der zweiten Phase beginnt der Kranke einzutrocknen, seine Haut wird braun und schrumpelig. Jede Berührung bereitet ihn Schmerzen, Wunden heilen nicht mehr. Unter den Armen und am Hals bilden sich schwarze Knoten. Wenn nun keine Hilfe geleistet wird, stirbt der Kranke innerhalb von 11 Stunden. Nach etwa einer Woche der Behandlung beginnen die Knoten abzufallen, der Kranke gewinnt langsam sein verlorenes Körpergewicht zurück.

Schaden und Krankheitsfolgen: In der 1. Phase der Krankheit täglich 2W+2 SP; in der 2. Phase stündlich 6W+6 SP.

Ursachen der Erkrankung: mangelnde Hygiene in jeder Hinsicht, verdorbene Nahrung, längerer Aufenthalt in Sumpf, Moor oder etwa einem feuchten Verlies.

Erkrankungswahrscheinlichkeit: steigt alle 10 Stunden unter obigen Verhältnissen um 10 %

Gegenmittel: Tees und tägliche Bäder mit Schlangenzurzel

Stufe: 16

Sumpffieber

Krankheitsverlauf: Modrige Gase, wie sie in Sümpfen entstehen, aber auch die Nähe von Irrlichtern, können dieses Fieber auslösen. Zunächst redet der Betroffene in wirren, unverständlichen Sätzen, schon kurze Zeit später bricht er zusammen und fällt in einen fiebrigen, unruhigen Halbschlaf. Er ist nicht mehr in der Lage, sich aus eigener Kraft aufzurichten und kann nur noch mit einer Trage transportiert werden. Dabei hat er Halluzinationen von vergangenen und zukünftigen Geschehnissen, was bei geeigneter Auslegung durchaus der Wahrsagerei dienen kann.

Schaden und Krankheitsfolgen: Am ersten Tag 2W SP, am zweiten Tag 2W-1 SP, am dritten Tag 2W -2 SP usw. Außerdem pro Tag KK-1. Sobald die KK auf Null sinkt, hören die Fieberanfälle auf und der Erkrankte fällt in Tiefschlaf. Ab dem 14. Tag gewinnt er dann langsam seine Kräfte zurück.

Ursachen der Erkrankung: Sumpfgase oder körperliche Nähe zu Irrlichtern

Erkrankungswahrscheinlichkeit: 30% beim Einatmen von Gasen, 10 % durch Irrlichter

Besonderheiten: Elben und Halblinge haben gegen Sumpffieber eine höhere Widerstandskraft.

Gegenmittel: Donf, Traschbart und Duttenbeere

Stufe: 13

Tollwut (Schwarze Wut)

Krankheitsverlauf: Erst 3 - 4 Monate nachdem man sich die Krankheit durch den Biß eines Tieres zugezogen hat, treten die Erscheinungen der Tollwut auf: Zunächst leiden die Opfer unter Schluckbeschwerden und fühlen sich außerstande, irgend etwas zu sich zu nehmen, ab dem folgenden Tage werden sie von gräßlichen Krämpfen mit Erstickungsnot geplagt, ab dem dritten Tag tritt zusätzlich Fieber auf. Der Kranke leidet unter Wahnvorstellungen und Sinnestrübung, häufig kommt es zu Anfällen von Raserei, die aber mit zunehmender Krankheitsdauer seltener und schwächer werden, bis das Opfer schließlich kraftlos zusammenbricht. In diesem Stadium nimmt der Betroffene seine Umwelt kaum noch wahr. Am Ende der Wut, die sich meist über 1W+6 Tage hinzieht, steht fast immer der Tod.

Die *Schwarze Wut* ist eine schreckliche Spielart der Tollwut, bei der sich auf dem Körper des Kranken schwarze Schuppen bilden. Bei Ausbruch der Krankheit verdoppelt sich kurzfristig die KK des Opfers, so daß es kaum zu bändigen ist. Überlebende brauchen eine Woche Bettruhe, um sich wieder zu erholen. Sie sind immun gegen weitere Wuterkrankungen.

Schaden und Krankheitsfolgen: Am 1. Tag erleidet der Kranke 1W SP, am 2.Tag 1W+2 SP, am 3.Tag 2W+4 SP, ab dem 4.Tag 3W+6 SP. Außerdem sinkt die KK am 2. Tag um 1 Punkt, am 3. Tag um weitere 2 Punkte, am 4. Tag um weitere 3 Punkte usf., bis ein KK-Wert von Null erreicht wird und die blindwütigen Anfälle ein Ende nehmen. Spätestens ab dem siebten Tag kann jederzeit der Tod eintreten. Überlebende erleiden einen permanenten Schaden von KK-1 und BE-4.

Ursachen der Erkrankung: Die Krankheit wird durch den Biß von tollwütigen Wildtieren, Fledermäusen oder Ratten, aber auch durch den Biß erkrankter Haustiere auf den Menschen übertragen.

Die *Schwarze Wut* wird durch Kontakt mit Tollwutkranken ausgelöst.

Besonderheiten: Elben erkranken nie an Tollwut.

Erkrankungswahrscheinlichkeit: 80% durch Biß eines tollwütigen Tieres; Schwarze Wut: 10% bei Kontakt mit einem an Tollwut Erkrankten

Gegenmittel: Joruga wirkt drei Monate lang vorbeugend und kann auch nach dem Biß noch helfen, solange die Krankheit nicht ausgebrochen ist. Die Erfolgswahrscheinlichkeit sinkt jeden zweiten Tag um 5%.

Stufe: 11

Triefnase

Krankheitsverlauf: Diese Krankheit wird allgemein für eine boshafte Tat des 13. Gottes, des Namenlosen gehalten. Sie dauert nämlich genau 13 Tage. Beginnend mit Halsschmerzen und Schluckbeschwerden raubt sie dem Kranken vom 3. bis zum 7. Tag die Stimme, begleitet von Fieber oder Schüttelfrost. Vom 2. bis zum 13. Tag tropft dem Kranken unablässig die Nase, er hat Kopfschmerzen und verliert an Konzentrationsfähigkeit. Die Schwere der Krankheit steigert sich bis zum 7. Tag, dann klingt sie langsam wieder ab.

Schaden und Krankheitsfolgen: 1W+1 SP ... 1W+7 SP ... 1W+1 SP, bei mangelnder Pflege kann auch noch die Blaue Keuche auftreten

Ursachen der Erkrankung: Die Krankheit befällt wahllos Reisende im Norden Doriaths oder in den zentralen Gebirgszügen; allein der Kontakt mit Kranken kann zu Ansteckung führen.

Erkrankungswahrscheinlichkeit: 60 % beim Kontakt mit Kranken

Gegenmittel: Wurininskraut, Ehrenmännertreu, Elhorn, Traschbart

Stufe: 3

Ungeziefer

Krankheitsverlauf: Der Befall durch Läuse, Flöhe, Zecken und Wanzen ist keine eigentliche Krankheit, sondern einfach ein weit verbreitetes Übel, das an juckenden Pusteln in vielerlei Form zu erkennen ist. Der Befallene kratzt sich die Haut auf und schläft schlecht. Jedoch besteht - insbesondere bei Zecken die Gefahr, daß das Ungeziefer schwere Krankheiten überträgt.

Schaden und Krankheitsfolgen: Die Kratzerei bei Flöhen, Läusen und Wanzen läßt sich nicht in SP ausdrücken, jedoch bewirkt das Verhalten des Opfers einen CH-1. Solange die Ungeziefer keine Krankheit übertragen, hinterlassen sie keine bleibenden Schäden.

Ursachen der Erkrankung: Ungeziefer entsteht in liegenden Samen und reift in Kot, Staub und in den Ritzen der Bodenplatten heran. Da man den Schmutz niemals ganz aus der Welt schaffen kann, werden wir uns wohl niemals gänzlich von dieser Plage befreien können. Wer in Ställen, dreckigen Tavernen, verfallenen Gebäuden oder an anderen ungeeigneten Plätzen übernachtet, den beißen Flöhe, Läuse und Wanzen. Wer unter freiem Himmel nächtigt, an dem tun sich Zecken gütlich.

Erkrankungswahrscheinlichkeit: 20% an den oben genannten Orten. Wer einem befallenen Freund zu nahe rückt, wird auch leicht dessen kleine Gefährten kennenlernen (30% wenn man vorsichtig ist, 100% wenn man den Schlafsack mit ihm teilt). Nur bei Zecken besteht diese Gefahr nicht.

Gegenmittel: Reinlichkeit, Alkohol, evtl. Egelschreck oder Mirbelstein sind vielversprechende Gegenmaßnahmen. Zecken bilden eine Ausnahme - sie müssen vorsichtig aus der Haut gedreht werden; dabei ist darauf zu achten, daß der Kopf nicht in der Wunde bleibt, ansonsten droht Wundfieber. Die Einnahme eines Gebräus aus Sansaro verändert den Schweißgeruch und hält etwa eine Woche lang Ungeziefer fern.

Stufe: Ungezieferbefall ist keine Krankheit.

Wundfieber

Krankheitsverlauf: Wenn eine verunreinigte Wunde nicht ausreichend versorgt wird, kommt am Abend meist das Fieber. Zunächst redet der Betroffene in wirren, unverständlichen Sätzen, schon kurze Zeit später bricht er zusammen und fällt in einen fiebrigen, unruhigen Halbschlaf. Er ist nicht mehr in der Lage, sich aus eigener Kraft aufzurichten und kann nur noch mit einer Trage transportiert werden. Während der folgenden zwei Wochen verschlechtert sich sein Zustand, immer wieder wird er vom Fieber geschüttelt. Mit zunehmender Krankheitsdauer werden die Anfälle aber deutlich schwächer, und wenn der Erkrankte nicht durch den Verlust seiner Lebensenergie stirbt, beginnt am 14. Tag der langsame Gesundungsprozess. Eine bis zwei Wochen später befindet sich der Genesene normalerweise wieder im Vollbesitz seiner Kräfte.

Schaden und Krankheitsfolgen: Am ersten Tag 2W SP, am zweiten Tag 2W-1 SP, am dritten Tag 2W -2 SP usw. Außerdem pro Tag KK-1. Sobald die KK auf Null sinkt, hören die Fieberanfälle auf und der Erkrankte fällt in Tiefschlaf. Ab dem 14. Tag gewinnt er dann langsam seine Kräfte zurück.

Ursachen der Erkrankung: Das Wundfieber entsteht durch Verunreinigung von Wunden mit verrosteten Waffen oder durch Kratz- und Bißwunden von Wildtieren.

Erkrankungswahrscheinlichkeit: 60% bei schlecht versorgten Wunden, geringe Ansteckungsgefahr.

Besonderheiten: Elben und Zwerge haben gegen Wundfieber eine höhere Widerstandskraft als Menschen.

Gegenmittel: Traschbart, Duttenbeere, vorbeugend Ulmenwürger

Stufe: 6

Xelasse

Krankheitsverlauf: In vielen stehenden Gewässern und Sümpfen Doriaths lebt die Xelasse-Schnecke. Sie überträgt den Erreger der Xelasse. Der Erkrankte erkennt die Krankheit lediglich an einem beachtlichen Anteil von Blut im Urin. Wenn dieses Anzeichen wieder verschwindet, ist es höchste Zeit für eine Behandlung. Wird der Erreger nicht innerhalb von 2 Tagen abgetötet oder entfernt, erblindet der Kranke unweigerlich innerhalb eines Jahres.

Schaden und Krankheitsfolgen: Die schleichende Blasenentzündung in der ersten Phase der Krankheit führt zu LE -1 /Woche. In der zweiten Phase langsam eintretende Blindheit.

Ursachen der Erkrankung: Aufenthalt in einem Xelasse-Schnecken-Gebiet

Erkrankungswahrscheinlichkeit: 15 %, keine Ansteckungsgefahr

Besonderheiten: Mohas und Echsenmenschen erkranken nicht an Xelasse

Gegenmittel: abführende und blutreinigende Mittel, auch leichte Gifte wie etwa Scheißkerschens

Stufe: 8

Zorgan-Pocken

Krankheitsverlauf: Erst ein bis zwei Wochen nach der Ansteckung bricht die Krankheit aus. Zunächst zeigen sich nur blasse, erbsengroße Pocken auf Körper und Gesicht des Betroffenen. Zwei Tage später färben sich die Pocken rot; den Kranken wird unwohl, er muß sich übergeben und Fieber setzt ein. Schon am folgenden Tage kann er sich kaum noch auf den Beinen halten. Die Pocken schwellen während der nächsten Zeit an, jucken aber überhaupt nicht. In ihnen sammelt sich zunächst eine wässrige, dann eitrig-flüssige Flüssigkeit. Am 13. Krankheitstag brechen sie auf. Dabei wird der Erkrankte fast immer von so heftigem Fieber geschüttelt, daß er daran stirbt. Wer den Fieberschub aber überlebt, ist endgültig genesen. Die Pocken hinterlassen nach dem Aufbrechen auffällige Narben, die den Betroffenen sein Leben lang zeichnen.

Schaden und Krankheitsfolgen: Vom 3. -12. Tag erleidet der Kranke täglich 1W+3 SP, am 13. Tag folgt ein Fieberschub von W20+10 SP. Wer die Krankheit überlebt, kann sie kein zweites Mal bekommen. Die Narben der Zorgan-Pocken-Verunstaltungen der Genesenen (CH-2, jedoch MU+1).

Ursachen der Erkrankung: Die Zorgan-Pocken sind ein Werk des Namenlosen: Er schickt sie einem Opfer, das er willkürlich bestimmt. Danach breitet sich die Seuche von allein aus.

Erkrankungswahrscheinlichkeit: 1% als Strafe durch den Namenlosen, 25% wenn man nur kurze Zeit mit einem Kranken in Kontakt kommt, 50% bei längerem Kontakt, wie etwa der Pflege eines Kranken, oder Aufenthalt in einem Epidemiegebiet.

Besonderheiten: Es gibt es in vielen Städten Gesetze, die vorschreiben, daß ein an Zorgan-Pocken Erkrankter sofort aus der Stadt zu verbannen ist. Solche Gesetze haben aber die Verbreitung der Seuche nie verhindern können.

Gegenmittel: Xordai ist das einzige Kraut, das gegen die Zorgan-Pocken gewachsen ist. Zwar wird die normale Schadenswirkung durch das Bestreichen der Pocken mit einer alkoholischen Xordai-Tinktur nicht ganz aufgehoben, sondern nur langsam gesenkt (mit Einsetzen der Behandlung 1W SP am Tag), aber dafür verhindert diese Behandlung oft das Aufbrechen der Pocken und den damit verbundenen Fieberschub. Die Pocken heilen ab und hinterlassen keine Narben.

Stufe: 13

Krankheiten im Spiel:

1. Alle Kranken (es sei denn, es ist bei den Krankheiten ausdrücklich anders angegeben) regenerieren nachts nicht mehr - das betrifft sowohl LE als auch AE.
2. Das Talent "Wunden & Fieber heilen" dient zum Erkennen und richtigen Einordnen von Krankheitssymptomen sowie der Auswahl geeigneter Gegenmittel und Behandlungsmethoden.
3. Wer eine Krankheit erkennen will, muß eine Heilprobe + 0,5 Krankheitsstufe bestehen. Damit ist die Diagnose gestellt. Sind die passenden Gegenmittel vorhanden, so kann mit der Behandlung begonnen werden.
4. Eine zweite Heilprobe zeigt, ob das verwendete Gegenmittel richtig eingesetzt und die Behandlung sorgfältig durchgeführt wurde. Gelingt die Probe, so stellt sich die Wirkung des Gegenmittels wie beschrieben ein, andernfalls ist es zu einem Behandlungsfehler gekommen, dessen Auswirkungen vom Meister festgelegt werden müssen.
5. Sind nur allgemeine krankheitslindernde Mittel (z.B. zum Fiebersenken) verfügbar, so kann mit einer Heilprobe versucht werden, die Schadenswirkung einer Krankheit zu begrenzen: Je nach Art der Mittel und Erfolg des Heilkundigen können 1-3 SP/Tag abgewendet werden.
6. Heilung durch Magie:
Die Zauber BALSAMSALABUNDE, RUHE KÖRPER und HEXENSPEICHEL bringen ausschließlich Lebensenergie zurück, heilen aber die Krankheit nicht, so daß bei Anwendung dieser Zauber der Krankheitsverlauf nicht gestoppt wird. Der einzige Zauber, mit dem man Krankheiten zu heilen vermag, ist eine Kombination der Sprüche REVERSALIS REVIDUM und FLUCH DER PESTILENZ - das ist zwar teuer, aber effektiv. Jedoch sollte die Formel nur angewendet werden, wenn man sie wirklich beherrscht, oder aber im äußersten Notfall.
Für die Behandlung von Suchtkrankheiten, die durch häufigen Genuß von Rauschkräutern oder niedrigen Giftdosen hervorgerufen werden, wird die doppelte Giftstufe als Krankheitsstufe angesehen. Der Zauber KLARUM PURUM KRÄUTERSUD kann zwar Vergiftungserscheinungen aufheben, aber nicht die Sucht selber heilen. Dazu ist ausschließlich die oben erwähnte Zauberkombination oder eine Behandlung durch Peraine oder Hesinde-Geweichte in der Lage. Schamanen können jede Krankheit heilen, sofern sie dreimal die Stufe der Krankheit in ASP aufwenden.
7. Wenn ein Held eine schwere Krankheit überlebt, wird er das so schnell nicht vergessen, und da es ein einschneidendes Erlebnis war, kann er auch Abenteuerpunkte dafür bekommen. Abenteuerpunkte sollte auch derjenige erhalten, der einen Kranken pflegt und betreut.