

Name	Stufe	Krankheitsverlauf	Schaden	Ursachen	Gegenmittel
Blaue Keuche	3	Die Blaue Keuche ist eine Folgeerkrankung, die meist als drastische Verschlimmerung des Dumpfschädels oder des Blutigen Rotzes auftritt. Der Kranke empfindet 36 Stunden lang starke Schmerzen im Brustkorb, bekommt mittelschweres Fieber und findet nur zu unruhigem Schlaf, sein Gesicht läuft blau an und die Zunge bekommt eine dunkelblaue Farbe. Kurze, flache Atmung und immer wieder Hustenanfälle zwingen zu absoluter Bettruhe. Wird die Bettruhe nicht eingehalten, kann der Tod die Folge sein.	Alle 6 Stunden einen SP. (6 SP)	Wer an Triefnase oder Dumpfschädel erkrankt und sich trotzdem anstrengt, den kann diese Krankheit ereilen.	unbekannt
Blutiger Rotz	1	6 Stunden nach der Ansteckung schwellen die Mund- und Rachenschleimhäute an und es entwickelt sich ein heftiger Hustenreiz. Leichtes Fieber ist eine Begleiterscheinung. Bei Bettruhe ist nach 36 Stunden alles in Ordnung, ohne Bettruhe verdoppelt sich die Genesungszeit und die Gefahr der Blauen Keuche besteht.	Einmalig 1 LE zu Beginn der Krankheit verlieren - ausser Bettruhe wird nicht eingehalten: dann 2 SP. (1-2 SP)	Giftige Ausdünstungen des Regenwaldes vermutet man als Ursache.	unbekannt
Brabaker Schweiß (auch Sumpffieber)	3	2 Stunden nach der Ansteckung bricht die auch Sumpffieber genannte Erkrankung aus. Beginnend mit Wahnvorstellungen (große Hallen wirken beengend und der erste Stock wird zu schwindelnden Höhen) fallen dem Kranken kleine Unregelmäßigkeiten sofort auf und jagen ihm panischen Schrecken ein. Nach kurzer Zeit fällt er dann in einen von Alpträumen geplagten, schweißgebadeten Fieberschlaf, aus dem er nach 30 Stunden erwacht und für einige Stunden sehr ermattet ist.	Alle 6 Stunden verliert das Opfer 1 LE. Nach 12 Stunden besteht alle 6 Stunden eine 50 %ige Chance, dass die Genesung einsetzt. (3 5 SP)	Barfuß durchs Moor, einem Irrlicht begegnen oder 7 Moskitostiche. Mohas scheinen immun zu sein.	Donfstengel kauen (halbiert Schaden und Dauer).

Dämonenfäule (auch Duglumspest)	5	Unheilbar und binnen 49 Stunden tödlich. Alle 7 Stunden beginnt ein neues Stadium der Krankheit: zuerst ist dem Opfer übel, und es bekommt eine blasse Gesichtsfarbe, dann bilden sich, begleitet von Schüttelfrost, auf dem ganzen Körper des Kranken grüngraue bis braune Beulen, welche fürchterlich jucken und bei Berührung schmerzen. Später brechen die Beulen eitrig auf und Krämpfe und Erstickungsnot führen bis in den Tiefschlaf. Dann heilen die Beulen ab und der Kranke erwacht scheinbar genesen. Nach einer kurzen, lebenslustigen Phase fällt das Opfer plötzlich in Ohnmacht und dann beginnt sich die Haut abzuschälen - darunter kommt eine grüngraue bis schwarzbraune, schuppige Haut, die überall mit ekelerregenden Flecken bedeckt ist. Am Ende erwacht es anfangs noch apathisch, fällt aber schnell in Zustände der Raserei und entleibt sich entweder selbst in Todessehnsucht oder zerfällt zu stinkender Asche.	Alle 7 Stunden 2 SP. (14 SP)	Ausschließlich von gehörnten Dämonen übertragen, wobei es noch nicht einmal eine misslungene Beherrschung sein muss - manchmal genügt schon die Nähe.	Soweit man weiss, kann da nur ein wohlgesonnener Dämon helfen...
Darmfraisch (auch Flinker Difar)	1	Leichtes Fieber, allgemeine Schwäche und Durchfall. Nach 12 Stunden ist zumeist alles überstanden.	Einmalig zu Beginn 1 SP.	Zu viel im Regen gestanden haben reicht schon für diese Erkrankung.	Ruhe, leichte Kost und Tee.
Dumpfschädel	2	12 Stunden, in denen man sich müde und ermattet fühlt und leichtes Fieber hat, häufig in Verbindung mit Triefnase, Husten und Heiserkeit.	Zu Beginn und nach 6 Stunden jeweils 1 SP. Wird keine strenge Bettruhe eingehalten, erhöht sich die Gefahr, an Blauer Keuche zu erkranken. Ausserdem verlängert sich die Krankheitsdauer und somit der Schaden.(3 SP)	Wer zu viel lügt, dem wird er Schädel dumpf...	Tees können die Dauer verkürzen.
Lutanas	2	Bricht zumeist in der Nacht aus und bewirkt starke Beklemmungen und Atemnot, während der Erkrankte sich wie gelähmt fühlt. Nach 24 Stunden tritt Besserung ein, aber manche tragen die Folgen noch Jahre mit sich herum.	Nach jeweils 6 Stunden 1 SP und es kann Raumangst nachbleiben. (3 SP)	Der Biß von Ratten oder Fledermäusen.	In Alkohol aufgelöster Blütenstaub einer Lulanie.
Lykantrophie	5	Eine fürchterlich schmerzende und immer wieder aufbrechende Wunde eines Werwesens, welche erst nach 24 Stunden abheilt. Zum nächsten Vollmond allerdings verwandelt das Opfer sich für mehrere Stunden in einen Werwolf.	Nach jeweils 4 Stunden 1 SP und jeden Vollmond 2 SP für die Rückverwandlung. (6-? SP)	Biß einer Werkreatur.	Roter Drachenschlund oder göttliches Wirken.

Paralyse (auch Basiliskenblick)	5	Binnen 30 Stunden wird das Opfer einschliesslich seiner Augen vollständig gelähmt und man kann seinen Blick kaum ertragen.	Nach 20 Stunden 1 SP, dann jede Stunde SP verdoppelt. (tödlich)	Berührung von Untoten, Aufenthalt in einem Basilisken-Gebiet oder der Blick eines Erkrankten.	Donf frühzeitig.
Rascher Wahn	3	Zuerst nur hektisch, später auch gewalttätig gegen Gefährten, bis hin zu Komazuständen, unterbrochen von Phasen der Raserei, kann es bis zur Genesung 24 Stunden dauern.	Alle vier Stunden 1 SP. (6 SP)	Wasserabschlagen in heiligen Hainen oder an Tempelwänden oder Hesinde schmähen. Aber auch schon einen Gottgestraften pflegen, reicht zur Heimsuchung.	In Alkohol aufgelöster Blütenstaub einer Lulanie.
Schlachtfeldfieber (auch Gilbe)	3	24 Stunden mit Fieber und Leibgrimmen, wobei nur Todesgefahr besteht, wenn sich nach 18 Stunden die Lippen gelb verfärben.	Alle 6 Stunden nimmt der Erkrankte 1 SP hin, Elfen das Doppelte. Wenn sich die Lippen gelb verfärben verkürzen sich die Schadens-Intervalle auf 2 Stunden. (4 SP, Elfen 8 SP; gelbe Lippen: 6 SP, Elfen 12 SP)+	Ghule und Geier übertragen diese Krankheit.	Ein alkoholisches Gebräu aus Joruga und Gulmond verhindert den tödlichen Verlauf.
Schlafkrankheit	2	Kaum wahrnehmbarer Herzschlag und Atmung für ungefähr 24 Stunden.	Alle 12 Stunden verliert das Opfer 1 LE. (2 SP)	Druiden bei ihren Ritualen stören, nachts eine Grabstätte besuchen oder einfach zu wenig schlafen. Bisse von Fledermäusen, Ungeziefer oder die Berührung von Untoten tun es auch.	Öl einer Jagan-Nuß auf die Augenlieder.
Tollwut (auch Schwarze Wut)	4	30 Stunden mit zunächst Schluckbeschwerden, dann Krämpfen und Erstickungsnot einhergehend mit Fieber, führen zu Wahnvorstellungen bis hin zur Raserei. Mit zunehmender Schwächung wird das Opfer allerdings ruhiger. Bei der Schwarzen Wut bilden sich zusätzlich nicht schwärzliche Schuppen am ganzen Körper.	Alle 3 Stunden 1 SP. (10 SP)	Die Krankheit wird durch den Biß eines an Tollwut erkrankten Tieres ausgelöst, wobei Elfen hiergegen immun sind. An Tollwut erkrankte Personen übertragen die Schwarze Wut.	Vorbeugend oder gleich nach dem Biß eingenommen hilft ein öliger Trank aus der Jorugawurzel.
Zorgan-Pocken	4	Zuerst zeigen sich blasse, erbsengrosse Pocken am Körper, die nach kurzer Zeit sich rot verfärben, um dann - begleitet von Fieber und Erbrechen - ohne zu jucken wachsen und irgendwann eiternd aufplatzen. Dann sind auch die Fieberkrämpfe so stark, dass Todesgefahr besteht. So oder so ist nach 36 Stunden Schluss.	Sofort beginnend mit 1 SP und dann alle 6 Stunden nochmals 1 SP, verliert das Opfer nach der halben Dauer alle 6 Stunden 2 LE. (10 SP)	Aufenthalt im Epidemiegebiet, Kontakt oder Pflege von Erkrankten oder als Strafe des Namenlosen.	Bestreichen der Pocken mit einer Xordai-Tinktur verhindert ihr Aufbrechen und reduziert die drei letzten Schadens-Schübe um jeweils einen SP.

- Name:** So wird die Krankheit genannt.
Stufe: Der Gefahrengrad.
Krankeitsverlauf: Das passiert während der Erkrankung.
Schaden: So viel Schaden entsteht.
Ursachen: So hat der Patient sich die Krankheit eingefangen.
Gegenmittel: Das könnte lindern und helfen.