

Typhus (Nervenfieber)

(eine optionale Regel für D&D 1st von [Michael Barth](#))

Typhus, auch Nervenfieber genannt, ist eine Infektionskrankheit, die gelegentlich zum Tode führen kann.

Inkubationszeit: Konstitutionswert in Tagen

Krankheitsverlauf		
<i>Tage</i>	<i>Symptome</i>	<i>Auswirkungen</i>
1-8	Mattigkeit, Kopfschmerzen, ansteigendes Fieber	TW -1, S -1, keine Regeneration von TP durch Schlaf, BT max. 60e (20e), alle RW -1.
9-13	Hohes Fieber (40-41°), Bewusstseinsstörungen, roter Hautausschlag am Oberkörper, Zunge grau-weiß belegt	TW -3, S -3, keine Regeneration von TP durch Schlaf, BT max. 10e (3e), kein Zaubern möglich, kein Reiten möglich, kein Schwimmen möglich, alle RW -2.
14-21	Haarausfall, Tod	TW -5, S -5, keine Regeneration von TP durch Schlaf, BT max. 10e (3e), kein Zaubern möglich, kein Reiten möglich, kein Schwimmen möglich, alle RW -3 Ab dem 14. bis zum 21. Tag muss jeden Tag ein RW gegen Konstitution abgelegt werden. Misslingen drei aufeinanderfolgende RW, stirbt der Kranke.
22-28	abklingende Symptome	TW -3, S -3, keine Regeneration von TP durch Schlaf, BT max. 10e (3e), kein Zaubern möglich, kein Reiten möglich, kein Schwimmen möglich, alle RW -2.
29-38	abklingendes Fieber	TW -1, S -1, keine Regeneration von TP durch Schlaf, BT max. 60e (20e), alle RW -1.

Ärztliche Behandlung: Wird der Kranke unter ärztliche Aufsicht gestellt, ist spätestens ab dem 9. Tag und dann an jedem dritten Tag eine Behandlung, bzw. Untersuchung notwendig bis zum Abklingen der Symptome am 30. Tag. Insgesamt sind also mindestens 8 Behandlungen nötig. Falls ein Arzt hinzugezogen wird, bleiben zwar die Auswirkungen der Krankheit gleich, aber die Rettungswürfe gegen Konstitution dürfen mit einem Bonus von +3 gemacht werden. Werden weniger als 8 Behandlungen durchgeführt, ist der Bonus nur noch +2. Bei weniger als fünf Behandlungen ist der Bonus noch +1, bei weniger als drei Behandlungen gibt es keinen Bonus mehr.

Magische Heilung: Ein **Krankheiten heilen** heilt augenblicklich alle Auswirkungen der Krankheit. Eventuell benötigt der Geheilte 1-2 Stunden, um seine volle Leistungsfähigkeit wiederherzustellen (nur bei einer Konstitution von unter 10).