

Krankheiten

Übersicht

unterscheiden, welche Krankheit magischer und welche nicht-magischer Natur ist. Mitunter ist das Heilmittel, das gegen die eine hilft, völlig nutzlos gegen die andere.

Auswirkungen

Wenn an den meisten Orten kein Heilkundiger in der nächsten Gasse verfügbar ist, muss der Heilkundige wandern. Die Wanderheiler bilden keinen Orden und sind niemandem Rechenschaft schuldig; ein Heiler nimmt einen Schüler an, welcher jahrelang an seiner Seite reist. Man hält ihr Gewerbe in Ehren, und wenn ein Wanderheiler in eine größere Stadt kommt, ist sein Name ist dort oft längst bekannt noch vor seinem Gesicht. Diese Ehre ist der einzige Lohn, den die meisten je erhalten, auch wenn die Bekannten unter ihnen allerdings sicher sein dürfen, im Alter Brot und Obdach zu finden, denn eine Gemeinde, der sie einst geholfen haben, nimmt sie nicht selten auf. Weil sie nichts bindet als das eigene Urteil, steht es ihnen frei, einen Kranken abzuweisen, und weil sie nichts ausweist, treiben unglücklicherweise auch Scharlatane ihr Unwesen. Ihr Ansehen schützt sie unterwegs, doch nur dort, wo eine Krone oder ein Rat diesen Schutz auch durchsetzt. In der Wildnis nützt ihnen das wenig, und sie schließen sich gerne anderen Reisenden an.

Die Tempelheiler auf den Inseln der Weißen Hande Städte der Khefustädte. Wenn sie ein Ziel erreicht, ist das Land derer, die gegenwärtig hindurchgehen. Fast zu einem Mann, der das Wohl derer, die einen Heiler zu behalten, einzig, das die Spitaljeden häufiger in der Stadt, als die in der Stadt, die kein Spital und gegen die die sie gegen die Khefustys Zugleid sind, die in der Stadt die Heiler und Forschende tragen ihr Wissen hierher und wandert von hier auch weiter. Der Adel hält sich oft eigene Heiler, diese werden besser bezahlt und weniger geachtet.

Liste der Krankheiten

Die Gnade

Eine Krankheit, die aus der Berührung mit ungefilterter göttlicher Herrlichkeit entsteht, welche sterbliches Fleisch und sterbliche Seele nicht zu fassen vermögen. Man zieht sie sich meist zu, wenn ein Gebet um Zwiesprache unbeantwortet bleibt, oder indem man den ungefilterten Glanz eines Himmlischen übersteht. Die Befallenen träumen zunächst von der Gottheit, vermögen dann keine andere mehr zu ehren und beginnen zuletzt, leiblich den Himmeln entgegen zu verblassen, um nie wieder gesehen zu werden. Anhaltende Seelsorge durch einen Priester desselben Glaubens kann sie heilen.

Der Hunger

Eine verschlingende und hochansteckende Krankheit; schlimmer noch, sie liegt zugleich über der betroffenen Gegend selbst. Die Befallenen glühen im Fieber und fressen ohne Unterlass, zuletzt ohne darauf zu achten, was - einander und sich selbst bei lebendigem Leib. Heilen lässt der Hunger sich durch Magie, doch es gab nie ausreichend Personen, die sie auch wirken konnten. Wer diese Krankheit überlebt, ist körperlich und geistig stark gezeichnet.

Kobaltsieche

An der Kobaltsieche Erkrankte entwickeln in kurzer Zeit lebensbedrohlich hohes Fieber, häufig begleitet von Schüttelfrost. Nach etwa einem Tag beginnen sich die bläulichen Schwären zu bilden, die anfangs noch stark ausgeprägten Krampfadern ähneln, dann aber offene Stellen in Haut und Fleisch reißen, die stark eitern und wässern. An bestimmten Stellen des Körpers, so am Genick, entwickeln sich dicke Beulen. Die Zunge schwillt an und verfärbt sich blau. Manchmal kommt es dabei zum Erstickten des Erkrankten. Die meisten Opfer sterben aber an der Erschöpfung. Genesene zeigen grobe blaue Narben und bleiben häufig ihr Leben lang entkräftet.

Stille

Eine Droge und die Krankheit, die ihren Namen trägt: ein graues, bröckeliges Harz aus der Wurzelknolle der Brüchelbeere, geraucht oder in heißem Wein gelöst. Man nimmt sie freiwillig, doch wer dort lebt, wo sie gekocht wird, erkrankt schon an den Dämpfen. Die Befallenen sind zugleich anwesend und abwesend: nichts schmerzt sie, nichts drängt, und nichts begehren sie. Sie sehen weit länger gesund aus, als sie sollten, und brechen dann auf einmal zusammen; die Magie, die sich in ihnen festgesetzt hat, lässt sich wieder austreiben.

Reisetagebuch

[Inhalt.]

? GM Eyes Only

Geheimnisse
[Inhalt.]

Konsequenzen

[Inhalt.]

Fortsetzung

[Inhalt.]

Hotlinks

- [Inhalt.]
- [Inhalt.]

Revision #8

Created 2026-08-18 07:33:31 UTC by Ira

Updated 2026-08-18 19:14:47 UTC by Ira