



Recueil des Maladies



BlueAce's production - www.aidedd.org

Recueil des Maladies

AMIBIASE
BOTULISME
BRUCELLOSE
CHOLERA
DIPHTERIE
FIEVRE APHTEUSE
FIEVRE JAUNE
FIEVRE TYPHOÏDE
MALADIE DES
LEGIONNAIRES
LEPTOSPIROSE

PALUDISME
PESTE BUBONIQUE
PESTE PULMONAIRE
PESTE NOIRE
PNEUMONIE
RAGE
SCORBUT
TETANOS
TUBERCULOSE
TYPHUS
VARIOLE

AMIBIASE

L'amibiase est une maladie particulièrement répandue dans les régions tropicales. Le parasite à l'origine de l'infection est présent dans l'eau ou les aliments souillés. Il s'installe alors dans les intestins et provoque une dysenterie. Sans traitement cette maladie peut éventuellement provoquer des abcès du foie, des poumons et, plus rarement, du cœur ou du cerveau.

Régions : Tropicales
Transmission : Ingestion
DD : 14
Incubation : 1d2 jours
Effet : 1d3 FOR, 1d3 CON
Séquelles : Perte permanente 1 CON (50%) et 1 INT (5%)

BOTULISME

Le botulisme est dû à l'ingestion d'un microbe formé dans certains aliments (en particulier la viande de porc), mais il est également présent dans le sol suite à des déjections et contamine alors fruits et légumes. Chez l'homme, le botulisme se manifeste de cinq à trente heures en moyenne après l'ingestion de l'aliment responsable, et débute brutalement par des douleurs abdominales violentes et des vomissements. Rapidement, apparaissent les paralysies qui, d'abord localisées au niveau de l'œil, se généralisent ensuite dans tout le corps. La mort peut survenir par paralysie respiratoire entre deux et six jours dans 60% des cas. Une ébullition d'une trentaine de minutes suffit à détruire la toxine et à rendre inoffensif tout aliment suspect. Le traitement de la maladie repose sur l'injection d'un sérum antitoxique spécifique.

Régions : Tempérées
Transmission : Ingestion
DD : 15
Incubation : 1d20+5 heures
Effet : 1d4 DEX, 1d3+1 CON
Séquelles : Perte permanente 2 CON (80%)

BRUCELLOSE

La brucellose, connue également sous le nom de fièvre ondulante, est une maladie infectieuse commune à l'homme et à différentes espèces animales (essentiellement ovins, bovins, porcins) due à des microbes. La contamination peut avoir lieu par ingestion de lait cru par exemple, mais la voie de transmission habituelle est cutanée, l'homme s'infectant par contact direct avec les animaux malades. La brucellose est donc essentiellement une maladie rurale touchant bergers, chevriers, vachers, ou tout autre sujet vivant avec les animaux. Fièvres successives, sueurs très abondantes et douleurs sont les principales manifestations de cette maladie qui n'est pas mortelle. Parfois elle entraîne également des troubles du système nerveux central. Les symptômes de la brucellose étant peu spécifiques, le diagnostic est difficile. Le problème est alors que

passée la période aiguë, la brucellose peut devenir chronique, le microbe s'étant implanté dans l'organisme.

Régions : Toutes
Transmission : Ingestion ou Contact
DD : 12
Incubation : 1d2 jours
Effet : 1d3 FOR, 1d2 CON (n'est pas mortelle)
Séquelles : Rechutes

CHOLÉRA

Maladie transmissible, le choléra est strictement limité à l'espèce humaine. La transmission se fait par voie orale, après contact avec les selles d'un malade ou plus généralement par de l'eau qui a été auparavant contaminée par des défécation, des vomissements ou des linges. Elle peut également avoir lieu par des fruits ou légumes consommés crus et lavés dans de l'eau souillée ou par des mouches transportant des selles infectés sur des aliments. Maladie infectieuse intestinale, elle est présente dans de nombreux pays tropicaux et se répand occasionnellement sous les climats tempérés. Un degré élevé d'humidité favorise la prolifération de la maladie, alors qu'un hiver rigoureux la stoppe. L'incubation est courte, trois à sept jours. Le début est brutal, frappant subitement des sujets en parfaite santé apparente. Diarrhée et vomissements, dont le volume quotidien peut atteindre plusieurs litres, entraînent rapidement une soif inextinguible (toute ingestion de liquide provoque une recrudescence des vomissements) et un état de déshydratation aiguë. Le pouls augmente et la déshydratation entraîne un amaigrissement d'une extraordinaire rapidité. En l'absence de traitement, la mort survient dans plus de 50% des cas par arrêt cardiaque deux à trois jours après les premiers signes cliniques. Si le malade est traité (administration orale de liquides et de sels minéraux pour compenser les pertes dues aux diarrhées et aux vomissements), le pourcentage baisse à 1% et le sujet récupère en trois à six jours.

Régions : Tempérées ou chaudes
Transmission : Ingestion
DD : 16
Incubation : 1d6+2 jours
Effet : 1d6 FOR, 2d3 CON
Séquelles : Perte permanente 2 CON (80%)

DIPHTÉRIE

C'est une maladie infectieuse et contagieuse qui frappe avant tout les enfants entre deux et sept ans et peut entraîner la mort. Elle affecte habituellement la gorge, le larynx et le nez et revêt donc ordinairement l'aspect d'une angine. En cas de traitement tardif ou insuffisant, l'évolution est des plus graves. Cinq jours après l'exposition à la diphtérie, des membranes volumineuses et malodorantes se forment dans la gorge, bloquant petit à petit les voies aériennes. Le cou est alors déformé et l'état général du malade est profondément atteint. Le sujet devient blafard et

prostré, son pouls s'accélère, des paralysies localisées apparaissent et le système nerveux attaqué. L'évolution est alors souvent fatale dans 35% des cas (90% si le larynx est touché).

Régions : Toutes
Transmission : Inhalation (affecte les enfants seulement)
DD : 6 (pour un adulte)
Incubation : 5 jours
Effet : 1d3 SAG, 1d3 CON
Séquelles : Perte permanente 1 DEX (50%) et INT (5%)

FIÈVRE APHTEUSE

La fièvre aphteuse est une maladie extrêmement contagieuse qui affecte les animaux à doigts pairs (bovins, cochons, moutons, chèvres, cerfs). Elle constitue le plus grand fléau de l'élevage. Sa transmission à l'homme est tout à fait exceptionnelle. La maladie se caractérise par une fièvre suivie de l'apparition de vésicules sur les membranes muqueuses de la bouche, sur le museau, sur la peau autour et entre les onglons des pieds. Chez les bovins, les aphtes se trouvent surtout sur la langue et les pieds et, dans le cas des vaches laitières, on les rencontre aussi sur les mamelles et les pis. Chez le porc, les vésicules affectent le groin et les pieds. Chez le mouton et la chèvre, seules les lésions des onglons sont symptomatiques. Cette maladie relativement bénigne chez les animaux adultes (5% de mortalité) mais généralement mortelle chez les petits a des conséquences économiques considérables car les pertes sont très importantes en jeunes (avortement, mortalité), en viande (les animaux ne se nourrissent plus), et en lait, entraînant une énorme désorganisation du commerce des viandes.

Régions : Tempérées
Transmission : Affecte les animaux seulement

FIÈVRE JAUNE

La fièvre jaune est l'un des plus grands fléaux épidémiques qui ont longtemps rendues inhabitables ou impénétrables de vastes régions tropicales. La fièvre jaune est causée par un virus transmis par des moustiques à l'homme. La forme classique de la maladie commence par une incubation inapparente de 3 à 6 jours puis comporte deux phases successives. La première débute brusquement par une poussée fébrile à 40 C avec rougeur et enflure de la face : c'est la phase rouge. Ces symptômes durent trois ou quatre jours, et après une rémission apparente, la phase jaune commence : le malade est choqué, il présente des hémorragies gastriques, avec vomissement noir de sang caillé, signe caractéristique, spectaculaire et redoutable. La mort survient souvent entre le quatrième et le huitième jour. La fièvre jaune se présente sous la forme d'une maladie urbaine, atteignant les populations des grandes villes, des petites agglomérations ou même des villages, due à un cycle de transmission caractéristique homme-moustique-homme. En cas de survie, la maladie ne réapparaît jamais.

Régions : Tropicales
Transmission : Blessure (piqûre de moustique)
DD : 14
Incubation : 1d2+4 jours
Effet : 1d3 FOR, 1d6 CON
Séquelles : Perte permanente 2 CON (70%)

FIÈVRE TYPHOÏDE

La fièvre typhoïde est une maladie de longue durée (plusieurs semaines) dont le bacille est transmis par le lait, l'eau ou la nourriture solide contaminée. La période d'incubation de la fièvre typhoïde dure de une à trois semaines. La bactérie se multiplie dans l'intestin grêle, puis passe dans le flux sanguin. Ceci provoque les premiers symptômes : des frissons, suivis d'une forte fièvre et d'une prostration. Les victimes peuvent également avoir des maux de tête, une toux, des vomissements et des diarrhées. Dans la plupart des cas, la maladie cède spontanément après plusieurs semaines, mais dans environ 20% des cas, si elle n'est pas traitée, elle évolue vers une pneumonie, des hémorragies intestinales et même la mort. Le bacille étant sensible à la chaleur, la cuisson des aliments seront suffisants pour les rendre inoffensifs.

Régions : Tempérées (hiver)
Transmission : Ingestion
DD : 20
Incubation : 1d3 semaines
Effet : 1d3 FOR, 1d2 CON
Séquelles : Pneumonie (50%)

MALADIE DES LÉGIONNAIRES

On trouve ce bacille dans le sol fraîchement retourné, les sources d'eau contaminées, principalement l'été. Il n'est pas transmissible d'un individu à un autre. Les premiers signes de la maladie apparaissent deux à dix jours après la contagion sous forme de nausées et de maux de tête. Vingt-quatre heures ensuite apparaissent toux et fièvre, accompagnées de frissons. Le malade se plaint ensuite de douleurs thoraciques et parfois abdominales. Dans 80% des cas survient alors la rémission, avec un retour à la normale de la température en sept à dix jours. Mais dans 20% des cas, survient un syndrome de choc accompagné d'hémorragies digestives et d'une insuffisance rénale aiguë provoquant la mort.

Régions : Tempérées (été)
Transmission : Ingestion
DD : 17
Incubation : 1d10 jours
Effet : 1d2 SAG, 1d3 CON
Séquelles : Perte permanente 2 CON

LEPTOSPIROSE

Les leptospiroses sont des infections qui affectent diverses espèces animales, essentiellement les rats, et peuvent être transmises à l'homme par voie digestive (absorption d'aliments souillés par les urines de rats infectés) et par le milieu extérieur (terre humide, vase, boue et surtout eau). Cela explique que la majorité des cas de leptospirose soient contractés après un bain de rivière ou chez les pêcheurs. Durant quatre à sept jours en moyenne, le malade souffre de douleurs musculaires ou articulaires. Une rougeur de la peau survient à la fin du cycle fébrile et disparaît en trois ou quatre jours. A ces signes fondamentaux peuvent s'ajouter un syndrome hémorragique ou une atteinte respiratoire. Le caractère saisonnier de la leptospirose est très net, d'août à septembre, époque à laquelle les eaux stagnantes et les eaux usées offrent les meilleures conditions pour la survie des leptospires.

Régions : Tempérées (été)
Transmission : Ingestion
DD : 14
Incubation : Immédiate
Effet : 1d2 DEX, 1d2 CON
Séquelles : -

PALUDISME

Maladie la plus répandue dans le monde, le paludisme est transmis à l'homme par la piqûre d'un moustique qui ne pique que la nuit, spécialement dans les régions chaudes et humides. Inoculé dans le sang lors de la piqûre du moustique, très vite le parasite se réfugie et se multiplie dans l'organisme (le foie essentiellement). L'incubation dure alors en principe une à deux semaines. Les premières manifestations du paludisme sont souvent très banales et ressemblent aux symptômes de la grippe. Au bout de plusieurs jours, le malade semble guéri, mais apparaissent alors de grands accès fébriles tous les deux ou trois jours qui se déroulent en trois phases très suggestives « frissons - chaleurs - sueurs », laissant le malade épuisé. La rate augmente de volume et une anémie s'installe. Après plusieurs accès, même en l'absence de tout traitement spécifique, la fièvre tombe, mais la guérison n'est qu'apparente et des rechutes menacent à tout instant. A ce stade de la maladie, si le malade reste en terre palustre, l'affection pourra durer fort longtemps avec tous les dangers des complications viscérales (blocage des vaisseaux sanguins cérébraux conduisant au coma, au délire et finalement à la mort). S'il quitte la région il ne court plus le risque de nouvelles infestations et la maladie s'éteint d'elle-même, en quelques mois.

Régions : Tempérées (été) et chaudes
Transmission : Blessure (piqûre de moustique)
DD : 16
Incubation : 1d2 semaines
Effet : 1d4 FOR, 1d4 CON, 1d2 SAG
Séquelles : Perte permanente 2 CON (40%) et 1 SAG (10%)

PESTE BUBONIQUE

La peste est une maladie affectant de très nombreuses espèces de rongeurs, les rats en particulier. Sa transmission se fait d'animal infecté à animal sain par piqûres de puces. Elle peut être transmise à l'homme par piqûres de puces infectées. La peste bubonique, après une incubation de un à dix jours et une brève période d'invasion (maux de tête, nausées, vomissements, douleurs articulaires et sensation générale de malaise), fait rapidement apparaître des bubons caractéristiques, c'est-à-dire durs et douloureux siégeant le plus souvent à l'aîne ou à l'aisselle, pouvant gonfler jusqu'à avoir la taille d'un œuf. Le pouls et la respiration s'accroissent alors et le malade est épuisé et apathique. En l'absence de traitement, l'évolution aboutie à la septicémie terminale, mortelle le plus souvent entre le cinquième et le huitième jour de la maladie.

Régions : Toutes
Transmission : Blessure (piqûre de puces)
DD : 18
Incubation : 1d10 jours
Effet : 1d4 FOR, 1d6 CON, 1d4 DEX, 1d6 CHA
Séquelles : Perte permanente 2 CHA (100%) et 2 FOR (20%)

PESTE PULMONAIRE

Succédant à une contamination inter-humaine directe par voie respiratoire, la peste pulmonaire dépend de facteurs climatiques comme l'humidité ou une température inférieure à 15 C. Là où manquent ces facteurs, cette peste est pratiquement inconnue. L'incubation est brève : de quelques heures à deux jours. Les signes infectieux et toxiques sont très nets : expectoration fluide et striée de sang. L'évolution, en l'absence de traitement, est constamment fatale en deux ou trois jours au plus.

Régions : Tempérées (hiver)
Transmission : Inhalation
DD : 20
Incubation : 1d2 jours
Effet : 1d2 FOR, 2d4 CON
Séquelles : Perte permanente 2 CON

PESTE NOIRE

Dans le cas de la peste noire, la victime a une brusque poussée de fièvre et devient violette (due à une défaillance respiratoire) en quelques heures. Elle décède souvent le jour où ces symptômes apparaissent.

Régions : Tempérées
Transmission : Inhalation
DD : 30
Incubation : Immédiate
Effet : 1d3 FOR, 3d4 CON
Séquelles : Perte permanente 4 CON

PNEUMONIE

La pneumonie est une infection aiguë qui survient souvent en hiver à la suite d'une infection virale aiguë des voies respiratoires supérieures. Les symptômes habituels sont des frissons intenses suivis par une fièvre, des douleurs dans la poitrine, une respiration douloureuse, une toux et des expectorations sanglantes. Un traitement rapide peut soigner la pneumonie en quelques jours.

Régions : Tempérées (hiver) ou froides
Transmission : Inhalation
DD : 12
Incubation : 1d10 semaines
Effet : 1d2 FOR, 1d3 CON
Séquelles : -

RAGE

La rage est une maladie infectieuse commune à l'homme et à toutes les espèces animales à sang chaud, principalement les mammifères. Elle est due à un virus spécifique transmis généralement par la morsure d'animaux, qui peut être inactivé par la chaleur (plus de 60 C), les solutions savonneuses, l'éther ou bien encore l'alcool. Les mammifères terrestres, en particulier les carnivores et herbivores domestiques, n'excrètent le virus que pendant les derniers jours précédant leur mort, quelques jours avant l'apparition des signes de rage. Par contre certains animaux sauvages, dont les chauves-souris, peuvent excréter le virus dans leur salive pendant de longues périodes avant la phase terminale, ce qui en fait des agents de contamination redoutable. La contamination est réalisée presque exclusivement par la morsure d'un animal infecté et excréteur de virus. L'incubation, totalement silencieuse, dure de quelques semaines à quelques mois en fonction de la gravité et de la localisation des morsures (les morsures à la tête donnent les incubations les plus courtes). La rage débute alors par des douleurs au niveau de la cicatrice de la morsure. Deux jours plus tard, le malade présente des modifications du caractère et de l'affectivité, suivit brutalement de crises de spasmes bloquant la gorge est empêchant même l'absorption de liquides. A ce stade, on observe souvent des vomissements, une pâleur et une température supérieure à 39C, qui durent trois à cinq jours. Vient alors dans certains cas la paralysie, et dans tout les cas la mort. La rage présente deux poussées annuelles : au printemps et à l'automne.

Régions : Toutes (printemps et automne)
Transmission : Blessure
DD : 22
Incubation : 1d10 semaines
Effet : 1d6 SAG, 3 CON
Séquelles : Perte permanente 2 SAG (60%)

SCORBUT

Le scorbut est une maladie provoquée chez l'homme par un déficit prolongé en vitamine C, ou acide ascorbique, dans l'alimentation. Elle est caractérisée par un affaiblissement progressif, des gencives fragiles et congestionnées, la perte des dents, des articulations gonflées et sensibles et une tendance aux ecchymoses à la suite de la rupture de vaisseaux sanguins. Une anémie, conséquence de ces hémorragies, accompagne souvent le scorbut. Une trop faible absorption de vitamine C se traduit par la présence en quantité insuffisante dans l'organisme des substances nécessaires à la cohésion des capillaires, des os, de la dentine et des cartilages. La maladie peut apparaître chez les adultes après environ six mois de carence complète en vitamine C. Le scorbut est répandu dans les équipages de marins qui passaient des mois en mer sans légumes frais.

Régions : En mer
Transmission : -
DD : 15
Incubation : 2 semaines
Effet : 1d3 CHA, 1d2 CON
Séquelles : Perte permanente 2 CHA (chute des dents)

TÉTANOS

Le tétanos est peut-être la maladie la plus déroutante de toutes celles qui frappent l'homme et les animaux car l'une des plus terribles et des plus meurtrières. La grande résistance des spores tétaniques explique leur fréquence dans le milieu extérieur. Le sol est le principal réceptacle (terre des jardins et des champs, fumier, poussière, boue des rues) mais ils se rencontrent également dans les matières fécales de nombreux animaux (vaches, bœufs, chevaux, ânes, moutons). Leurs présences se raréfient avec l'altitude. Le tétanos est rare chez le porc et le chien, exceptionnel chez le chat, inexistant chez les oiseaux. Suite à une blessure, tout commence par une période d'incubation silencieuse de deux semaines où rien ne trahit l'invasion de l'organisme par la toxine. Des maux de tête et une dépression sont habituellement les premiers symptômes, puis des symptômes d'ordre moteur apparaissent sous forme de contractures douloureuses des muscles, d'abord localisées sur la nuque, puis se généralisant. Dans 60% des cas la mort survient en un à deux jours, soit par asphyxie, soit par arrêt cardiaque.

Régions : Toutes sauf montagnes
Transmission : Blessure
DD : 18
Incubation : 2 semaines
Effet : 1d4 SAG, 2d4 CON
Séquelles : Perte permanente 2 CON (100%) et 2 FOR (50%)

TUBERCULOSE

La Tuberculose est maladie infectieuse chronique ou aiguë que l'on retrouve le plus souvent dans les poumons. Le bacille tuberculeux est transmis par la salive ou des particules de poussière, plus rarement par les sécrétions ou les produits alimentaires. A la différence d'autres maladies infectieuses, il n'y a pas de période d'incubation déterminée. Une seule infection ne confère pas une immunité durable. En fait, le bacille peut rester longtemps dans l'organisme à l'état latent et attendre un affaiblissement des défenses immunitaires de l'organisme pour se multiplier et provoquer les symptômes de la maladie. Fièvre, fatigue, sueurs nocturnes, perte d'appétit et amaigrissement apparaissent alors, et dans certains cas viennent s'ajouter des troubles respiratoires, la toux, des douleurs thoraciques et des crachats sanglants.

Régions : Toutes
Transmission : Inhalation
DD : 16
Incubation : 1d10 semaines
Effet : 1d2 FOR, 1d2 CON
Séquelles : Perte permanente 2 CON (80%)

TYPHUS

Le Typhus apparaît surtout dans les pays tempérés où il est connu sous différents noms (fièvre des prisons, fièvre des famines, fièvre putride, fièvre des camps ou fièvre des navires). Il est transmis par un type particulier de pou. Les symptômes apparaissent environ dix jours après la piqûre : forte fièvre, douleurs musculaires et articulaires, une certaine raideur et des maux de tête. Au cinquième jour, le tronc et les épaules sont couverts d'une éruption de taches rouge foncé qui s'étend ensuite au reste du corps. Au cours de la deuxième semaine, le patient délire. Après deux ou trois semaines, les fluctuations fiévreuses sont très importantes. Le taux de mortalité est de 60%, le décès survenant dans les deux semaines.

Régions : Tempérées à chaudes
Transmission : Contact avec des animaux (piqûre de pou)
DD : 14
Incubation : 10 jours après la piqûres
Effet : 1d2 FOR, 1d4+1 CON, 1d2 DEX
Séquelles : Perte permanente 2 CON (50%)

VARIOLE

Maladie infectieuse très contagieuse, due à un virus, la variole est considérée comme une affection redoutable, en raison de sa gravité (mortalité élevée, séquelles importantes). La transmission se fait d'homme à homme ou par l'intermédiaire d'objets contaminés. Après douze jours d'incubation, la variole débute brutalement après frisson, élévation thermique à 40 C, vomissements, douleurs de la tête et de la colonne vertébrale. Cette période d'invasion dure environ quatre jours. Puis durant une dizaine de jours survient une éruption caractéristique de pustules remplis d'un liquide clair et

durs au toucher qui envahissent la partie supérieure de la tête, gagnent la face, les mains, les bras, le tronc et les membres inférieurs. Après, les pustules se dessèchent et laissent des cicatrices déprimées indélébiles sur tout le corps, même au niveau du visage. L'évolution peut être aggravée de complications comme des hémorragies ou des troubles nerveux. La mort peut survenir rapidement provoquée par l'infection des poumons, du cœur ou du cerveau., à l'apparition de l'éruption ou au cours de la deuxième semaine lors de la suppuration. Une personne atteinte de variole est contagieuse du troisième jour jusqu'à la fin de la phase éruptive.

Régions : Toutes
Transmission : Inhalation
DD : 16
Incubation : 12 jours
Effet : 1d3 FOR, 1d3 CON
Séquelles : Perte permanente 2 CHA (croûtes sur visage)



RÈGLES

Un personnage en contact avec une maladie doit effectuer un jet de Vigueur (DD indiqué dans la description de la maladie). En cas de succès, son système immunitaire réussit à repousser l'infection. Dans le cas contraire, il est affecté après une période d'incubation variable. Le MD peut jouer ce premier jet de Vigueur à la place du joueur, afin que ce dernier ne sache pas si son personnage a contracté la maladie ou non.

A partir de ce moment, le joueur doit effectuer un jet de Vigueur par jour. S'il échoue, le personnage continue de s'affaiblir. S'il réussit, il ne subit aucune perte supplémentaire pour ces 24 heures. S'il en réussit deux consécutivement (sur 2 jours donc), son organisme vient à bout de la maladie... s'il n'a pas succombé auparavant !

La compétence Premiers secours peut permettre de soigner une maladie. Chaque fois que le malade doit effectuer un jet de Vigueur pour vaincre son mal, celui qui le soigne peut jouer un test de Premiers secours (même DD). Le malade prend le résultat qui l'avantage le plus. Pour pouvoir bénéficier de cette aide, le malade doit avoir reçu les soins prodigués par le soigneur et avoir passé les 8 dernières heures à se reposer.

Les pertes de points de caractéristique indiqués sont temporaires. Ces pertes temporaires sont récupérées au rythme de 1 point par jour et par caractéristique, et ce même si l'organisme du personnage n'est pas encore parvenu à terrasser l'affection. Cela signifie qu'un personnage chanceux ayant contracté une maladie dont l'effet n'est pas trop violent peut y résister longtemps, même s'il n'arrive pas à s'en débarrasser.

CON à 0 = Mort
FOR ou DEX à 0 = Incapable de bouger
SAG, INT ou CHA à 0 = Inconscient

