

ENFERMEDADES

DESEASES

☞ Traducido por.: Álvaro Pérez Eguizábal

☞ Autor Original: Anónimo

☞ Fuente: Tome of Sorrows

☞ Formato por: Álvaro Pérez Eguizábal

☞ Revisado por: Kano

Las enfermedades son una amenaza subyacente constante. Algunas de ellas se propagan a través del contacto con personas infectadas, otras simplemente por el hecho de estar cerca de ellas. Las hay que se transmiten por medio de los alimentos que uno come, y otras a través del suministro de agua contaminada. Incluso los animales que uno caza pueden ser portadores de enfermedades. La posibilidad de detectar una infección o identificar a una persona enferma depende de la enfermedad en cuestión.

La habilidad de Sanar es una de las que se usan para determinar si un PJ tiene éxito al intentar detectarlas o identificarlas, independientemente del tipo de enfermedad que encuentre. Es posible hacer una prueba al final de la incubación, otra de nuevo al final de la Fase I y una última al terminar la Fase II. El error de diagnóstico es frecuente, y como resultado se obtiene un -2 de penalizador a la prueba de Recuperación. Sin embargo, si el diagnóstico se corrige cuando entras en la siguiente fase de la progresión de la enfermedad, entonces ésta se ha identificado correctamente y el penalizador de -2 se eliminará para la prueba de Recuperación en el final de esa fase, así como en cualquier fase futura.

La mayoría de las enfermedades simplemente son infecciones víricas menores, y son las que se encuentran la mayoría de las veces. Debilitan temporalmente al cuerpo pero no suelen ser letales. No obstante, muchas afecciones pueden ser realmente mortíferas si no las tratas, y en algunos casos es difícil salir con vida incluso disponiendo de los cuidados médicos apropiados. Estas serán detalladas una por una más abajo.

Encontrar la Enfermedad

Cada vez que el grupo este en contacto con un medio de transmisión, como agua contaminada, comida contaminada o una zona contaminada, existen posibilidades de infectarse con una o más enfermedades correspondientes, que se resolverán mediante la tirada de 1d20. Esta prueba se realiza solo una vez por encuentro.

Para determinar al azar si existe enfermedad, lanza 1d20; un 1 natural significa que existe una enfermedad. Es posible que al principio los Pj no sean conscientes de ello (naturalmente los DM son libres de estipular cuando está presente la enfermedad, con independencia de las tiradas de dados o de modificar el número que se ha de sacar en la tirada como estimen conveniente). Una identificación con éxito proporciona al grupo mayores oportunidades de tomar precauciones, como no comer comida infectada o permanecer a una distancia de los portadores a contra viento. Para los Pj es posible evitar la

exposición totalmente, aunque entren a un pueblo sabiendo que contiene enfermedades, si está en cuarentena o si los Pj toman precauciones para evitar los medios de transmisión.

Un diagnóstico erróneo no hace que sea imposible evitar la afección si la enfermedad diagnosticada erróneamente tiene los mismos medios de transmisión que la auténtica enfermedad (a la discreción del DM)

Como leer los datos

La **“transmisión”** indica como se contrae la enfermedad. Las categorías más básicas son los alimentos, el agua y los encuentros/lugares. Se pueden añadir detalles más minuciosos, como la limitación de la transmisión de la rabia a mordiscos.

Los **“síntomas”** enumeran los efectos visibles que la enfermedad tiene en las víctimas. El DM determina los efectos de tales síntomas. Algunos síntomas incluyen:

- Síntomas en el pecho (tos, pulmones encharcados, molestias en el pecho)
- Diarrea
- Desmayos (desmayos, mareos, delirios)
- Efectos febriles (fiebre, escalofríos, sudoración)
- Nauseas
- Dolor (Abdominal, pecho, cabeza, cuello)
- Piel (heridas, sarpullidos, ulceraciones)
- Hinchazones (anginas, nódulos linfáticos, glándulas)
- Otros (sudoración excesiva o sangre en los mocos por ejemplo)

El **“diagnóstico”** enumera las CD para una identificación correcta de la enfermedad al final de cada una de las progresivas fases (Incubación, Fase I, Fase II).

El **“error de diagnóstico”** lista las enfermedades con las que se puede confundir esta enfermedad al realizar una prueba fallida de Sanar.

Los **“modificadores de tratamiento”** muestran los modificadores para la prueba de Recuperación al final de cada fase, y también se aplican a la prueba que se hace cuando se falla la prueba de Recuperación para ver si se sobrevive. Se han diseñado estos bonificadores para usarlos con el compendio de reglas de Herbalismo que vienen en el Against the Shadow

La **“progresión”** marca el periodo de incubación, así como cuanto dura la enfermedad en la Fase I y en la Fase II.

La **“recuperación”** muestra la CD para una recuperación completa al final del periodo de incubación, y al terminar la Fase I y acabando la Fase II

La **“posibilidad de muerte”** indica la probabilidad de muerte si la prueba de Recuperación falla al final de la Fase II (ver más arriba en Recuperación). También muestra la CD de TS de Fortaleza contra muerte, la cual debería ser consultada cada vez que un personaje saque una tirada dentro del rango de posibilidad de muerte listado tras fallar la prueba de Recuperación final.

La “**debilidad**” presenta la duración y la gravedad de los efectos tras haber tenido éxito en la prueba de Recuperación. También se aplica a los personajes que nunca hayan tenido éxito en la prueba de Recuperación, pero que no hayan muerto debido a la enfermedad (ver Posibilidad de Muerte más arriba). La fatiga se considera como un -2 a las puntuaciones de característica de Destreza y Fuerza, multiplicándolas tal como se indica (Ej: Fatigado x3 es igual a un -6 a Fuerza y Destreza)

Tipos de Enfermedades

Agua como medio de Transmisión

- Disentería
- Cólera
- Hepatitis
- Fiebre tifoidea
- Gripe

Alimentos como medio de Transmisión

- Disentería
- Cólera
- Intoxicación alimenticia
- Hepatitis
- Fiebre tifoidea
- Gripe

Encuentros/Lugares como medio de Transmisión

- Hepatitis
- Neumonía
- Fiebre tifoidea
- Tifus
- Rabia
- Peste
- Viruela
- Gripe

Las Enfermedades

DISENTERÍA

Transmisión:	Los alimentos y el agua pueden contener esta enfermedad. Aquellos que coman o beban sustancias o alimentos infectados deben realizar una TS de Fortaleza de CD 18 para evitar contraerla.
Síntomas:	Dolor abdominal, diarrea
Diagnóstico:	CD 20
Error de diagnóstico:	Cólera, Gripe
Modificadores de Tratamiento:	Los calmantes confieren un +2 de circunstancia a la Prueba de Recuperación.
Progresión:	La incubación es de 1-3 días. La enfermedad permanece en la fase I durante 3 días tras la incubación, y se desarrolla por completo durante 7 días.
Recuperación:	CD 20 en cada fase
Posibilidad de Muerte (con recuperación fallada):	1-2 en 1d20. TS Fortaleza CD 20 para evitarlo
Debilidad tras la recuperación:	7 días (síntomas de fatiga x2)

CÓLERA

Transmisión:	Alimentos y agua pueden contener esta enfermedad. Aquellos que coman o beban sustancias o alimentos infectado deben realizar una TS de Fortaleza de CD 20 para evitar contraerla.
Síntomas:	Dolor abdominal, fiebre, diarrea
Diagnóstico:	CD 20
Error de diagnóstico:	Disentería
Modificadores de Tratamiento:	Los calmantes dan un bonificador de +2 por circunstancia a la prueba de Recuperación
Progresión:	La incubación solo es un día. La fase I de la enfermedad dura 3 días tras la incubación, y se desarrolla completamente en los siguientes 3 días.
Recuperación:	CD 25 en cada fase
Posibilidad de Muerte (con recuperación fallada):	1-4 en 1d20. TS Fortaleza CD 25 para evitarlo
Debilidad tras la recuperación:	28 días (síntomas de fatiga x3)

HEPATITIS

Transmisión:	El contacto, los alimentos o el agua pueden transmitir esta enfermedad. Los personajes expuestos deben realizar una TS de Fortaleza de CD 19 para evitar contraerla.
Síntomas:	Fiebre, malestar general
Diagnóstico:	CD 25
Error de diagnóstico:	Gripe
Modificadores de Tratamiento:	Los calmantes confieren un +2 por circunstancia a la prueba de recuperación.
Progresión:	La incubación es de un mes. La primera fase dura 3 días tras la incubación y se desarrolla completamente durante 5 días más.
Recuperación:	CD 25 en cada fase.
Posibilidad de Muerte (con recuperación fallada):	1-10 en 1d20. TS Fortaleza CD 25 para evirtarlo.
Debilidad tras la recuperación:	14 días (síntomas de fatiga x2)

INTOXICACIÓN ALIMENTICIA

Transmisión:	Alimentos. Los personajes expuestos deben hacer una TS Fortaleza de CD 19 para evitar contraerla
Síntomas:	Fuerte dolor abdominal, calambres y un poco de fiebre
Diagnóstico:	CD 20
Error de diagnóstico:	Cólera
Modificadores de Tratamiento:	Los calmantes confieren un +2 por circunstancia a la prueba de recuperación; antibióticos +2
Progresión:	La incubación es de 1 día. La primera fase dura 1 día tras la incubación y se desarrolla completamente durante 2 días más
Recuperación:	CD 25 en cada fase
Posibilidad de Muerte (con recuperación fallada):	1-10 en 1d20. TS Fortaleza CD 25 para evirtarlo.
Debilidad tras la recuperación:	14 días (síntomas de fatiga x2)

NEUMONÍA

Transmisión:	Contacto, transmitido por el aire. Los personajes expuestos deben hacer una TS Fortaleza de CD 15 para evitar contraerla
Síntomas:	Tos, pulmones encharcados, molestias en el pecho
Diagnóstico:	CD 15
Error de diagnóstico:	Peste, gripe
Modificadores de Tratamiento:	Los calmantes confieren un +2 por circunstancia a la prueba de recuperación
Progresión:	La incubación es de 3 días. La primera fase dura 5 días tras la incubación y se desarrolla completamente durante 9 días más
Recuperación:	CD 25 en cada fase
Posibilidad de Muerte (con recuperación fallada):	1-2 en 1d20. TS Fortaleza CD 25 para evitarlo
Debilidad tras la recuperación:	7 días (síntomas de fatiga)

FIEBRE TIFOIDEA

Transmisión:	El contacto, los alimentos o el agua pueden transmitir esta enfermedad. Los personajes expuestos deben realizar una TS de Fortaleza de CD 19 para evitar contraerla.
Síntomas:	Fiebre, dolor, tos
Diagnóstico:	CD 25
Error de diagnóstico:	Neumonía, Peste
Modificadores de Tratamiento:	Ninguno
Progresión:	La incubación es de 6 días. La primera fase dura 7 días tras la incubación y se desarrolla completamente durante 6 semanas más
Recuperación:	CD 20 en cada fase
Posibilidad de Muerte (con recuperación fallada):	1-2 en 1d20. TS Fortaleza CD 20 para evitarlo.
Debilidad tras la recuperación:	6 semanas (síntomas de fatiga x3)

TIFUS

Transmisión:	Contacto. Los personajes expuestos deben realizar una TS de Fortaleza de CD 19 para evitar contagiarse
Síntomas:	Fiebre, dolor de cabeza, sarpullidos
Diagnóstico:	CD 15
Error de diagnóstico:	Gripe
Modificadores de Tratamiento:	Ninguno
Progresión:	La incubación es de 1 día. La primera fase dura 5 días tras la incubación y se desarrolla completamente durante 10 días más
Recuperación:	CD 20
Posibilidad de Muerte (con recuperación fallada):	1-4 en 1d20. TS Fortaleza CD 20 para evitarlo.
Debilidad tras la recuperación:	7 días (síntomas de fatiga x2)

RABIA

Transmisión:	Mordisco de un animal (saliva), contacto con fluidos corporales infectados. Los personajes expuestos deben realizar una TS de Fortaleza de CD 18 para evitar contagiarse
Síntomas:	Fiebre, dolor de garganta, después dolores fuertes, salivación y sudoración
Diagnóstico:	CD 20
Error de diagnóstico:	Gripe
Modificadores de Tratamiento:	Ninguno
Progresión:	La incubación es de 3 semanas. La primera fase dura 14 días tras la incubación y se desarrolla completamente durante 7 días más
Recuperación:	CD 30 en cada fase
Posibilidad de Muerte (con recuperación fallada):	1-19 en 1d20. TS de Fortaleza de CD 20 para evitarlo.
Debilidad tras la recuperación:	4 meses (síntomas de fatiga x2)

PESTE

Transmisión:	Pulga o llevado por el aire. Los personajes expuestos deben realizar una TS de Fortaleza de CD 20 para evitar contagiarse
Síntomas:	Fiebre, glándulas hinchadas, fuertes dolores, tos, escalofríos
Diagnóstico:	CD 20
Error de diagnóstico:	Neumonía, Gripe
Modificadores de Tratamiento:	Los calmantes contra la fiebre dan un +2 por circunstancia a la prueba de recuperación.
Progresión:	La incubación es de 4 días. La primera fase dura 4 días tras la incubación y se desarrolla completamente durante 8 días más
Recuperación:	CD 25 en cada fase
Posibilidad de Muerte (con recuperación fallada):	1-19 en 1d20. TS de Fortaleza de CD 20 para evitarlo.
Debilidad tras la recuperación:	15 semanas (síntomas de fatiga x2)

VIRUELA

Transmisión:	Contacto, llevado por el aire. Los personajes expuestos deben realizar una TS de Fortaleza de CD 20 para evitar contagiarse
Síntomas:	Fiebre, malestar general, ampollas sobre el cuerpo
Diagnóstico:	CD 15
Error de diagnóstico:	Varicela (gripe)
Modificadores de Tratamiento:	Los calmantes y los que reducen la fiebre proporcionan un bonificador de circunstancia de +2 a la prueba de recuperación que no se acumula entre si.
Progresión:	La incubación es de 3 días. La primera fase dura 3 días tras la incubación y se desarrolla completamente durante 14 días más
Recuperación:	CD 25
Posibilidad de Muerte (con recuperación fallada):	1-15 en 1d20, TS de Fortaleza de CD 25 para evitarlo.
Debilidad tras la recuperación:	7 días (síntomas de fatiga x2)

GRUPE

Transmisión:	Cualquiera (elige 1). Los personajes expuestos deben realizar una TS de Fortaleza de CD 10 + 1d20 para evitar contagiarse
Síntomas:	Fiebre, malestar general, tos
Diagnóstico:	CD 10 + 1d20
Error de diagnóstico:	Alguna otra gripe
Modificadores de Tratamiento:	Ninguno
Progresión:	La incubación es de 3 días. La primera fase dura 1 día tras la incubación y se desarrolla completamente durante 2 días más
Recuperación:	CD 10 + 1d20 en cada fase.
Posibilidad de Muerte (con recuperación fallada):	1 en un 1d20. TS de Fortaleza de CD 10 + 1d20 para evitarlo.
Debilidad tras la recuperación:	3 días (síntomas de fatiga)

Creando Nuevas Enfermedades

Puedes crear nuevas enfermedades simplemente seleccionando los efectos y modificándolos como desees.

Típicamente, las enfermedades con periodos de incubación más largos hacen menor daño inmediato, y son menos contagiosas, pero en cambio son mucho más difíciles de recuperarse en cada fase y a menudo son más mortales al final. Las enfermedades con periodos cortos de incubación tienen que ser más contagiosas pero tienden a ser más fáciles de recuperarse en cada fase, y en conjunto menos mortales.

Existen excepciones. Una enfermedad como el ébola, por ejemplo, rompe estas pautas comunes. Tiene a propagarse muy rápidamente en zonas delimitadas, matando a la mayoría de los infectados, acabando con todos los humanos con más rapidez con la que ellos se pueden de la zona infectada. Es por ello que los brotes intermitentes de ébola tienden a erradicarse ellos mismos de forma natural.