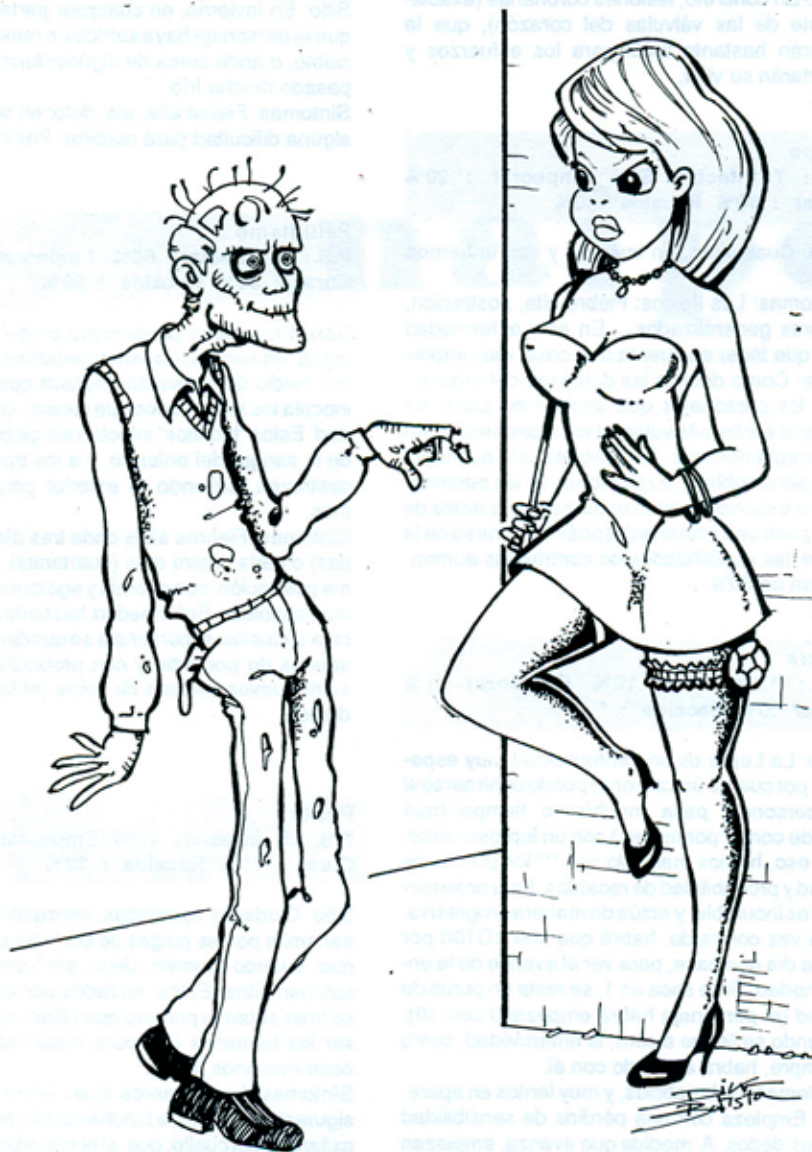


# ENFERMEDADES



Desde Albacete nos llega esta interesante extensión sobre Enfermedades realizada por el grupo Raistlin. Consisten en una serie de tablas que expresan la probabilidad (medida en tantos por ciento) de que un personaje coja enfermedades, y se cure, o se muera, o le queden secuelas de por vida.

Básicamente, el sistema consiste en lo siguiente: Cuando un personaje se encuentra en algún sitio donde puede contagiarse de alguna enfermedad, se tira 1D100. Si sale un cierto porcentaje (o menos), el personaje contrae la enfermedad en cuestión.

Una vez contraída, el personaje tiene que guardar cama. Para ver si se cura o se muere, se usan unos puntos que hemos inventado: los Puntos de Salud. Estos puntos miden el

avance o retroceso de la infección. Hay un total de 10 puntos, desde 1 hasta 10. Cuando un personaje enferma, comienza con una determinada cantidad de puntos de salud (por ejemplo, 5). Por cada día que pasa (salvo excepciones, que se explicarán mas adelante), se tira 1D100 para ver si el enfermo mejora o empeora. Si mejora, se suma 1 punto de salud. Si empeora, se resta 1 punto de salud. Cuando los puntos de salud lleguen a 10, el personaje se habrá curado. Si descienden hasta 0, el personaje habrá muerto.

Veamos un ejemplo para ver como funciona esto. he aqui la tabla de una enfermedad cualquiera:

**Peste:**  
P.S.: 5 Infectar: 70% Empeorar : 50%  
Curar : 10% Recaída : 30%

**Sitio:** Ciudades apestadas, principalmente. Se transmite por las pulgas de las ratas enfermas, que, cuando mueren, dejan sin "condumio" a sus

parásitos. Estos, forzados por el hambre, se tiran sobre lo primero que pillan, que suelen ser los humanos (tampoco hacen asco a los semi-humanos, oiga).

**Síntomas:** Los primeros días, fiebre alta. Los siguientes, delirios, e hinchazón de los ganglios axilares y del cuello, que, si el individuo aguanta durante una semana, terminan estallando. En ese momento, la enfermedad hace crisis.

Bueno, pues ahora vayamos a describir el funcionamiento de la tabla. Las crípticas abreviaturas que aparecen en ella significan:

**Infectar**= Probabilidad de infectarse (si se saca un 70% o menos, el personaje coge la peste). Este porcentaje debe controlarse cada día, mientras los personajes permanezcan en la zona afectada.

**Empeorar** = Probabilidad de que el personaje empeore (en nuestro caso, si al tirar un 1D100% se saca un 50 ó menos, el personaje empeora. 1 punto de salud menos). Este tiro de probabilidad se hace una vez al día, cuando el personaje ha contraído la enfermedad.

**Curar** = Probabilidad de que el personaje mejore (en el caso de la peste es de un 10%). Esto significa que, al tirar 1D100, hay que sacar un 90 ó más para que el personaje mejore. Esto se hace así (o sea, que haya que sacar 90 ó más y no 10 ó menos) para evitar confusiones con la probabilidad de empeoramiento.

**Recaída** = Probabilidad de que, una vez curado el personaje, sufra recaídas durante el resto de su vida. En nuestro caso, (la peste) hay un 30% de posibilidades de que, cuando el personaje se cura sufra recaídas. Si el personaje no pasa esta especie de "tiro de salvación", hay una posibilidad de 1% diaria, durante el resto de su vida, de que vuelva a sufrir la enfermedad, aunque de una forma más benigna, que solamente le mantendrá en cama descansando 1D20 días.

**P.S.**= Puntos de salud con los que el personaje empieza, una vez declarada la enfermedad. Recuérdese la escala de 1 a 10 que se mentó antes. En el caso de la peste, el enfermo comienza con 5 puntos de salud, que deberán llegar a 10 para que se cure.

En algunas tablas de enfermedades, aparecerá "Empeorar : 0%" o bien "Curar : 0%". En el primer caso, se tratará de una enfermedad leve, que no hará que el personaje empeore y llegue a morir. En el segundo, se tratará de una enfermedad incurable y de avance progresivo, que termina matando al personaje indefectiblemente. Es evidente que, si al tirar un porcentaje para ver si el personaje mejora o se empeora, se saca una puntuación que no queda dentro de ninguna de las dos categorías, entonces el estado del personaje continúa estacionario durante un día más. Una cosilla, que es evidente, pero que indicamos por si acaso: Como es obvio, solamente se hará un tiro de porcentaje al día, para ver si el personaje empeora, mejora o sigue igual.

Hay que hacer unas consideraciones adicionales: Si el personaje enfermo está en proceso de recuperación (o sea, ha conseguido 9 puntos de salud), puede intentar "levantarse de la cama", aunque siga algo enfermo, e irse con sus compañeros, aunque estará muy debilitado. Si hace eso, sus puntos de fuerza se reducirán a la mitad, y su constitución también, hasta que no se cure del todo. Además, mientras esté fuera de la cama en este estado, la probabilidad de empeorar sube un 30%, mientras que la de mejorar se reduce a la mitad. Es decir, volviendo

do al caso de la peste, si un enfermo se levanta cuando ha llegado a los 9 puntos de salud, la probabilidad de que se ponga peor ya no es del 50%, sino del 80%. Y la probabilidad de mejorar y curarse definitivamente ya no es del 10%, sino del 5% (esto es, tendrá que sacar 95 ó más en 1D100 para curarse). Si el personaje que se haya levantado pierde puntos de salud por debajo de 9, debe obligatoriamente guardar cama de inmediato, o perderá 1 punto de salud por día que pase sin acostarse, sin necesidad de tirar dados ni nada. Es obvio que, en este caso, no se tirarían dados para ver la posibilidad de mejoría.

Bueno, pues vamos a ver una serie de enfermedades, con sus características de evolución, sus síntomas y la forma de cogerlas. Si alguno de los Másters que lean esto son médicos, o entienden de medicina, podrán desempolvar sus tratados y empezar a añadir infecciones y males diversos. ¡Vamos allá!

## LISTA DE ENFERMEDADES (POR ORDEN ALFABETICO)

### Cólera

P.S.: 7 Infectar: 50% Empeorar : 40%  
Curar : 20% Recaída : 10%

Sitio: Lugares donde haya epidemias de cólera, evidentemente. Suele aparecer en verano, y en sitios donde no haya mucha higiene. Se contrae con alimentos y/o agua contaminados por los enfermos.

Síntomas: Diarreas brutales, con fiebre alta. En el período álgido de la enfermedad, se produce una hipotermia muy acusada (baja temperatura corporal). El enfermo debe tomar mucho líquido, pues puede morir por deshidratación.

### Diarrea Estival

P.S.: 8 Infectar: 60% Empeorar : 20%  
Curar : 40% Recaída : 5%

Sitio: En verano, en cualquier sitio donde no haya mucha higiene, y se consuman alimentos de dudosa procedencia.

Síntomas: Evidentes. Se transmite por alimentos contaminados. Leve.

### Disentería

P.S.: 5 Infectar: 60% Empeorar : 45%  
Curar : 20% Recaída : 30%

Sitio: Lugares calurosos (también es enfermedad de verano). Se transmite de forma parecida a las anteriores, es decir, por alimentos contaminados.

Síntomas: Muy parecidos a los del cólera, pero muy graves. Diarreas sanguinolentas y enorme postración. Producida por un parásito (en concreto, una ameba). Grandes probabilidades de sufrir recaídas.

### Fiebre reumática

P.S.: 7 Infectar: 30% Empeorar : 35%  
Curar : 35% Recaída : 80%

Sitio: Cualquiera. Se adquiere por contagio con algún enfermo.

Síntomas: Fiebre alta y dolores articulares. Aquí hay que hacer notar una excepción a la regla general, concretamente en lo que se refiere

re a las recaídas: No se refiere a que el personaje vuelva a sufrir la enfermedad en una forma más benigna, sino que el personaje tiene una altísima probabilidad de sufrir secuelas de por vida. En concreto, lesiones coronarias (exactamente de las válvulas del corazón), que le dejarán bastante inútil para los esfuerzos y acortarán su vida.

### Gripe

P.S.: 7 Infectar: 50% Empeorar : 20%  
Curar : 30% Recaída : 0%

Sitio: Cualquiera, en invierno y con enfermos cerca.

Síntomas: Los típicos: Fiebre alta, postración, dolores generalizados... En esta enfermedad hay que tener en cuenta una cosa muy importante: Como debilita las defensas del organismo, los personajes que acaben de pasar un gripazo serán más vulnerables a otras enfermedades pulmonares. En concreto, a la pulmonía (simple o doble) y la neumonía. Si los personajes se exponen a estas enfermedades antes de que pase una semana después de curarse de la gripe, las posibilidades de contraerlas aumentan en un 30%.

### Lepra

P.S.: \* Infectar: 10% Empeorar :1%  
Curar :0% Recaída : \*

Sitio: La Lepra es una enfermedad muy especial, por cuanto únicamente puede contraerse si el personaje pasa muchísimo tiempo (que puede contar por meses) con un leproso cerca. Por eso, hemos marcado con \*\*\* los puntos de salud y probabilidad de recaídas. Esta enfermedad es incurable, y actúa de manera progresiva. Una vez contraída, habrá que tirar 1D100 por cada día que pase, para ver el avance de la enfermedad. Si se saca un 1, se resta un punto de salud (el personaje habrá empezado con 10). Cuando se llegue a cero, la enfermedad, como siempre, habrá acabado con él.

Síntomas: Subrepticios, y muy lentos en aparecer. Empieza con una pérdida de sensibilidad en los dedos. A medida que avanza, empiezan a caerse. Es una enfermedad altamente desfigurante.

### Meningitis

P.S.: 5 Infectar: 50% Empeorar :50%  
Curar :15% Recaída : 20%

Sitio: Cualquier lugar donde haya una epidemia. La meningitis consiste en una infección de las meninges, membranas que protegen al cerebro.

Síntomas: Al principio, dolores de cabeza, que se van haciendo cada vez más fuertes. Rigidez de nuca. Al final, pérdida de conocimiento, con fiebre altísima. Las "recaídas" no son exactamente recaídas, sino probabilidades de que el personaje se vuelva tonto. Si no pasa el tiro de "recaída", se tira 1D100 para ver que pasa con el personaje. Si sale un 50% o menos, subnormal perdido (pasa a ser un PNJ). Si sale entre 51 y 80, fallas intelectuales ligeras, pero que son un estorbo para el normal desenvolvimiento del personaje. Si sale más de 80, no pasa nada. Solamente, que el personaje se queda bastante sordo.

### Neumonía

P.S.: 5 Infectar: 40% Empeorar :40%  
Curar :30% Recaída : 0%

Sitio: En invierno, en cualquier parte, siempre que el personaje haya sufrido un resaca apreciable, o ande cerca de algún enfermo, o haya pasado mucho frío.

Síntomas: Fiebre alta, tos, dolor en el costado, alguna dificultad para respirar. Postración.

### Paludismo

P.S.: 6 Infectar: 60% Empeorar : 45%  
Curar : 30% Recaída : 50%

Sitio: En lugares pantanosos o con ciénagas cerca, en verano. La enfermedad se transmite por medio del mosquito *anofeles* que, al picar, inculca los esporozoos que causan la enfermedad. Estos "bichitos" infectan los glóbulos rojos de la sangre del enfermo, y a los tres días los destruyen, saliendo al exterior para infectar más.

Síntomas: Fiebres altas cada tres días (terciánas) o cada cuatro días (cuartanas). Intensísima postración, con anemia y agotamiento físico casi absoluto. Enfermedad bastante grave. Si deja secuelas, el personaje se quedará con una anemia de por vida, y con probabilidades de sufrir nuevos ataques de fiebre (el famoso 1% diario).

### Peste

P.S.: 5 Infectar: 70% Empeorar : 50%  
Curar : 10% Recaída : 30%

Sitio: Ciudades apestadas, principalmente. Se transmite por las pulgas de las ratas enfermas, que, cuando mueren, dejan sin "condumio" a sus parásitos. Estos, forzados por el hambre, se tiran sobre lo primero que pillan, que suelen ser los humanos (tampoco hacen asco a los semi-humanos, oiga).

Síntomas: Los primeros días, fiebre alta. Los siguientes, delirios, e hinchazón de los ganglios axilares y del cuello, que, si el individuo aguanta durante una semana, terminan estallando. En ese momento, la enfermedad hace crisis.

### Pulmonía (simple y doble)

P.S.: 5 Infectar: 50% Empeorar : 50%  
Curar : 30% Recaída : 10%

Sitio: En circunstancias parecidas a las de la neumonía, pero más extremas (frío helador, tremendas mojaduras y demás). Si al hacer el tiro de 1D100 el personaje cae enfermo, entonces, si ha salido un 21 ó más, la pulmonía será simple. Si sale 20 ó menos, la pulmonía será doble.

Síntomas: Parecidos a los de la neumonía, pero muchísimo más graves y alarmantes, especialmente si la pulmonía es doble. Enfermedad gravísima, que, antiguamente, se cargaba a la mayor parte de los afectados. Enorme postración después de pasar la enfermedad, que retendrá en cama al ex-enfermo para dos o tres días. Por cierto, si la pulmonía es doble, la probabilidad Empeorar pasa a ser del 60%, y la probabilidad Curar se reduce al 20%.

### Rabia

P.S.: 9 Infectar: 70% (\*) Empeorar : 20%  
Curar : 1% Recaída : 0%

Sitio: Propagada por animales rabiosos (perros, zorros, lobos, murciélagos...). El personaje puede ser infectado si es mordido por alguno de estos bichos. Esta enfermedad es un tanto "especial", pues es prácticamente incurable. El enfermo empezará con 10 puntos de salud que, con casi total seguridad, se le irán reduciendo de día en día. El infectar está marcado con una estrella porque ese tiro no se hace una vez por día, sino solamente una vez, a la hora de resultar mordido el personaje. Si durante esa hora no se ha tomado medidas contra la mordedura (como cauterizar la herida, lavarla cuidadosa y abundantemente, etc.), la probabilidad de coger la rabia pasa a ser de un 80%.

Síntomas: La rabia es una enfermedad que ataca el sistema nervioso. El afectado, de día en día, se pone cada vez más "agitado". A medida que vaya perdiendo puntos de salud, la cosa irá peor. Al llegar a 5, ya está prácticamente loco. Al llegar a 3, no conocerá a nadie, echará los típicos espumarajos y tratará de morder al primero que pille. No podrá beber agua (la contracción de los músculos de la garganta lo impide) ni comer, y morirá por asfixia, en el pozo de la demencia furiosa más absoluta. A partir de los 5 puntos de salud (para abajo), habrá que tenerlo atado. Como ya se ha dicho (y como se puede ver por el porcentaje de mejora), enfermedad prácticamente incurable.

### Tétanos

P.S.: 5 Infectar: 50% Empeorar : 40%  
Curar : 20% Recaída : 0%

Sitio: El tétanos se "coge" por heridas profundas y poco aireadas producidas por objetos metálicos herrumbrosos, o bien cuando el personaje tiene una herida que resulta contaminada por tierra, barro sucio, o cosas así. Es importante que la herida de entrada no tenga mucho acceso al aire, o sea, que no sea franca y abierta, puesto que el microbio que produce el tétanos es anaerobio, es decir, que muere en presencia de oxígeno en abundancia. Esta enfermedad es un poco como la rabia, pues el tiro de "infección" se hace una hora después de producida la herida. Si durante ese tiempo no se han tomado las medidas adecuadas (lavar la herida, airearla, etc.), la probabilidad de coger tétanos sube al 65%.

Síntomas: El enfermo sufre ataques durante los cuales todos los músculos de su cuerpo se tensan, de tal forma que el desgraciado puede llegar a quedar apoyado exclusivamente en los talones y el occipucio, con el cuerpo formando arco y completamente contracturado. Fiebre alta, gran postración y, durante los ataques, dificultad extrema para respirar. La muerte se produce por asfixia durante uno de esos ataques. Si el afectado se cura, queda absolutamente agotado para, por lo menos, 1 semana. Enfermedad, como se ve, seria y bastante grave. Los tales ataques se producen de manera un tanto aleatoria, quizá uno al día, o cada dos días.

### Tifus

P.S.: 6 Infectar: 65% Empeorar : 40%  
Curar : 30% Recaída : 10%

Sitio: En lugares donde haya gran hacinamiento de personas y poca higiene. El vector de transmisión del tifus es un piojo (aquel famoso "piojo verde", que se decía durante la posguerra). En momentos de guerras y/o mala condición física general de la población, el tifus tiene un terreno abonado para extenderse. Suele aparecer en forma de epidemias bastante serias.

Síntomas: El tifus es una enfermedad que produce perforaciones del intestino. Fiebre alta, con diarreas sanguinolentas y tremendos dolores abdominales. Gran postración, y debilidad generalizada. Si se producen recaídas, consistirán en breves episodios de debilidad, con fiebres y dolores abdominales no tan fuertes como cuando el personaje cogió la enfermedad. En resumen: una enfermedad ciertamente seria.

### Tuberculosis

P.S.: 5 Infectar: 30% Empeorar : 30%  
Curar : 30% Recaída : 60% (\*)

Sitios: Por contagio con un enfermo, al toser éste y escupir gotitas de saliva cargadas de microbios. En algunas zonas, podría llegar a ser una enfermedad casi epidémica, por lo extendida. Síntomas: Cuando el personaje coge la enfermedad, fiebre, dolor torácico y dificultades para respirar. El bacilo de la tuberculosis "cava" agujeros en los pulmones (por así decirlo). El enfer-

FE DE ERRATA PARA EL MÓDULO D&D "LA SIERRA DE LOBAK"  
DEL TROLL N° 13 (PAG. 35)

Página 35: a partir del párrafo titulado "La Partida" (1ª columna, centro) se aproxima el desastre. Concretamente, diez líneas más abajo al finalizar el texto con "hará entrega a los PJ's del siguiente material:" es dónde se inicia el error. Para continuar con la lectura correcta del texto hay que trasladarse a la línea 10 después del título del párrafo "La misión" (2ª columna centro), y seguir leyendo: "Guerreiros, Ladrones, Enanos, Hobbits y Elfos..." y continuar con la lectura normal (que incluye los párrafos titulados "Brujas" y "El Viaje") hasta la línea 18 del párrafo "El Viaje" (3ª columna centro) que finaliza con: "y fuera de la casa hay un poco de leña cortada para que los".

Llegados a este punto hay que retomar la lectura donde se dejó (es decir, línea 11 de la primera columna del párrafo "La partida"): "viajeros descansan en ella. El DM puede, según los progresos...". La lectura vuelve entonces a ser normal hasta llegar (evidentemente) al punto donde se produjo el lamentable error (es decir, línea 11 de la 2ª columna, donde acaba diciendo: "que mostrará en ese momento a los PJ's. La joven bruja explicará a"). Continuar la lectura es una operación sencilla. Únicamente hay que volver al punto en donde se "saltó" para seguir leyendo, esta vez sin demasiadas molestias: "éstos que han sido impregnados con un poderoso veneno...". Sabemos que la cosa parece algo complicada en un principio, pero confiamos en vuestras probadas habilidades de "dungeoneers" para solventar el entuerto. ¡Ah! Por cierto, para complicar aun más la cosa, cometimos una falta de ortografía al no acentuar el "éstos" que enlazaba con el último corte.

Aconsejamos a los árbitros que fotocopien la hoja y procedan meticulosamente a ordenar este sencillo puzzle si no quiere sufrir un terrible dolor de cabeza durante la partida.

## UN NUEVO CONCEPTO EN EL JUEGO DE ROL

ENTRA EN LA **Edad Heroica**

EL PRIMER JUEGO DE ROL EN ESPAÑOL, HECHO POR ESPAÑOLES



ES OTRO PRODUCTO DE  
JUEGOS DE MESA Y FIGURAS, S.L.

**ME**

Reglamentos  
sencillos para  
horas de  
diversión

FIGURAS **ESSEX**, MINIATURAS OFICIALES

PARA "EDAD HEROICA", SOLICITE CATÁLOGO A:  
Fundadores, 9, 1.ª dcha. CATALUÑA Y LOMA NORTE  
Tel. (91) 256 48 47 **ESCAMART**  
28028 MADRID c/ Ríos Rosas, 6 - Bajos  
08006 - BARCELONA

SE ADMITEN PEDIDOS POR TELÉFONO Y CORREO

mo escupe sangre al toser, con ataques realmente paroxísticos de tos. Si el personaje se cura, pero no pasa el tiro con recaída, esto significa que la tuberculosis se convierte en crónica, pasando a ser, por tanto, una enfermedad incurable (por eso he marcado esta probabilidad con una estrella). El personaje empezará con 10 P.S., y la probabilidad de empeorar pasa a ser de un 10% (no hay probabilidad de curación). Los síntomas son un debilitamiento progresivo, con hemoptisis (o sea, escupidas de sangre) cada vez más frecuentes. El enfermo está tremendamente pálido, con las mejillas muy rojas (manchas héticas). Estas manchas, a menudo, indican un pronto fin cuando desaparecen. El enfermo se siente cada vez peor, más débil, y con menos energías para hacer cualquier cosa. A cada punto de salud que vaya bajando con la tuberculosis crónica, se debe rebajar un punto de constitución (hasta un mínimo de 3), pasando lo mismo con los puntos de fuerza.

Ahora, vamos a ver unas pocas enfermedades un tanto "especiales". Las llamo así, porque, o bien son enfermedades de difícil control, o son ETS (Enfermedades de Transmisión Sexual). Estas últimas son "optativas". En nuestro grupo, permitimos interacción "a tutiplén" entre PJ y PNJ. Dejamos a la discreción del Máster incluir estas infecciones o no. Ahí van.

#### Cáncer

P.S.: \* Infectar: 1% Empeorar : \* Curar : \* Recaída : 0%

Sitio: En cualquier momento y lugar. Consideraremos que los cánceres que se puedan producir sean debidos a los rayos cósmicos (por eso hemos puesto una probabilidad de cogerlo tan baja). Esto significa que, estén donde estén los personajes, habrá que controlar diariamente la probabilidad de coger cáncer. Las probabilidades Empeorar y Curar están marcadas con \*, pues varían. Esto se debe a que, según sea el cáncer adquirido, así serán estas probabilidades. Si un personaje coge cáncer, el Máster deberá tirar 1D100 para ver que cáncer es, de acuerdo a la siguiente tabla:

- 01-20%: MELANOMA
- 21-40%: LEUCEMIA
- 41-60%: CANCER DE ESTOMAGO
- 61-80%: CANCER DE PULMON
- 81-100%: LINFOMA DE HODGKIN

Síntomas: Según sea el cáncer que haya salido, así serán. vayamos uno por uno, recordando que los síntomas generales, comunes a todos los cánceres (especialmente en fase terminal) son un adelgazamiento extremo del enfermo, con debilidad completa y tremenda postración.

#### Melanoma:

Cáncer de piel, tremendamente invasivo y de crecimiento rapidísimo. Empieza con un lugar negro, que a veces sangra, y que crece de tamaño tremendamente y a gran velocidad, ulcerándose a menudo. Crea metástasis muy fácilmente (o sea "colonias" del cáncer en otros órganos), preferentemente el pulmón. Las probabilidades Empeorar y Curar son Empeorar =40% y Curar =5%. Es un cáncer prácticamente incurable. Los personajes empiezan con 9 puntos de salud, que casi seguramente irán perdiendo poco a poco.

#### Leucemia:

Podría decirse que es un "cáncer de la sangre". Consiste en una proliferación excesiva

de glóbulos blancos inmaduros, que va destruyendo las demás células sanguíneas. Es uno de los tipos de cáncer más peligrosos, y además es incurable. Su progresión es más bien lenta. Sus síntomas son dolores generalizados en todo el cuerpo, especialmente en los huesos (son muy típicos los dolores agudos en la columna vertebral). Las probabilidades Empeorar y Curar son Empeorar =20% y Curar =0%. Los personajes empiezan con 10 puntos de salud y, a medida que los pierdan, van perdiendo también puntos de constitución y de fuerza (como en la tuberculosis crónica).

#### Cáncer de Estómago:

Cáncer bastante común en otras épocas, y condicionado a menudo por la alimentación. Los síntomas son un dolor vago en el estómago, que se va agudizando a medida que pasa el tiempo y el tumor crece. Suele cursar con úlceras, y demás. Es muy peligroso, por ser practi-



camente incurable. Es de crecimiento lento, y hace sufrir mucho al enfermo. Por lo demás, los síntomas típicos del cáncer. Las probabilidades Empeorar y Curar son Empeorar =25% y Curar =2%. Los personajes empiezan con 9 puntos de salud. La muerte se produce entre vómitos y dolores atroces.

#### Cáncer de Pulmón:

Empieza con dolores discretos en el pecho, y alguna tos persistente y no productiva (o sea, que no produce esputo). A medida que avanza, aparecen los síntomas típicos del cáncer. Incurable. Empeorar =35% y Curar =0%. Los personajes empiezan con 10 puntos de salud.

#### Linfoma de Hodgkin:

Cáncer peligrosísimo, por ser de desarrollo veloz y, además, incurable. Es una afección del

sistema linfático. El enfermo se hincha bastante, con unos grandes nódulos en el cuello y las axilas (los ganglios). Por lo demás, síntomas típicos. Las probabilidades son Empeorar =45% y Curar =0%. Los personajes empiezan con 10 puntos de salud.

Ahora, pasamos a las enfermedades "secundas":

#### Gonorrrea

P.S.: 7 Infectar: 50% Empeorar : 5% Curar : 50% Recaída : 80%

Sitio: Por contacto sexual o, al menos, íntimo, con personas afectadas.

Síntomas: Enormes picores en los genitales, con un intenso ardor, y excreción de pus por las vías urinarias. No es una enfermedad realmente muy grave (a lo sumo, enormemente molesta). Lo que sí es grave son las secuelas. El personaje puede quedar, si es hombre, impotente, y si es mujer, estéril. Además, tendrá la capacidad de contagiar la enfermedad durante el resto de su vida. Item más, es muy probable que no desaparezcan jamás las molestias.

#### Sífilis

P.S.: 6 Infectar: 60% Empeorar : 10% Curar : 30% Recaída : 60%

Sitio: Igual que la Gonorrrea.

Síntomas: La sífilis es una enfermedad algo "especial" en el sentido de que se desarrolla a lo largo de tres fases. En la primera (o sea, en la infección inicial), aparecen unos bubones en los genitales, blandos e indolores, que no tardarán en desaparecer. Al cabo de algún tiempo (meses, o años), se produce la sífilis secundaria, en la cual aparecen lesiones por todo el cuerpo, y con la cual se deberá usar la tabla dada aquí arriba. Si el enfermo se cura, hay bastantes probabilidades de que termine sufriendo sífilis terciaria. En este estadio (que aparecerá también varios años después de curarse el enfermo de la secundaria), el microbio sífilítico ataca el cerebro. En este estadio, la enfermedad es incurable, siendo Empeorar =10%. El personaje empezará con 10 P.S., y a medida que vaya empeorando, irá perdiendo progresivamente la razón, hasta terminar paráltico, idiota y babeante, incapaz de valerse por sí mismo para nada. Triste, ¿no? Terminará muriendo en el más increíble marasmo mental que pueda imaginarse. Mientras la enfermedad progresa, y antes de que el enfermo termine absolutamente loco, irá comportándose de manera "rara", con delirio de grandezas y comportamiento algo exaltado y maniático.

Bueno, pues ya está. Esta es la lista de las enfermedades que tenemos compiladas. Si algunos de los lectores estudia medicina, puede, como ya hemos dicho, ampliarla. Por lo que respecta a las probabilidades de los clérigos que intenten curar estas afecciones, sugerimos que se reduzcan a la mitad, y que, además, no tengan nada que hacer en caso de enfermedades incurables. Y, como refinamiento sádico, se nos ocurre que podría hacerse que el clérigo pudiera contagiarse del enfermo (si se trata de una enfermedad altamente contagiosa -leáse peste, tifus y compañía-).

José Beltrán Escay  
"El Máster Cruel"