

# Enfermedades Infecciosas

Ser un vampiro tiene ciertas ventajas, siendo una de las mayores la inmunidad a casi todas las enfermedades. Sin embargo, eso no quiere decir que puedan ignorarlas. Cualquier mal que pueda transmitirse mediante la sangre es un problema potencial, ya que puede contagiarse a cada una de las víctimas posteriores. De hecho, muchos vampiros se han convertido en portadores activos de algunas enfermedades. Al beber de una víctima infectada y alimentarse de varias más han colaborado a extender una infección ya de por sí difícil de controlar.

En algunos lugares se aísla a los vástagos portadores por el bien del rebaño. En casos extremos algunos de los mismos han llegado a sufrir la Muerte Definitiva por extender estas enfermedades. La Camarilla desprecia a estas criaturas, ya que por múltiples razones pueden estar poniendo la Mascarada en problemas.

Los personajes con el Conocimiento Medicina son reclutados de vez en cuando por la primogenitura de las grandes ciudades para regular la extensión de las enfermedades mediante el Beso. En la última década estos vampiros han sido invitados a hablar en los cónclaves, alertando a antiguos y a neonatos de las señales para reconocer el uso de drogas y otros síntomas físicos evidentes que los vampiros deben evitar. Incluso los vástagos del Sabbat, a pesar de su despreocupación por el ganado, han empezado a considerar la regulación de este problema.

Una tirada de Inteligencia + Medicina (Dificultad 7) permitirá a un personaje detectar la presencia de las enfermedades relacionadas con la sangre. Si falla no detectará los síntomas y se expondrá a la dolencia (se puede evitar con una tirada de Resistencia, a una dificultad de 6). Un fracaso indica que el personaje se alimenta de forma descuidada y se convierte automáticamente en portador.

Las leyendas de los vástagos hablan de determinadas plagas lo suficientemente potentes como para afectar a los vampiros. Muy pocos tienen conocimiento de estos males, pero se trata de gente muy apreciada: a pesar de sus formidables poderes, los vástagos no están preparados para tratar con una enfermedad ocasional que pueda llegar a afectarles.

Las enfermedades se curarán solas luego de pasado un tiempo determinado, aunque, en algunos casos, este puede ser precipitado mediante medicamentos. Por supuesto, algunos vástagos con altos niveles en la Senda de la Sangre pueden ser capaces de eliminar del sistema vampírico al causante.

Todas las enfermedades les provocan algo a los vástagos, incluso aquellas que afectan a los órganos internos de los humanos. Por ejemplo: a pesar de no respirar, una tuberculosis afectará de todos modos a un vampiro. A continuación se listan las enfermedades más comunes y sus posibles efectos. Se recuerda que el narrador es libre de declarar los síntomas correspondientes, agregar más enfermedades a su lista o permitir el uso de medicina humana para curarlas. Todas las enfermedades provocan que el vástago portador sufra una penalización de 1 en todas las tiradas correspondientes al Röttschreck. Se recuerda que es muy complicado recuperar la Fuerza de Voluntad mientras se está enfermo.

El hecho de utilizar enfermedades humanas que afecten a los vampiros puede provocar controversia. Un cuerpo muerto no puede contagiarse, por lo que resultaría imposible que se manifiesten. Sin embargo los vampiros no están muertos del todo. Por lo tanto, sería un buen trasfondo para determinadas crónicas el uso de enfermedades humanas. Recordemos que la mayoría son causados por virus o bacterias, los que se desarrollan y expanden en la sangre de su víctima. El narrador puede elegir no utilizar enfermedades comunes.

**Angina:** Inflamación de la faringe y las amígdalas. En los vástagos representa la misma inflamación, pero esta, aparte de causarle dolor, le impide alimentarse correctamente, causando que sólo pueda absorber a la mitad de la velocidad normal.

**Cólera:** Diarrea. En los vampiros puede representar una pérdida de sangre (1 punto por día) constante, perdiéndola por cualquier orificio del cuerpo.

**Dengue:** Provoca un malestar generalizado. Debido al intenso dolor de cabeza, el vástago será incapaz de concentrarse (a menos que gaste un punto de Fuerza de Voluntad). La dificultad de todas las tiradas aumenta en 1.

**Gripe:** Provoca un malestar generalizado. Debido al intenso dolor de cabeza, el vástago será incapaz de concentrarse (a menos que gaste un punto de Fuerza de Voluntad). La dificultad de todas las tiradas aumenta en 1.

**Hepatitis:** Inflamación del hígado, la piel toma un color amarillento y existe un malestar general. Los vástagos tomarán un color pálido amarillento, y la dificultad de todas las tiradas aumentará en 1. En determinados casos, le puede resultar imposible concentrarse totalmente debido a los posibles mareos (a menos que gaste un punto de Fuerza de Voluntad).

**Herpes o culebrilla:** Erupción de la piel en la zona torácica. Aparte de provocar un malestar general, perderá un dado en las tiradas sociales (a menos que se cubra la zona, utilizando ropa por ejemplo)

**Leptospirosis:** Provoca un malestar y un debilitamiento general. Aparte de no poder concentrarse (a menos que gaste un punto de Fuerza de Voluntad), la dificultad de todas las tiradas aumenta en 1, a excepción de las físicas, que aumentan en 2.

**Meningitis:** Inflamación de las meninges (Membrana que recubre a la médula y al cerebro). Esto provoca un gran dolor. Aparte de perder dos dados en cualquier acción física de dificultad mayor que 5, será incapaz de concentrarse a menos que gaste dos puntos de Fuerza de Voluntad. La dificultad de todas las tiradas de percepción y absorción aumenta en 2.

**Paperas:** Inflamación de las parótidas (las glándulas salivares). El vampiro no podrá lamer para cerrar la herida que causa al alimentarse de una víctima, debido a que la saliva que generará se encontrará viciada.

**Rubéola:** Erupción generalizada e inflamación de los ganglios. Esto provoca un malestar general, lo que impedirá al vampiro concentrarse correctamente (a menos que gaste un punto de Fuerza de Voluntad). Debido a las erupciones perderá un dado en todas las tiradas sociales, aparte de poder representar un peligro para la Mascarada.

**Sarampión:** Erupción general y erupción en la piel. El sarampión es bastante destructivo para los Vástagos. Recibe una herida agravada cada día. Si la víctima cae en Letargo por la enfermedad, cuando el mismo termine, el vampiro habrá perdido dos puntos en atributos en lugar de uno.

**SIDA** (Síndrome de Inmunodeficiencia Adquirida): Reduce las defensas del sistema inmunológico. Las probabilidades de adquirir otra enfermedad aumentan notablemente. Aparte, la dificultad de todas las tiradas de absorción aumenta en 1.

**Tuberculosis:** Creación de tubérculos (cuevas) por parte de bacterias en los pulmones. Debido a esto, el vástago sufrirá un nivel de daño no absorbible letal al despertarse, además de sufrir dolores durante la noche.

**Varicela:** Erupción de la piel generalizada. Por razones obvias, esto puede llegar a resultar una clara ruptura de la Mascarada. Además, el vástago pierde un dado en todas las tiradas sociales.

Pero, también existen enfermedades que sólo afectan a los vampiros. Estas no afectan a los humanos (no se manifiestan), quienes sólo pueden actuar como portadores. Un médico humano podría detectar algo anormal, pero no será capaz de determinar de que se trata.