

Le malattie della Terra di Mezzo

di Marco Giacomino

con la collaborazione di Paolo Ripamonti

Questo breve manualetto ha lo scopo di fornire le nozioni di base necessarie per poter gestire efficacemente le malattie che i personaggi possono contrarre durante le loro avventure nella Terra di Mezzo. In questa sede verranno trattate esclusivamente malattie naturali non quindi quelle di origine magica. Tutte le statistiche e le descrizioni che presenteremo sono riferite ad un organismo umano, con le dovute cautele possono comunque essere applicate anche ad altre razze ma per una completa trattazione delle malattie delle razze non umane si rimanda ad altra sede (Atlante delle Malattie della Terra di Mezzo di prossima pubblicazione). Si ricorda che gli elfi sono immuni alle malattie.

Le malattie possono essere di diversi tipi, ognuno dei quali deve essere trattato diversamente ai fini di gioco. Nel prosieguo verranno presentati i vari tipi di malattie, le descrizioni delle singole malattie e il modo per gestirle. Va specificato che sono state volutamente trascurate tutte quelle malattie comuni che, a meno di particolari condizioni del soggetto o trascuratezza nelle cure, non hanno decorso mortale né particolarmente inabilitante, come il raffreddore, l'influenza ecc..

Nelle schede dedicate alle singole malattie si tenga presente che con “decorso normale” si intende il naturale decorso che la malattia ha nel caso in cui il soggetto si riposi, si trasferisca in un ambiente salubre e pulito, si nutra in modo sano e adeguato, non intraprenda azioni debilitanti, si curi in modo da alleviare i sintomi e da contrastare l'insorgenza di complicazioni, ecc..; con “decorso aggravato” si intende invece l'evolversi della malattia qualora tutto ciò non avvenga. Sta al GM stabilire sulla base di quanto detto quale decorso seguirà la malattia a seconda di come si comporta il soggetto. La percentuale di guarigione rappresenta il tiro percentuale che il soggetto deve compiere al termine del decorso della malattia, se ha successo guarisce (e il GM dovrà tener conto di un adeguato periodo di convalescenza), se fallisce muore. Ovviamente nel caso di ricorso a cure specifiche o magiche il decorso della malattia verrà modificato di conseguenza, tenendo cioè conto dell'effetto della cura (guarigione, allungamento del decorso, maggior percentuale di guarigione ecc...). Si tenga sempre presente che gli effetti delle malattie non hanno niente a che vedere con i PF, magie e pozioni che li reintegrano perciò non hanno alcun effetto sul progredire della patologia, se non quello, forse, di alleviare un po' le sofferenze del soggetto (cosiddetto effetto Moment). Un'ultima considerazione: durante il periodo di incubazione il soggetto ovviamente non sa di essere malato, solamente un guaritore o un medico molto capace potrebbe essere in grado di individuare la malattia in questa fase, si lascia tutto ciò alla discrezione del GM.

Malattie “causali”

Si tratta di tutte quelle malattie la cui insorgenza è determinata da un determinato agente patogeno, da particolari condizioni del soggetto (malnutrizione, denutrizione, scarsa igiene personale) o dalla permanenza in ambienti malsani o dal clima estremo. Quindi, in sostanza, tutte quelle patologie in cui si può individuare una causa ben precisa e determinata. Riportiamo una descrizione dettagliata delle malattie tipiche della Terra di Mezzo, mentre per quelle diffuse anche nel nostro mondo abbiamo precisato solo il livello e le percentuali di guarigione, lasciando al GM il compito di documentarsi sui sintomi.

Febbre di Mordor (o Febbre del Gorgoroth)

Livello: 6

Causa d'insorgenza: esposizione per almeno 10 giorni ai batteri che proliferano nell'aria malsana di Mordor. Il tempo di esposizione necessario per determinare l'insorgenza della malattia deve essere ridotto in presenza di malnutrizione, denutrizione, debilitazione, stanchezza, condizioni igieniche scadenti. Se il soggetto presenta ferite aperte bastano 24 ore di esposizione per determinare il contagio

Decorso normale: dopo 24-36 ore di incubazione compaiono: febbre alta, forti dolori osteoarticolari, diarrea, vomito, allucinazioni, problemi all'equilibrio, tremori. Tali sintomi persistono per 6-8 giorni durante i quali il soggetto è inattivo. Percentuale di guarigione: 95%

Decorso aggravato: insorgenza di gravi complicazioni a partire dal 2° giorno a carico, in particolare, dell'apparato cardiovascolare, respiratorio e del sistema nervoso. Il 4°-5° giorno sopraggiunge la morte o incomincia una lenta guarigione (tempo di convalescenza raddoppiato). Percentuale di Guarigione 25%.

Note: Questa malattia, di probabile origine magica ad opera di Sauron, piagò a lungo l'esercito dell'Ultima Alleanza, durante l'assedio a Barad-Dur (3434-3441 SE).

Morbo Nero (o Morbo di Monte Fato)

Livello: 26

Causa d'insorgenza: permanenza di almeno 7 giorni in particolari zone vulcaniche di Mordor dove un letale batterio prolifera in corrispondenza di sorgenti solforose o cumuli di cenere vulcanica diffondendosi poi nell'aria grazie all'azione dei venti. La vicinanza con persone già infette è un'ulteriore causa del contagio. Il periodo di permanenza va ridotto in caso di malnutrizione o debilitazione del soggetto. In presenza di ferite aperte è sufficiente un'esposizione di 8 ore.

Decorso normale: Dopo un'incubazione di 2/3 settimane la malattia si evolve in 3 fasi. Dal 1° al 7°-10° giorno si hanno: letargia, confusione mentale, difficoltà nei movimenti, occasionali crisi epilettiche; -50 a tutte le attività, punti magia ridotti a 1/3. Dal 8°-11° giorno fino al 15° il soggetto entra in coma; è completamente inattivo e si assiste ad un progressivo deterioramento permanente (anche in caso di guarigione) di tutte le caratteristiche alla velocità di 10 punti al giorno (se anche una sola caratteristica raggiunge lo 0, il soggetto non può più essere salvato in nessun modo). Il 16° giorno compaiono devastanti fenomeni emorragici sia interni che esterni che portano alla morte il soggetto in poche ore. Nel 15% dei casi il soggetto guarisce risvegliandosi dal coma.

Decorso aggravato: dopo il consueto periodo di incubazione la malattia procede con una maggior velocità e dopo le prime due fasi (rispettivamente dal 1° al 3° giorno e dal 4°-6°) la morte sopraggiunge nel 100% dei casi il 6°, massimo 7° giorno. Anche se il soggetto viene guarito, il coma lo devasta permanentemente riducendogli tutte le caratteristiche a 10.

Note: Questa malattia fu descritta per la prima volta dai guaritori delle legioni gondoriane di stanza presso le torri poste a guardia del Morannon, che sarebbero divenute note coi nomi di Carchost e Narchost.

Malattia del Demone della Sabbia o di Mahn-Adunesh

Livello: 17

Causa d'insorgenza: Ingestione di acqua infetta raccolta da pozzi, naturali o artificiali, siti in zone desertiche. La malattia è causata dall'azione di un microrganismo, che prolifera nelle acque dolci, poco mosse o stagnanti. Il microrganismo, il "Demone della Sabbia" appunto, è molto

diffuso nei deserti dell'estremo Harad a sud di Umbar, facendone una zona maledetta per le numerose carovane che vi transitano.

Decorso normale: Se il soggetto riesce a sottrarsi, prima dell'esplosione della malattia (che solitamente avviene dopo 9 o 10 giorni di incubazione), alle asperità del clima desertico, che mina la salute dello stesso e favorisce la proliferazione del Demone nell'organismo, avrà l'80% di probabilità di salvarsi. La malattia, dopo l'incubazione, prorompe con dolorosissime ulcerazioni diffuse nell'intero canale alimentare (bocca, laringe, faringe, esofago, stomaco, intestino, ano). Nel giro di 3 – 4 giorni tali ulcere guariscono, ma nel 20% dei casi si evolvono in perforazioni dei tessuti (in particolare nello stomaco e nell'intestino), con conseguenti emorragie che portano alla morte del soggetto.

Decorso aggravato: Se il soggetto, purtroppo per lui, non riesce a trovare rifugio in zone dal clima più sano e umido di quello desertico, nel 95% dei casi morirà, a causa delle suddette perforazioni emorragiche, dopo una lunga (3-4 giorni) e atroce agonia.

Note: Anticamente si riteneva che questo malanno fosse causato dal malefico influsso di alcuni misteriosi esseri vermiformi di enorme dimensione, che si riteneva vivessero sotto la sabbia, il cui avvicinarsi era segnalato da un labile odore di cinnamomo. La vera origine della malattia fu scoperta alla fine della Seconda Era da un cerusico numenoreano di Umbar, noto col nome di Mahn-Adunesh. Questa era, anticamente, chiamata Maledizione del Verme o Soffio di Melange.

Peste equina del Talathrant

Livello: 10

Causa di insorgenza: Contatti con equini o umani infetti.

Decorso normale: Questa malattia, di cui i cavalli sono vettori sani, non causerà danni irreparabili (5-6% di mortalità). Si manifesta dopo 12-24 ore di incubazione con: febbri alte, vomito, diarrea, dolore generalizzato delle articolazioni e spossatezza molto marcata. I sintomi vanno alleviandosi, fino a sparire, nei successivi 10 giorni, circa.

Decorso aggravato: La malattia aggredisce il sistema nervoso e linfatico del soggetto nel giro di 2-3 giorni: rigonfiamento dei linfonodi, disturbi dell'equilibrio, difficoltà nei movimenti, intense cefalee e problemi alla vista. Il soggetto ha il 50% di probabilità di morire per blocco renale attorno al 5-6 giorno della malattia. Nelle ultime ore di vita il soggetto manifesta crisi epilettiche e gravi disturbi comportamentali. Nel 10% dei casi di guarigione il soggetto avrà comunque degli strasichi ad eternum (cefalee improvvise, problemi all'equilibrio, alla vista, etc...).

Note: Questa malattia fu portata nei reami occidentali dai Carrieri, originari delle zone del fiume Talathrant, nella regione nota col nome di Kykurian Kyn.

Alito della palude o Infezione di Cannelbrae

Livello: 15

Causa d'insorgenza: Lunga permanenza (almeno 72 ore) in zone paludose infette. La causa di questa malattia è un batterio che vive in simbiosi con una microscopica alga, che prolifera nelle acque paludose. Nel caso il soggetto abbia ferite non rimarginate, il contagio sarà possibile anche solo dopo pochi minuti di immersione nell'acqua infetta.

Decorso normale: Il batterio scatena, una volta nell'organismo del soggetto, una devastante infezione, che porterà alla morte per setticemia nel giro di 2-3 giorni, nel 65% dei casi.

Decorso aggravato: L'effetto del batterio sull'organismo debilitato o non curato è devastante: la morte sopraggiunge nel giro di 36-48 ore e nel 90% dei casi.

Note: L'unico sintomo visibile, o meglio annusabile, di questo malanno è un orrendo puzzo di corruzione e disfacimento che il soggetto esala ad ogni respiro. Ovviamente i sintomi

percepiti dal malato sono di ben altra e più infida categoria. La malattia è endemica delle paludi del Nindalf, ai confini settentrionali di Gondor.

Deformazione di Krummur o Flagello dei Minatori

Livello: 21

Causa d'insorgenza: Morso del pipistrello Krummur, originario dei Colli Ferrosi.

Decorso Normale: Questa malattia, dopo una lunga fase asintomatica (anche 2 anni), prorompe con una fulminea (5 giorni) e devastante (-100 alle attività) artrite deformante che colpisce tutte le articolazioni simultaneamente. Nel 30% dei casi tali deformazioni non sono permanenti, ma lasciano comunque degli strascichi (-20 a tutte le attività di movimento). La guarigione è comunque un processo lungo (non meno di 2 mesi) e doloroso.

Decorso aggravato: Come sopra, ma le malformazioni regrediscono solo nel 5% dei casi e lasciano strascichi più pesanti (-37 a tutte le attività di movimento).

Note: Questa malattia è un vero e proprio flagello per i minatori nanici dei Colli Ferrosi.

Morìa delle Vespe o Morbo dell'Eregion

Livello: 10

Causa d'insorgenza: In alcune primavere, pare quelle seguenti ad inverni particolarmente rigidi e secchi, le infiorescenze di alcune piante parassite degli agrifogli dell'Eregion secernono una sostanza che rende particolarmente venefica la puntura delle comuni vespe.

Decorso normale: La malattia si manifesta, dapprima, sottoforma di un bubbone rosso, doloroso e purulento, attorno alla puntura della vespa. Lentamente (3-4 settimane) esso si riassorbe, anche se non curato, e si genera una infezione che aggredisce i centri nervosi della zona circostante. Questa infezione porta alla paralisi dei centri nervosi che sovrintendono alla gestione degli impulsi a muscoli, con conseguente paralisi della muscolatura. A seconda della zona in cui questo accade si possono avere diverse conseguenze. Nel 70% dei casi la paralisi è transitoria e svanisce in 2-3 mesi, senza lasciare alcuna conseguenza, salvo l'immunità del soggetto alla malattia.

Decorso aggravato: Come il decorso normale, con l'eccezione che la paralisi è sempre permanente, e il soggetto ha il 20% di probabilità di infezioni in altre parti del corpo per i successivi 1-4 anni.

Note: A torto si è a lungo ritenuto che questa malattia fosse dovuta ad una sorta di pazzia collettiva delle vespe, che avrebbero attaccato in massa le razze viventi. La scoperta della vera causa si deve ad Elrond e al Arathorn II, padre di Aragorn II, noto poi col nome di Elessar Telcontar, Re di Arnor e Gondor.

Febbre della Nebbia

Livello: 4

Causa di insorgenza: Lunga permanenza ad altitudini elevate (sopra i 3000 metri), nella zona dei Monti Nebbiosi.

Decorso normale: Il soggetto si sente estremamente debole, fa fatica a respirare e ha continui capogiri, anche molto intensi. Se non scende rapidamente di quota, fino ad almeno 1500 – 2000 metri, si manifesteranno anche vomito e diarrea, oltre a una grande debolezza generalizzata (-80 alle attività) e a un prorompente senso di freddo, che può portare anche febbri molto alte (40 – 41°). Il malessere svanisce rapidamente, appena si sono raggiunte quote meno elevate e più calde.

Decorso aggravato: Il malato perde rapidamente conoscenza, se non viene portato a meno di 1500 metri sul livello del mare cadrà rapidamente in coma; a questo punto solo le cure che gli saranno prestate e la volontà dei Valar potranno salvarlo, ma la mortalità è da

considerarsi molto elevata (65% circa). Nel 30% dei casi di guarigione il coma avrà comunque provocato dei danni cerebrali, con un conseguente malus (si consiglia -10 o -15) alle attività legate alla zona del cervello danneggiata (linguaggio, motoria, etc.)

Note: I montanari dei Monti Nebbiosi attribuiscono l'insorgere di questo malanno alle fitte nebbie che permangono di sovente sulle cime della catena montuosa.

Malattia del toporagno

Livello: 7

Causa di insorgenza: Morso di un toporagno infetto.

Decorso normale: Il malato soffre di terribili crampi che devastano in continuazione gli arti, rendendo impossibile ogni azione e provocando un dolore tale da perdere un punto di costituzione ogni giorno. Non vi è alcuna terapia nota per questa malattia, salvo la somministrazione di ingenti quantità di analgesici o l'uso della magia, comunque i crampi scompaiono spontaneamente nel giro di 10 giorni, e i punti di costituzione persi vengono recuperati al ritmo di uno ogni 5 giorni. Nel malaugurato caso che il soggetto raggiunga 0 punti di costituzione, morirà.

Decorso aggravato: Come il decorso normale, ma la perdita di costituzione è di 10 punti al giorno, quindi tale da rendere possibile la sopravvivenza solo dei soggetti più robusti, inoltre il malato, se guarisce, perderà comunque il 10% dei punti di costituzione in via definitiva.

Note: Questo malanno è noto, nelle regioni del Gondor settentrionale, come Ballo di Mandos o come Tremore Maledetto.

Alito o Fiato di Angmar

Livello: 20

Causa d'insorgenza: inalazione delle spore di un grosso e carnoso fungo necrofago, noto col nome di "Verruca dello Stregone", che prolifera nelle valli montane del regno di Angmar. Tali spore vengono emesse dal fungo durante le notti più calde dell'estate e, trasportate dal vento possono percorrere incredibili distanze. Fortunatamente il fungo sembra non proliferare in altre zone.

Decorso normale: nel giro di poche ore (2 – 6) dall'inalazione, il soggetto impazzisce, diventa rabbioso, paranoico e totalmente schizzato, incapace di parlare normalmente e di compiere perfino le più semplici azioni (-80 all'intelligenza e all'intuizione, +80 alla prontezza e alla destrezza; non riconosce più né parenti né amici, né luoghi; perde totalmente il senso di civiltà e del pericolo. Nel giro di 2 – 4 giorni, il malato, completamente ottenebrato, inizia a manifestare comportamenti aggressivi ed autolesionistici, che vanno peggiorando col passare del tempo. Se messo in condizioni di non nuocere ad altri e a sé, nel 50% dei casi guarirà nel giro di 2 – 5 settimane, ma non ricorderà nulla della malattia.

Decorso aggravato: come decorso normale, ma il soggetto finirà, verosimilmente, per farsi uccidere o uccidersi. Nel 95% dei casi, comunque, e nel giro di pochi mesi (1 – 3) sarà ridotto ad una larva sbavante ed ululante, in preda a continue convulsioni ed agghiaccianti visioni per il resto della sua mesta esistenza.

Note: durante il regno del Re Stregone, questa devastante malattia era interpretata come una maledizione del Sire di Angmar verso chi lo combatteva. Solo parecchi anni dopo la scomparsa del Regno di Angmar, cerusici di GranBurrone ne scoprirono la vera causa, tuttavia non è escluso che le sue Arti Nere possano aver "incoraggiato" la veneficità dei funghi. Tale malattia colpisce di frequente anche gli animali, rendendoli rabbiosi e pazzi.

Peste della Baia o Flagello del pescatore

Livello: 10

Causa d'insorgenza: consumo di pesce o molluschi infetti, se mangiati crudi. La malattia è causata da un microscopica alga parassita, che prolifera nei mesi primaverili nelle zone dai fondali sabbiosi e poco profondi. Solamente un occhio molto esperto ed attento potrebbe essere in grado, e non sempre, di individuare l'infezione in pesci e molluschi.

Decorso normale: il soggetto, dopo una brevissima incubazione (2 – 4 ore), è squassato da diarrea e vomito, nonché da lancinanti dolori addominali, forte febbre, cefalea e tremore. Nel giro di 36 – 48 ore, la malattia distruggerà i meccanismi di termoregolazione del malato, che, nel 60% dei casi, morirà a causa della febbre (fino ai 50°). Qualsiasi medicamento di origine naturale non farà altro che abbassare la temperatura di qualche grado per qualche ora, col solo risultato di allungare, più o meno sensibilmente, l'agonia dello sventurato.

Decorso aggravato: come sopra, ma la malattia aggredisce anche il sistema nervoso e linfatico, col risultato che il soggetto, nel 90% dei casi, tirerà le cuoia per una fiorita compilation di cause.

Note: tale malattia, largamente diffusa in tutte le coste prospicienti la Baia di Belfalas, è sempre stata considerata un segno di collera di Ulmo, il Vala delle Acque. Colpisce, in particolare, i pescatori e le fasce sociali più povere che non si curano della qualità del pesce, perché l'importante è cibarsi. Non sono rari i casi di infezione anche presso la nobiltà di Gondor.

Consumzione verde o eredità di Bosco Atro

Livello: 84°

Causa d'insorgenza: permanenza per almeno 1d4+1 mesi nelle zone interne di Bosco Atro, cibandosi esclusivamente di particolari specie di bacche e tuberi indigene (che, guarda caso, sono le più comuni e appetitose).

Decorso (normale/aggravato): il soggetto perde improvvisamente la capacità di assorbire le sostanze nutritive dal cibo, ciò che ingerisce, masticato e sciolto dagli acidi gastrici, viene direttamente espulso sotto forma di denso liquido verde. Inoltre se il soggetto non cessa immediatamente di nutrirsi delle suddette bacche sarà inevitabilmente colpito, nel giro di qualche ora (1-4) da una fulminea paralisi dei muscoli dell'apparato digerente: il piloro resta costantemente aperto con conseguente e continuo flusso di acidi gastrici nel canale intestinale. Per chi non l'avesse capito il soggetto si digerisce le budella tra dolori ameni e indicibile. In ogni caso il malato muore nella totalità dei casi, nel giro di 5-7 giorni o 3-4 ore nel caso di paralisi. Oltre alla morte il soggetto si guadagna un posto permanente nell'olimpio dei figli dei fiori rincoglioniti.

Note: l'origine di questa, invero devastante e raccapricciante, malattia è da attribuirsi alla premiata ditta Sauron & Co. Sarà quindi possibile contrarla solamente a partire dal XIII secolo della terza era, comunque si accettano prenotazioni. Le reali cause, nonché un'esatta descrizione delle specie velonose, sono tuttora sconosciute al pari della possibilità di cura, anche magica.

Peste

Livello: 12

Causa d'insorgenza: contatti con ratti e roditori infetti o altri individui contagiati, pessime condizioni igieniche

Decorso normale: Percentuale di guarigione 40%

Decorso aggravato: Percentuale di guarigione 5%

Sifilide

Livello: 20

Causa d'insorgenza: rapporti sessuali con persone infette

Decorso normale: Percentuale di guarigione 2%

Decorso aggravato: Percentuale di guarigione 0%.

Febbre tifoide

Livello: 7

Causa d'insorgenza: la malattia è provocata dal batterio Salmonella Typhi che prolifera in zone dal clima caldo e condizioni igieniche scadenti; il contagio avviene mediante consumo di acqua inquinata o frutti di mare, o verdure crude coltivati in zone contaminate.

Decorso normale: Percentuale di guarigione 70%

Decorso aggravato: Percentuale di guarigione 30%.

Tifo Esantematico

Livello: 10

Causa d'insorgenza: punture di pidocchi infetti

Decorso normale: Percentuale di guarigione 30%

Decorso aggravato: Percentuale di guarigione 10%.

Lebbra

Livello: 15

Causa d'insorgenza: contatto con il bacillo vettore, diffuso in zone tropicali e subtropicali

Decorso normale: Percentuale di guarigione 25%

Decorso aggravato: Percentuale di guarigione 3%.

Colera

Livello 9

Causa d'insorgenza: il contagio avviene dal soggetto malato o dal portatore, che eliminano il vibrione con le feci e il vomito.

Decorso normale: Percentuale di guarigione 45%

Decorso aggravato: Percentuale di guarigione 20%.

Malaria

Livello 16

Causa d'insorgenza: la trasmissione avviene mediante la puntura di una zanzara del genere *Anopheles*, presente in tutte le zone tropicali e subtropicali.

Decorso normale: Percentuale di guarigione 20%

Decorso aggravato: Percentuale di guarigione 5%.

Vaiolo

Livello 16

Causa d'insorgenza: si diffonde per inalazione delle goccioline di saliva infetta disperse nell'aria.

Decorso normale: Percentuale di guarigione 15%

Decorso aggravato: Percentuale di guarigione 5%.

Febbre gialla

Livello 22

Causa d'insorgenza: veicolato da zanzare infette del genere *Aedes*, nativa delle foreste tropicali.

Decorso normale: Percentuale di guarigione 7%

Decorso aggravato: Percentuale di guarigione 0%.

Ebola

Livello 30

Causa d'insorgenza: malattia tropicale, probabilmente veicolata originariamente da pipistrelli, la trasmissione avviene anche da uomo a uomo, con estrema velocità.

Decorso normale: Percentuale di guarigione 10%

Decorso aggravato: Percentuale di guarigione 2%.

Tubercolosi

Livello 6

Causa d'insorgenza: il contagio avviene generalmente per via diretta, da persona a persona, tramite le secrezioni o le goccioline di vapore espulse dal soggetto malato con i colpi di tosse, e inalate dal soggetto sano in vicinanza, in ambienti chiusi, poiché il batterio teme la luce del sole.

Decorso normale: Percentuale di guarigione 80%

Decorso aggravato: Percentuale di guarigione 35%.

Meningite

Livello 17

Causa d'insorgenza: condizioni igieniche precarie, residenza in ambienti sovraffollati, debolezza del sistema immunitario, condizioni di vita malsane.

Decorso normale: Percentuale di guarigione 20%

Decorso aggravato: Percentuale di guarigione 4%.

Malattie "multicausali"

Sono le malattie come i tumori, gli infarti, gli ictus, cioè tutte quelle malattie la cui insorgenza è dovuta a numerosi e molteplici fattori concomitanti. Queste malattie non ammettono TR (a meno che il soggetto non voglia fare un TR ogni volta che fuma, beve, mangia, ecc...); la loro insorgenza, nonché il decorso sono lasciati alla discrezione del GM. In casi molto particolari, nonché rari, è ammesso un TR: si tratta di quelle situazioni in cui l'insorgenza della malattia è determinata da un singolo e predominante fattore (esposizione a forti radiazioni ecc..). Anche in questo ultimo caso le statistiche delle malattie sono tutte lasciate alla discrezione del GM vista l'incredibile varietà di situazioni che si possono verificare. Si tenga presente che il tumore è una malattia devastante il cui livello difficilmente scenderà sotto il 20°.

Malattie mentali

Per gran parte delle malattie che fanno parte di questa categoria vale quanto esposto per le malattie multicausali. Quindi ci concentreremo sulle fobie, cioè su quei disturbi mentali scatenati da precise esperienze estreme quali: torture, prigionia, shock, traumi ecc...

Fobie

Si tratta di disturbi mentali in cui il soggetto prova un'insormontabile terrore inabilitante nei confronti di una particolare situazione (luoghi bui, luoghi chiusi, luoghi aperti, luoghi elevati,

ecc...) o di una particolare oggetto, tipo di oggetti o essere vivente (oggetti affilati, ragni, serpenti, piante, ecc.)

La loro insorgenza è determinata da esperienze particolarmente traumatiche che segnano profondamente il soggetto minandone l'equilibrio psichico (es. la famiglia del soggetto è fatta a pezzi in una caverna buia e fumosa da un gruppo di troll: fobia dei luoghi bui e fumosi, fobia dei troll, ecc..). Il loro livello può variare, a discrezione del GM, dal 1 al 15 e non esiste cura; solo la magia o il tempo possono guarire il soggetto. Il GM deve decidere con attenzione quando far scattare il TR e tenere presente le brutte esperienze a cui i personaggi possono andare incontro (battaglie, omicidi, uccisioni, incontri con i servi di Sauron, ecc...) non determinano l'insorgere della patologia se non sono di eccezionale gravità. Per la loro gestione in Girsia si rimanda al paragrafo "Regolo di gioco per le malattie mentali: fobie"

Malattie ereditarie, presenti dalla nascita, malformazioni.

Tutte queste malattie vanno considerate, ai fini del gioco, non come malattie ma come malus di varia natura di cui tener conto fin dalla creazione del personaggio. Questa tipologia di patologie è strettamente riservata ai GM più rotti nel culo.

Regole di gioco

Non appena il GM constata la presenza di una causa d'insorgenza deve far effettuare al personaggio un TR (tiro aperto) contro la malattia in questione. Si seguano i seguenti passi:

Passo 1

Calcolo dei bonus/malus da applicare al TR

- Bonus del TR contro malattie del soggetto
- Bonus/Malus da concedere, con molta moderazione, in casi particolari di vulnerabilità/resistenza specifica del soggetto verso la malattia in questione.
- Bonus/Malus da determinare in relazione alla differenza tra il livello della malattia e il livello del soggetto secondo la seguente tabella

Lvl malattia - Lvl Soggetto	Bonus/ Malus
-21 o meno	+30
Da -12 a -20	+20
Da -3 a -11	+10
Da 0 a -2	0
Da 1 a 5	-10
Da 6 a 10	-20
Da 11 a 18	-30
Da 19 a 24	-50
25 o più	-70

Passo 2

Effettuazione del TR e controllo del risultato sulla seguente tabella

Risultato del TR	Effetto
-26 o meno	Contagio Mortale: il poveretto contrae la malattia nella sua forma più grave e devastante. Non vi sono possibilità di guarigione naturale. La gravità dei sintomi e l'insorgenza di serie complicazioni e patologie secondarie letteralmente "fulminano" il soggetto in 1/10 del decorso aggravato. Eventuali erbe o cure magiche non hanno effetto se non sono di livello superiore a quello della malattia. In caso di guarigione il periodo di convalescenza non può essere inferiore a 30 mesi.
-25/04	Contagio Grave: la malattia si dimostra assai aggressiva, il decorso sarà aggravato in ogni caso e la percentuale di guarigione, se presente, è ridotta di 10%.
05/75	Contagio: il soggetto si ammala e a seconda delle cure che riceve il decorso sarà normale o aggravato con le corrispondenti percentuali di guarigione
76/90	Contagio lieve: l'organismo del soggetto anche se malato reagisce bene. Percentuali di guarigione aumentate del 30% per il decorso normale e del 10% per il decorso aggravato
91/110	Contagio asintomatico: i sintomi si sentono appena, e la malattia seguirà spontaneamente il decorso normale con il 65% di probabilità in più di guarire.
111/175	Sanità: il soggetto non si ammala
176 o più	Immunità: il sistema immunitario del soggetto è più cazzuto di Chuck Norris e il fottuto vibrione se lo mangia a colazione. Il soggetto è immunizzato nei confronti della malattia in questione per i prossimi 1d6 anni.

Passo 3

Tiro di guarigione

In assenza di cure magiche o comunque specifiche che possano guarire il soggetto interrompendo il decorso della malattia, alla fine di quest'ultimo il soggetto deve effettuare un tiro percentuale e confrontarlo con la percentuale di guarigione associata al decorso seguito dalla sua malattia. Se il tiro fallisce il soggetto muore, se ha successo il soggetto guarisce ma deve rimanere in convalescenza per almeno una settimana x livello della malattia (4° lvl= 1 mese, 10° lvl= 2 mesi e mezzo, ecc..) pena la ricaduta. In caso di ricaduta si deve ripartire dallo passo 1 ma con un malus aggiuntivo di base di -50. Durante il periodo di convalescenza, per evitare ricadute, il soggetto deve condurre una vita sana ed equilibrata, evitando tutte quelle azioni (viaggi, combattimenti, battute di caccia, lavori pesanti, ecc..) che mettono sotto stress un organismo già indebolito dalla malattia. Si consideri una penalità generica di -30 nella prima settimana che scema poi rapidamente con il passare del tempo (da +1 a +5 al giorno) solo ed esclusivamente per le attività "fisiche". Penalità per le attività "intellettuali" e magiche sono lasciate alla discrezione del GM così come altre eventuali penalità specifiche dipendenti dalla particolare malattia.

Regole di gioco per le malattie mentali: fobie

Si segua il passo 1 sopra descritto sostituendo il bonus del TR contro malattie con il bonus della prontezza. Si effettui il TR, si sommino/sottraggano i vari bonus/malus e si controlli il risultato sulla seguente tabella.

Risultato del TR	Effetto
-26 o meno	Fobia invalidante: l'equilibrio mentale del soggetto ne esce devastato e il poveraccio ne porterà per tutta la vita i segni. Segue un periodo variabile tra 10 mesi e 3 anni di completa catatonia (con copioso sbavo) e inattività. Ogni volta che lo sventurato si ritroverà in presenza dell'oggetto della sua fobia sarà colto da un panico tale da renderlo completamente inattivo o (se vi sono vie di fuga) da farlo fuggire a gambe levate per 3d10 minuti.
-25/04	Fobia Grave: il soggetto è rimasto profondamente sconvolto. Ogni volta che ha a che fare con l'oggetto della propria fobia viene colto da un panico incontrollabile: 75% di probabilità di fuga o di completa inattività, altrimenti -100 a tutte le attività e impossibilità di compiere azioni con/contro l'oggetto della fobia. L'individuo supererà il trauma in non meno di 15 anni.
05/75	Fobia: ogni volta che il soggetto ha a che fare con l'oggetto della propria fobia viene colto da un terrore paralizzante: 50% di probabilità di fuga o completa inattività, altrimenti - 70 a tutte le attività e impossibilità di compiere azioni dirette con/contro l'oggetto. Guarigione in 5-10 anni
76/90	Fobia lieve: il soggetto è rimasto shockato dall'accaduto. Come Fobia ma con un 25% , un -50 alle attività, -80 in tutte le azioni con/contro l'oggetto e un tempo di guarigione di 3-5 anni.
91/110	Disagio: il soggetto è rimasto scosso. In presenza dell'oggetto della propria fobia proverà una strana e persistente sensazione di disagio. Nel 5% dei casi fuggirà in preda ad un attacco di panico o rimarrà inattivo. Altrimenti soffrirà di un malus di -20 nelle attività e di -30 nelle azioni con/contro l'oggetto. Tale disagio sparirà in 6-24 mesi.
111/175	Sanità: il soggetto non si ammala
176 o più	Resistenza: l'equilibrio mentale del soggetto è più resistente dell'acciaio nanico. Il nostro crasto individuo è in grado di reggere orrendi spettacoli quali Sauron che fa un'ammucchiata con i Nazgul o un Balrog che si appiccica le scoregge. Guadagna un +35 per il successivo TR contro fobie.