MC-WORLD / EL ORIGEN

WIKI · TOMO 07



Enfermedades, bendiciones y maldiciones

Enfermedades, bendiciones y maldiciones

Biblioteca del jugador

Contenido canon · Edición institucional · 1 de noviembre de 2026

Maquetación independiente · Texto íntegro y consulta en la Wiki

playmcworld.com/wiki

1. ¿Mi raza puede tener alguna enfermedad, bendición o maldición?

Sí. Las bendiciones, maldiciones y enfermedades forman parte de la **historia** del personaje y deben respetar el rol, el canon y los límites descritos en este manual. No requieren una evaluación de ficha ni aprobación por **Discord** para incorporarse a la interpretación.

Estas condiciones deben ser coherentes con el universo de **MC-WORLD**, no otorgar ventajas injustificadas y ofrecer oportunidades narrativas, sin conceder poderes, inmunidades o beneficios que no estén establecidos.

Este apartado desarrolla las enfermedades permitidas. Las bendiciones y maldiciones deben ajustarse a las condiciones generales anteriores; aquí no se establece un catálogo adicional de efectos o poderes.

1.1. Contaminación Fúngica

Origen: Esporas de los Campos de Hongos (Mushroom Fields).

La inhalación prolongada de las esporas presentes en las Islas de Champiñones puede provocar una infección fúngica capaz de alterar lentamente el organismo.

1.1.1. Síntomas

- Aparición de hongos sobre la piel.
- Decoloración progresiva del **cuerpo**.
- Fatiga constante.
- Hipersensibilidad a ambientes secos o cálidos.
- En casos avanzados, el huésped comienza a desarrollar comportamientos similares a los de los Mooshrooms.

Aunque rara vez resulta mortal, puede transformar profundamente la apariencia y el estilo de vida del afectado.

1.1.2. Interpretación Rol

Esta enfermedad es causada por un hongo parasitario capaz de establecer una relación simbiótica con su huésped. Conforme la infección avanza, el organismo

comienza a modificar lentamente la anatomía del individuo para favorecer la propagación de las esporas.

Aunque muchos infectados logran convivir con la enfermedad durante años, otros terminan perdiendo parte de su identidad al adaptarse completamente al ecosistema del hongo.

Los **Ángeles** y las **Sombras** son inmunes a esta enfermedad. Los **Gólems** sin tejidos orgánicos no pueden sufrir esta infección fúngica; si incorporan componentes orgánicos, estos pueden verse afectados.

1.2. Contaminación del Vacío

[illegible]

Origen: Exposición prolongada a la energía del **End**.

El contacto continuo con fragmentos del **Vacío** o con la energía proveniente del **End** provoca una alteración progresiva del **cuerpo** y del **Espíritu**.

1.2.1. Síntomas

[illegible]

- Oscurecimiento de la piel.
- Aparición de manchas violáceas.
- Alteraciones en la voz.
- Sensación constante de desorientación.
- Rechazo a la luz intensa.

En sus etapas más avanzadas, el individuo comienza a perder gradualmente su naturaleza original hasta transformarse en un **Enderman**, llamado **Sombra** dentro del canon de **MC-WORLD**.

1.2.2. Interpretación Rol

[illegible]

La **Contaminación del Vacío** es consecuencia del contacto prolongado con una dimensión donde las leyes naturales difieren profundamente de las del resto del mundo. La energía de ese lugar altera progresivamente el **Espíritu**, el **Alma** y el **Cuerpo** del individuo, transformando totalmente su percepción de la realidad.

La transformación por **Contaminación del Vacío** no concede recuerdos de eras antiguas: conserva como antecedente la **historia** del ser afectado.

Los **Ángeles** y las **Sombras** son inmunes a esta enfermedad. El **cuerpo** artificial de un **Gólem** no lo protege de una alteración que también afecta al **Espíritu** y al **Alma**.

1.3. Enfermedad de la Ruptura

Origen: Exposición a la energía del **Wither** o flores **Wither**.

La energía liberada durante la creación o presencia de un **Wither** deja cicatrices tanto en el **cuerpo** como en el **Alma**.

1.3.1. Síntomas

- Necrosis progresiva de los tejidos.
- Debilidad física.
- Dolor constante.
- Dificultad para regenerar heridas.
- Oscurecimiento de las zonas afectadas.

Si no es tratada, la enfermedad puede consumir lentamente al individuo hasta provocar su muerte.

1.3.2. Interpretación Rol

La **Enfermedad de la Ruptura** aparece cuando un ser vivo entra en contacto con la energía de los no muertos de **la Ruptura** por mucho tiempo, capaces de desgarrar el equilibrio entre el **Espíritu**, el **Alma** y el **Cuerpo**.

Quienes la padecen sienten cómo su propia existencia comienza a desmoronarse lentamente, debilitando su **cuerpo** y dificultando cualquier proceso natural de recuperación.

Los **Ángeles** y los integrantes de la **raza** Inferior son inmunes a esta enfermedad. Los **Gólems** no obtienen inmunidad por estar construidos con

materiales inorgánicos, pues la energía de **la Ruptura** también puede afectar a sus elementos.

1.4. Corrupción

Origen: Contacto con el **Sculk**.

La **Corrupción** es una de las enfermedades más peligrosas conocidas en los mundos de **MC-WORLD**. Se manifiesta cuando la energía del **Sculk** invade el **cuerpo** y comienza a extenderse hacia el **Espíritu**.

1.4.1. Síntomas

- Aparición de venas y placas de **Sculk** sobre la piel.
- Pérdida gradual de sensibilidad.
- Alteraciones auditivas.
- Atracción involuntaria hacia zonas contaminadas.
- Cambios en la **personalidad** conforme la **corrupción** avanza.

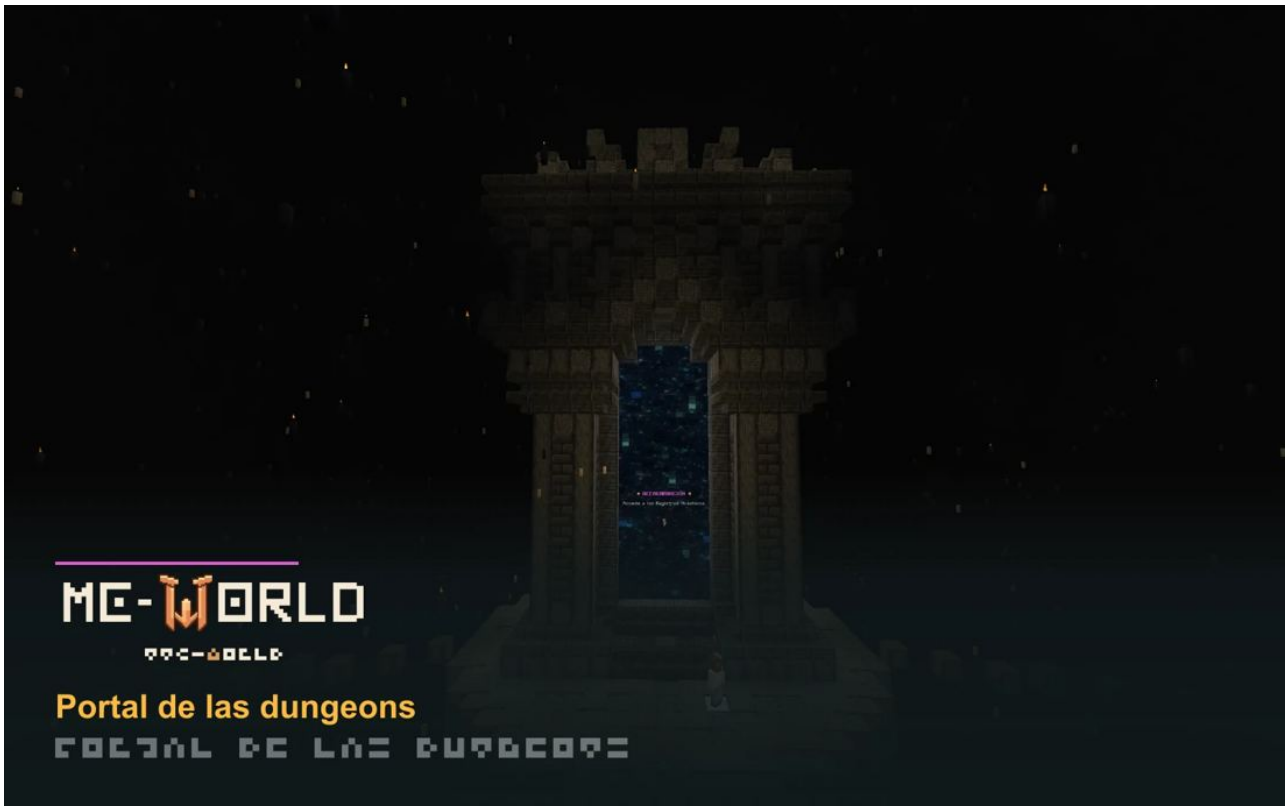
En fases críticas, el individuo puede perder completamente el control de sí mismo y convertirse en un nuevo foco de propagación del **Sculk**.

1.4.2. Interpretación Rol

La **corrupción** ya existía antes de la primera guerra entre **ángeles**. El conflicto permitió que comenzara a manifestarse y crecer en los mundos mediante el **Sculk**, una materia oscura vinculada con una energía capaz de alimentarse de la muerte y del sufrimiento. Al entrar en contacto con un organismo, se extiende por su **cuerpo** y su **Espíritu**. Los **Nefilim** sienten una fuerte atracción hacia ella y constituyen el grupo con más casos de esta enfermedad.

Durante las primeras etapas suele confundirse con una enfermedad común, pero conforme avanza altera la percepción, el comportamiento y la voluntad del individuo, convirtiéndolo en un peligro tanto para sí mismo como para quienes lo rodean.

Los **Ángeles** y las **Sombras** son inmunes a la **corrupción**. Los **Demonios** pueden retardar su progreso hasta por milenios. Los **Gólems** no son inmunes por su origen artificial, pues la **corrupción** también afecta al **Espíritu**. Cuando una **Sombra** se convierte en **Ascendido**, deja de tener la inmunidad propia de la **subraza Sombra**; conserva la inmunidad a la **Enfermedad de la Ruptura** por pertenecer a los **Inferiores**.



Escenario de MC-WORLD · El Origen