



TerraeNova SMP · [XXXXXXXXXX] · exported Oct 30, 2026

Nas terras implacáveis de **TerraeNova**, o perigo nem sempre veste uma armadura ou ruge na escuridão. Muitas vezes, a ameaça mais letal é invisível a olho nu. As **infecções** representam uma das frentes mais perigosas para a sobrevivência de qualquer viajante, colono ou facção.

Compreender o que são, como se manifestam e de onde vêm esses males é a diferença entre prosperar e sucumbir.

O Que É uma Infecção?

Em termos gerais, uma **infecção** ocorre quando patógenos invasores, organismos microscópicos ou agentes nocivos, penetram no corpo de um ser vivo, fixam-se em seus tecidos e começam a se multiplicar.

Diferente de um corte causado por uma espada ou do impacto de uma queda, a infecção é um processo vivo e progressivo. Ela consome os recursos do hospedeiro, danifica órgãos e debilita o corpo de dentro para fora.

Os principais agentes causadores dividem-se em categorias fundamentais:

- **Bactérias:** Microrganismos complexos e autônomos. Elas se multiplicam rapidamente em ambientes favoráveis (como feridas abertas sujas ou água contaminada), liberando toxinas que destroem os tecidos ao redor.
- **Vírus:** Parasitas intracelulares extremamente primitivos. Eles invadem as células vivas do corpo e as transformam em fábricas de novos vírus, destruindo a célula hospedeira no processo.
- **Fungos:** Organismos que prosperam em ambientes úmidos, escuros e mal ventilados. Embora alguns afetem apenas a superfície da pele (causando irritações e coceiras severas), formas mais agressivas podem atacar os pulmões e o sistema respiratório.

- **Parasitas:** Organismos maiores (como vermes ou protozoários) que vivem à custa do hospedeiro, roubando nutrientes vitais e enfraquecendo o organismo gradativamente.

As Vias de Contágio Mais Comuns

Para se proteger em TerraNova, é preciso conhecer as armadilhas do ambiente:

- **Batalhas e Caçadas:** Cada espada que corta a sua pele ou cada mordida de um animal selvaje traz o risco de introduzir patógenos diretamente na corrente sanguínea.
- **Falta de Saneamento Urbano:** Vilas sem sistemas adequados de esgoto e lixo acumulado tornam-se caldeirões de doenças. O fedor e a imundície atraem vetores e geram focos de infecção generalizada.
- **Negligência Médica e de Higiene:** Ignorar a gravidade de um ferimento após um combate ou não higienizar as mãos e o ambiente de trabalho acelera a deterioração da saúde do personagem.