

LA LOCURA EN EL VIEJO MUNDO

En WJDR 2ª edición, los trastornos en su mayoría debilitan extremadamente al personaje afectado, teniendo como resultado un personaje que es una bola catatónica, un psicópata desquiciado, o una combinación de ambas. El “Liber Fanatica – Volumen III” muestra algunas formas de reducir el impacto de los desordenes psicológicos sugiriendo el dividir las locuras en fases, y reintroduciendo los Trastornos Menores de WJDR 1ª Edición. En este documento se amplía esta idea proporcionando una nueva tabla que incluye trastornos menores, algunos trastornos olvidados de la primera edición, y sugiriendo etapas para los trastornos más importantes aparecidas en el libro de reglas de la segunda edición. Por supuesto, este es un documento escrito para mi uso personal y que cualquiera puede usar si lo desea.

La tabla original de trastornos enumera 20 trastornos de efectos variables. A continuación se proporciona una tabla extendida (**Tabla I-1**) en la cual se separa los trastornos en tres grupos: *trastornos menores*, *trastornos moderados* y *trastornos graves*. Cuando alguien obtiene un trastorno, se realiza una tirada en la **Tabla I-1**. El resultado de esta tirada determina el grado de severidad del trastorno y determina la tabla de trastorno en la que se deberá realizar la siguiente tirada.

Disclaimer

This document is completely unofficial and in no way endorsed by Games Workshop Limited.

Chaos, the Chaos device, the Chaos logo, Citadel, Citadel Device, Darkblade, the Double-Headed/Imperial Eagle device, 'Eavy Metal, Forge World, Games Workshop, Games Workshop logo, Golden Demon, Great Unclean One, GW, the Hammer of Sigmar logo, Horned Rat logo, Keeper of Secrets, Khemri, Khorne, the Khorne logo, Lord of Change, Nurgle, the Nurgle logo, Skaven, the Skaven symbol devices, Slaanesh, the Slaanesh logo, Tomb Kings, Trio of Warriors, Twin Tailed Comet Logo, Tzeentch, the Tzeentch logo, Warhammer, Warhammer Online, Warhammer World logo, White Dwarf, the White Dwarf logo, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, illustrations and images from the Warhammer world are either ®, TM and/or © Copyright Games Workshop Ltd 2000-2005, variably registered in the UK and other countries around the world. Used without permission. No challenge to their status intended. All Rights Reserved to their respective owners.

**TABLA I-1
TRASTORNOS**

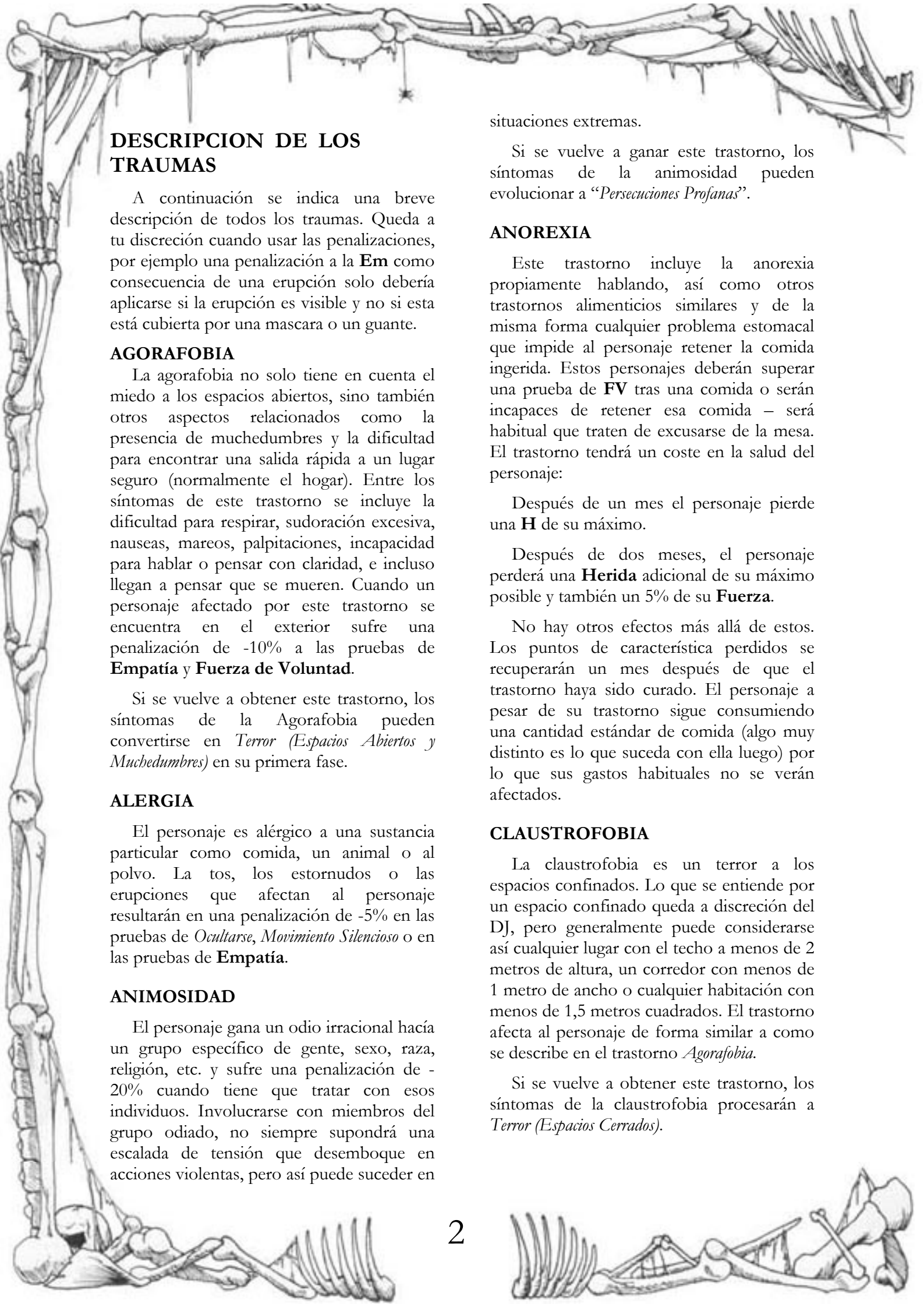
Resultado	Tipo de Trastorno	Tabla
01-25	Menor	Tabla I-2
26-50	Moderado	Tabla I-3
51-00	Grave	Tabla 9-1 WFRP p201

**TABLA I-2
TRASTORNOS MENORES**

Resultado	Tipo de Trastorno
01-09	Distraído
10-18	Alergia
19-27	Morderse las Uñas
28-36	Dolores de Cabeza
37-45	Narcisismo
46-54	Pesadillas
55-63	Temblores
64-72	Erupciones
73-81	Tartamudeo
82-90	Hablar para uno Mismo
91-00	Hablar en Sueños

**TABLA I-3
TRASTORNOS MODERADOS**

Resultado	Tipo de Trastorno
01-07	Agorafobia
08-15	Animosidad
16-22	Anorexia
23-33	Claustrofobia
34-41	Depresión
42-52	Temor a la Oscuridad
53-62	Glotonería
63-77	Manía
78-90	Megalomanía
91-00	Mentiroso Compulsivo



DESCRIPCION DE LOS TRAUMAS

A continuación se indica una breve descripción de todos los traumas. Queda a tu discreción cuando usar las penalizaciones, por ejemplo una penalización a la **Em** como consecuencia de una erupción solo debería aplicarse si la erupción es visible y no si esta está cubierta por una máscara o un guante.

AGORAFOBIA

La agorafobia no solo tiene en cuenta el miedo a los espacios abiertos, sino también otros aspectos relacionados como la presencia de muchedumbres y la dificultad para encontrar una salida rápida a un lugar seguro (normalmente el hogar). Entre los síntomas de este trastorno se incluye la dificultad para respirar, sudoración excesiva, náuseas, mareos, palpitaciones, incapacidad para hablar o pensar con claridad, e incluso llegan a pensar que se mueren. Cuando un personaje afectado por este trastorno se encuentra en el exterior sufre una penalización de -10% a las pruebas de **Empatía** y **Fuerza de Voluntad**.

Si se vuelve a obtener este trastorno, los síntomas de la Agorafobia pueden convertirse en *Terror (Espacios Abiertos y Muchedumbres)* en su primera fase.

ALERGIA

El personaje es alérgico a una sustancia particular como comida, un animal o al polvo. La tos, los estornudos o las erupciones que afectan al personaje resultarán en una penalización de -5% en las pruebas de *Ocultarse*, *Movimiento Silencioso* o en las pruebas de **Empatía**.

ANIMOSIDAD

El personaje gana un odio irracional hacia un grupo específico de gente, sexo, raza, religión, etc. y sufre una penalización de -20% cuando tiene que tratar con esos individuos. Involucrarse con miembros del grupo odiado, no siempre supondrá una escalada de tensión que desembogue en acciones violentas, pero así puede suceder en

situaciones extremas.

Si se vuelve a ganar este trastorno, los síntomas de la animosidad pueden evolucionar a "*Persecuciones Profanas*".

ANOREXIA

Este trastorno incluye la anorexia propiamente hablando, así como otros trastornos alimenticios similares y de la misma forma cualquier problema estomacal que impide al personaje retener la comida ingerida. Estos personajes deberán superar una prueba de **FV** tras una comida o serán incapaces de retener esa comida – será habitual que traten de excusarse de la mesa. El trastorno tendrá un coste en la salud del personaje:

Después de un mes el personaje pierde una **H** de su máximo.

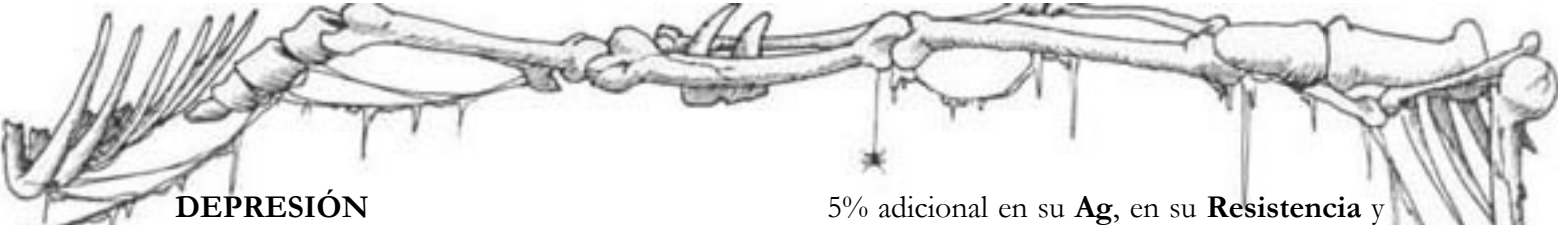
Después de dos meses, el personaje perderá una **Herida** adicional de su máximo posible y también un 5% de su **Fuerza**.

No hay otros efectos más allá de estos. Los puntos de característica perdidos se recuperarán un mes después de que el trastorno haya sido curado. El personaje a pesar de su trastorno sigue consumiendo una cantidad estándar de comida (algo muy distinto es lo que suceda con ella luego) por lo que sus gastos habituales no se verán afectados.

CLAUSTROFOBIA

La claustrofobia es un terror a los espacios confinados. Lo que se entiende por un espacio confinado queda a discreción del DJ, pero generalmente puede considerarse así cualquier lugar con el techo a menos de 2 metros de altura, un corredor con menos de 1 metro de ancho o cualquier habitación con menos de 1,5 metros cuadrados. El trastorno afecta al personaje de forma similar a como se describe en el trastorno *Agorafobia*.

Si se vuelve a obtener este trastorno, los síntomas de la claustrofobia procesarán a *Terror (Espacios Cerrados)*.



DEPRESIÓN

Los personajes con depresión se niegan a ver algo bueno o esperanza en cualquier situación y generalmente no hay manera alguna de darles consuelo. Esto supone una penalización de -10% a sus tiradas de **Em** o de **Fuerza de Voluntad**. Si se vuelve a obtener este trastorno, los síntomas de *Depresión* podrían progresar a *Corazón Perdido*.

DISTRAÍDO

El personaje sufre a menudo pérdida de concentración, y raras veces puede recordar donde están las cosas. Las acciones de *Equipar* requieren una acción completa en lugar de media acción, y las pruebas de *Canalización* se realizan con una penalización de -10%.

DOLORES DE CABEZA

El personaje sufre terribles dolores de cabeza después de realizar cualquier prueba de **Int**, **FV**, o **Em**. Además aplicar una penalización de -5% a dichas pruebas durante 1D100 minutos.

ERUPCIONES CUTÁNEAS

Una erupción aparece sobre la piel del personaje, efectúa una tirada en la tabla de localizaciones de impacto para determinar donde sufrirá la erupción. Las erupciones sobre la cara o los brazos suponen un -5% a las tiradas de **Em**, las erupciones en el torso o en las piernas suponen un -5% a las pruebas de **Ag**.

GLOTONERÍA

El personaje busca en todo momento la posibilidad de alimentarse y desarrolla un apetito insaciable. Si tiene la oportunidad de comer durante la partida, deberá realizar una tirada de **FV**, un fallo significará que el personaje comerá hasta que no queda nada de comida. A la larga, esto podrá tener efectos en el físico del personaje:

Después de un mes, el personaje gana una **H**, pero pierde un -5% en **Agilidad**.

Después de dos meses, el personaje ganará una **H** adicional, pero perderá un -

5% adicional en su **Ag**, en su **Resistencia** y un punto de su atributo de **Movimiento**.

Después de tres meses, el personaje gana una **H** adicional y un +5% a su **Fuerza**, pero pierde un -5% adicional en su **Ag** y otro punto de su **M**.

No hay otros efectos, más allá de los aquí descritos. El perfil del personaje se recuperará hasta su normalidad tras un mes desde que se haya curado su trastorno. Puesto que los personajes con este trastorno comen mucha más comida de la normal, también gastarán más, así pues deberán emplear entre 2 y 3 veces más dinero en sus gastos de mantenimiento.

HABLAR EN SUEÑOS

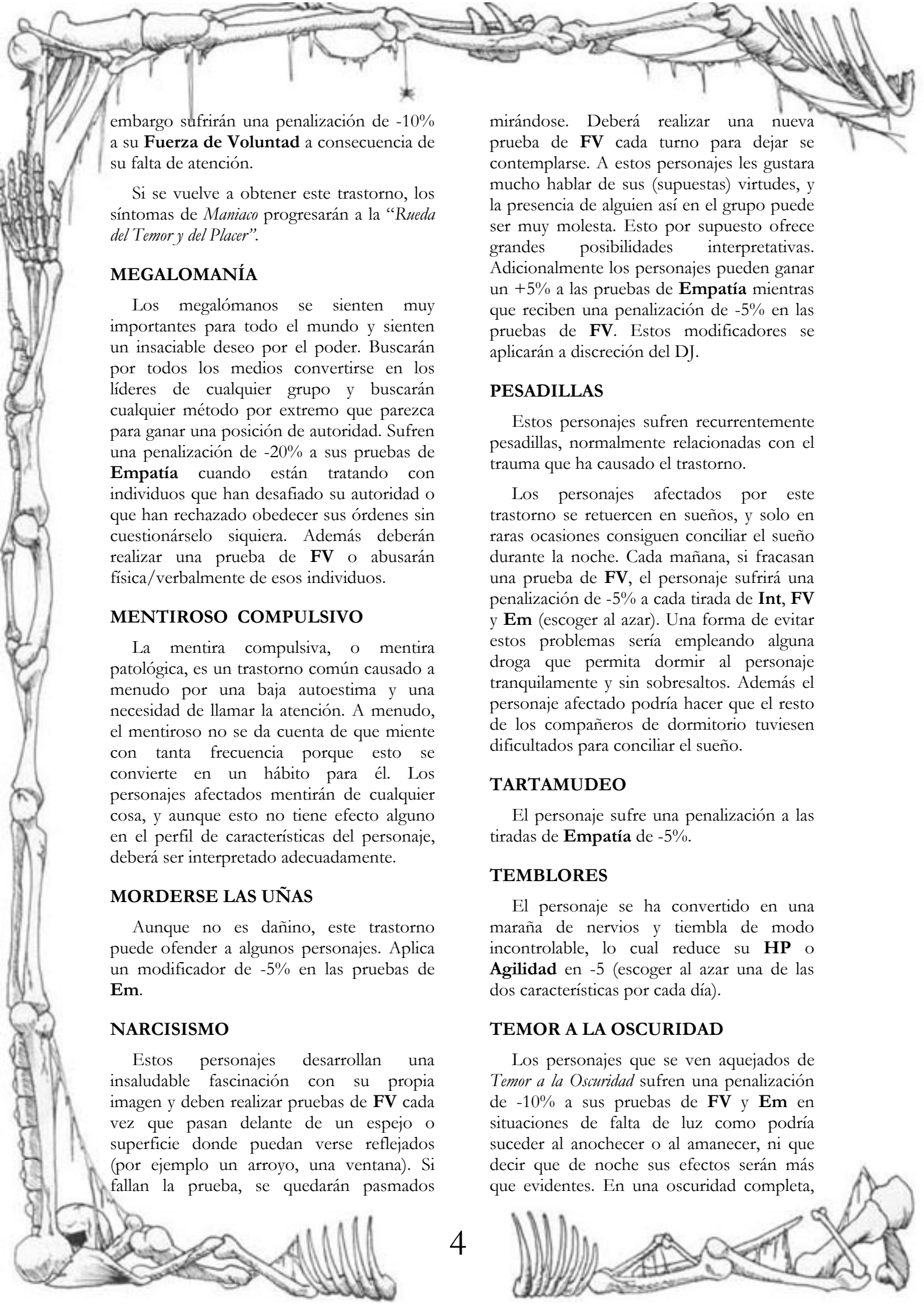
Estos personajes hablan en sus sueños, y normalmente los comentarios de sus “diálogos” están relacionados con los sucesos que originaron el desorden. El desorden no afecta a la capacidad del personaje de conciliar el sueño, pero cualquier otra persona que duerma en la misma habitación se verá incomodada por sus diálogos nocturnos. Adicionalmente, podría ser posible, que los personajes con este trastorno pudieran proporcionar de mala gana y sin conocimiento, información secreta mientras duermen (se requiere un poco de paciencia, pero a veces puede conseguirse una succulenta información).

HABLAR PARA UNO MISMO

Estos personajes se encuentran continuamente hablando consigo mismo en un bajo murmullo, que es imposible de entender, pero que sin embargo es muy molesto. Deberán superar una tirada de **FV** para detener los murmullos durante 1D10 minutos – de otra forma sufrirán una penalización de -5% a la **Empatía**, y a sus tiradas de *Movimiento Sigiloso* o de *Escondarse*.

MANIACO

Los personajes maníacos se vuelven tensos, de mirada huraña y demasiado activos, ganando un +5% a la **Agilidad** y quizás también un +5% a su **Iniciativa**. Sin



embargo sufrirán una penalización de -10% a su **Fuerza de Voluntad** a consecuencia de su falta de atención.

Si se vuelve a obtener este trastorno, los síntomas de *Maniaco* progresarán a la “*Rueda del Temor y del Placer*”.

MEGALOMANÍA

Los megalómanos se sienten muy importantes para todo el mundo y sienten un insaciable deseo por el poder. Buscarán por todos los medios convertirse en los líderes de cualquier grupo y buscarán cualquier método por extremo que parezca para ganar una posición de autoridad. Sufren una penalización de -20% a sus pruebas de **Empatía** cuando están tratando con individuos que han desafiado su autoridad o que han rechazado obedecer sus órdenes sin cuestionárselo siquiera. Además deberán realizar una prueba de **FV** o abusarán física/verbalmente de esos individuos.

MENTIROSO COMPULSIVO

La mentira compulsiva, o mentira patológica, es un trastorno común causado a menudo por una baja autoestima y una necesidad de llamar la atención. A menudo, el mentiroso no se da cuenta de que miente con tanta frecuencia porque esto se convierte en un hábito para él. Los personajes afectados mentirán de cualquier cosa, y aunque esto no tiene efecto alguno en el perfil de características del personaje, deberá ser interpretado adecuadamente.

MORDERSE LAS UÑAS

Aunque no es dañino, este trastorno puede ofender a algunos personajes. Aplica un modificador de -5% en las pruebas de **Em**.

NARCISISMO

Estos personajes desarrollan una insaludable fascinación con su propia imagen y deben realizar pruebas de **FV** cada vez que pasan delante de un espejo o superficie donde puedan verse reflejados (por ejemplo un arroyo, una ventana). Si fallan la prueba, se quedarán pasmados

mirándose. Deberá realizar una nueva prueba de **FV** cada turno para dejar se contemplarse. A estos personajes les gustara mucho hablar de sus (supuestas) virtudes, y la presencia de alguien así en el grupo puede ser muy molesta. Esto por supuesto ofrece grandes posibilidades interpretativas. Adicionalmente los personajes pueden ganar un +5% a las pruebas de **Empatía** mientras que reciben una penalización de -5% en las pruebas de **FV**. Estos modificadores se aplicarán a discreción del DJ.

PESADILLAS

Estos personajes sufren recurrentemente pesadillas, normalmente relacionadas con el trauma que ha causado el trastorno.

Los personajes afectados por este trastorno se retuercen en sueños, y solo en raras ocasiones consiguen conciliar el sueño durante la noche. Cada mañana, si fracasan una prueba de **FV**, el personaje sufrirá una penalización de -5% a cada tirada de **Int**, **FV** y **Em** (escoger al azar). Una forma de evitar estos problemas sería empleando alguna droga que permita dormir al personaje tranquilamente y sin sobresaltos. Además el personaje afectado podría hacer que el resto de los compañeros de dormitorio tuviesen dificultados para conciliar el sueño.

TARTAMUDEO

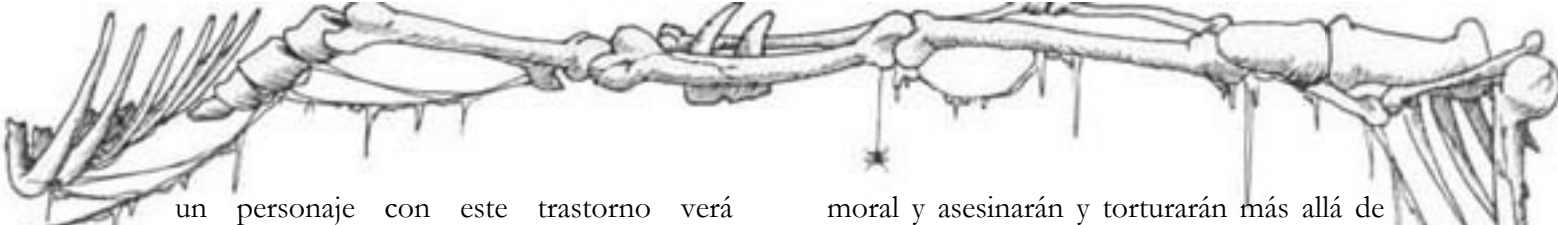
El personaje sufre una penalización a las tiradas de **Empatía** de -5%.

TEMBLORES

El personaje se ha convertido en una maraña de nervios y tiembla de modo incontrolable, lo cual reduce su **HP** o **Agilidad** en -5 (escoger al azar una de las dos características por cada día).

TEMOR A LA OSCURIDAD

Los personajes que se ven aquejados de *Temor a la Oscuridad* sufren una penalización de -10% a sus pruebas de **FV** y **Em** en situaciones de falta de luz como podría suceder al anochecer o al amanecer, ni que decir que de noche sus efectos serán más que evidentes. En una oscuridad completa,



un personaje con este trastorno verá reducida a la mitad su puntuación de **FV**.

Si se vuelve a obtener este trastorno, los síntomas de *Temor a la Oscuridad* progresarán a *Terror (Oscuridad)* en etapa 1.

TRASTORNOS GRAVES

A continuación se incluyen los trastornos originales del libro de Warhammer Segunda Edición, dividiéndolos en dos etapas siempre que sea apropiado. La etapa 1 se aplica cuando se obtiene por primera vez el trastorno, mientras que la etapa 2 se aplica cuando el trastorno se obtiene una segunda vez.

LA BESTIA INTERIOR

El personaje afectado se convierte en un sociopata. Este trastorno se trata mejor a través de la interpretación. Sin embargo, si es necesario, pueden utilizarse las siguientes recomendaciones para dividir el trastorno en dos etapas:

Etapla 1: En esta etapa el personaje deberá exhibir un comportamiento criminal. No trabajará, y si lo hace, se ausentará con frecuencia e incluso pueden abandonar su trabajo repentinamente. No consideran los deseos, el bienestar o los derechos de otras personas. Pueden ser manipuladores y pueden llegar a mentir para conseguir placeres personales o sacar algún beneficio. Además robarán siempre que les sea posible. Durante la etapa 1, los personajes afectados no se degradarán, asesinar o torturaran al primero que se interponga en su camino, normalmente asesinarán o torturarán a animales, y golpearan y despreciaran a los miembros indefensos de la sociedad como pueden ser minusválidos o mendigos.

Etapla 2: En este etapa el personaje afectado sufre un aumento en su impulsividad y se muestra completamente incapaz de planificar. Continúan mintiendo y robando pero ahora además son irritables y agresivos, completamente irresponsables, y muestran una indeferencia imprudente acerca de su seguridad y la de los demás. Carecen de cualquier sentido de compasión

moral y asesinarán y torturarán más allá de sus propios objetivos... o simplemente lo harán por placer.

FURIA BLASFEMA

La áspera realidad de la vida ha hecho que el personaje se quiebre. Este trastorno se caracteriza por acciones impulsivas agresivas, en contraste con los actos de violencia planificados que se observa en los afectados por al *Bestia Interior*.

El efecto exacto de la furia dependerá de la etapa del trastorno:

Etapla 1: Como se detalla en el libro básico (pag. 202) excepto porque el afectado inicialmente no atacará físicamente al azar, a menos que sean desafiados de alguna forma (como por ejemplo si se insulta abiertamente a su dios, su estilo de vida, etc.) Los ataques aleatorios tienden a ser realizados sin armas o con objetos contundentes como por ejemplo una silla, que puedan estar a su alcance.

Etapla 2: Como se detalla en el libro básico (pag. 202). Los ataques al azar se realizarán con armas siempre que sean posibles.

CEREBRO MARCHITO

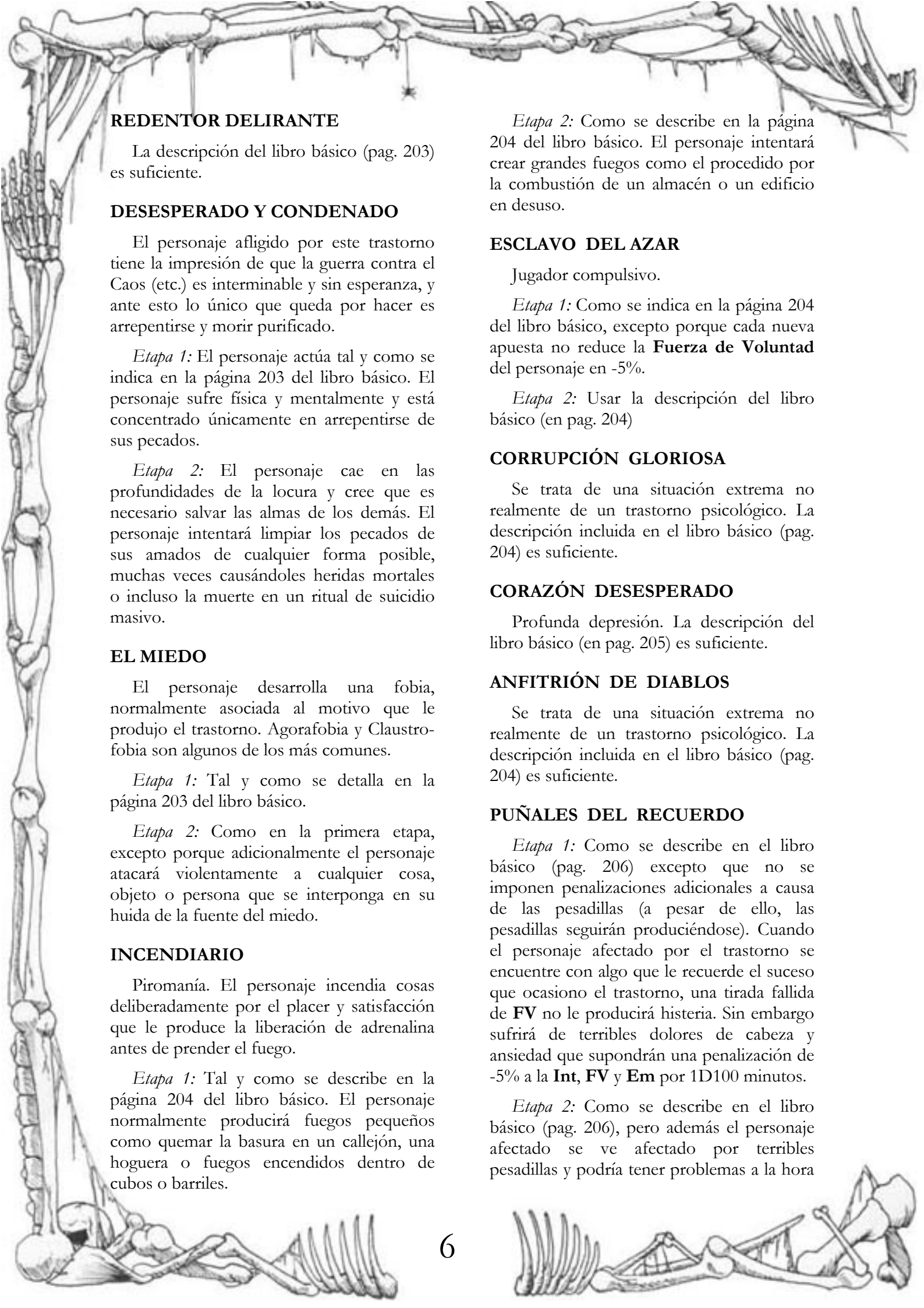
Amnesia. Este trastorno es mejor no dividirlo en etapas y debería emplearse la descripción del libro básico de la página 202.

CUERPO PÚTRIDO

Hipocondría. La descripción de las reglas indicadas en la página 202 del libro básico es suficiente con los siguientes añadidos:

Etapla 1: Se aplican todas las reglas salvo porque el personaje no gastará gran tiempo investigando curas para su situación. El personaje a menudo culpará de sus fracasos a su situación.

Etapla 2: Ahora el personaje realizará visitas regulares a físicos, buscará profesionales a lo largo de todo el Viejo Mundo, e invertirá una gran cantidad de tiempo y dinero en curas alternativas e investigación para tratar de curar su supuesta enfermedad.



REDENTOR DELIRANTE

La descripción del libro básico (pag. 203) es suficiente.

DESESPERADO Y CONDENADO

El personaje afligido por este trastorno tiene la impresión de que la guerra contra el Caos (etc.) es interminable y sin esperanza, y ante esto lo único que queda por hacer es arrepentirse y morir purificado.

Etapas 1: El personaje actúa tal y como se indica en la página 203 del libro básico. El personaje sufre física y mentalmente y está concentrado únicamente en arrepentirse de sus pecados.

Etapas 2: El personaje cae en las profundidades de la locura y cree que es necesario salvar las almas de los demás. El personaje intentará limpiar los pecados de sus amados de cualquier forma posible, muchas veces causándoles heridas mortales o incluso la muerte en un ritual de suicidio masivo.

EL MIEDO

El personaje desarrolla una fobia, normalmente asociada al motivo que le produjo el trastorno. Agorafobia y Claustrofobia son algunos de los más comunes.

Etapas 1: Tal y como se detalla en la página 203 del libro básico.

Etapas 2: Como en la primera etapa, excepto porque adicionalmente el personaje atacará violentamente a cualquier cosa, objeto o persona que se interponga en su huida de la fuente del miedo.

INCENDIARIO

Piromanía. El personaje incendia cosas deliberadamente por el placer y satisfacción que le produce la liberación de adrenalina antes de prender el fuego.

Etapas 1: Tal y como se describe en la página 204 del libro básico. El personaje normalmente producirá fuegos pequeños como quemar la basura en un callejón, una hoguera o fuegos encendidos dentro de cubos o barriles.

Etapas 2: Como se describe en la página 204 del libro básico. El personaje intentará crear grandes fuegos como el procedido por la combustión de un almacén o un edificio en desuso.

ESCLAVO DEL AZAR

Jugador compulsivo.

Etapas 1: Como se indica en la página 204 del libro básico, excepto porque cada nueva apuesta no reduce la **Fuerza de Voluntad** del personaje en -5%.

Etapas 2: Usar la descripción del libro básico (en pag. 204)

CORRUPCIÓN GLORIOSA

Se trata de una situación extrema no realmente de un trastorno psicológico. La descripción incluida en el libro básico (pag. 204) es suficiente.

CORAZÓN DESESPERADO

Profunda depresión. La descripción del libro básico (en pag. 205) es suficiente.

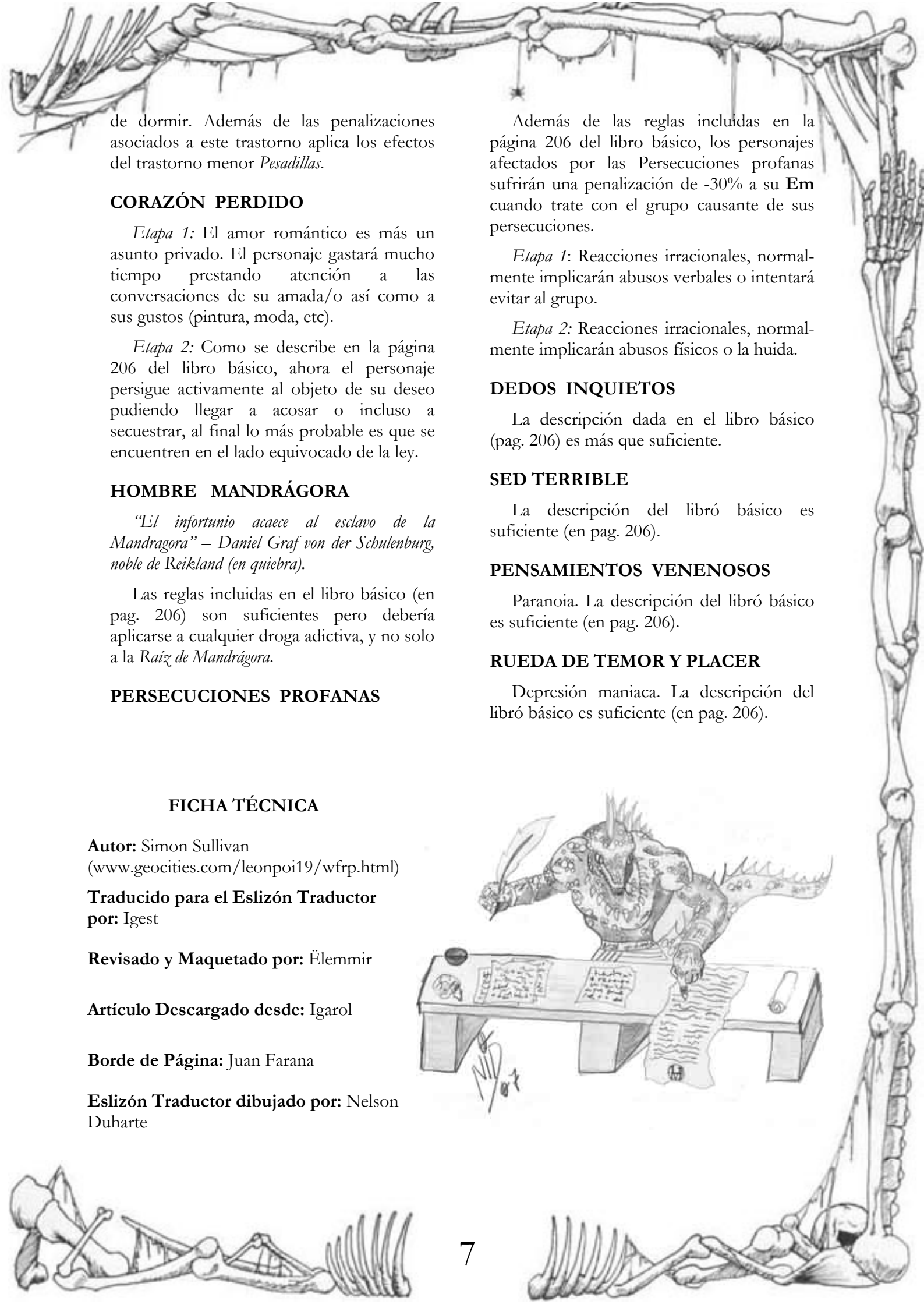
ANFITRIÓN DE DIABLOS

Se trata de una situación extrema no realmente de un trastorno psicológico. La descripción incluida en el libro básico (pag. 204) es suficiente.

PUÑALES DEL RECUERDO

Etapas 1: Como se describe en el libro básico (pag. 206) excepto que no se imponen penalizaciones adicionales a causa de las pesadillas (a pesar de ello, las pesadillas seguirán produciéndose). Cuando el personaje afectado por el trastorno se encuentre con algo que le recuerde el suceso que ocasiono el trastorno, una tirada fallida de **FV** no le producirá histeria. Sin embargo sufrirá de terribles dolores de cabeza y ansiedad que supondrán una penalización de -5% a la **Int**, **FV** y **Em** por 1D100 minutos.

Etapas 2: Como se describe en el libro básico (pag. 206), pero además el personaje afectado se ve afectado por terribles pesadillas y podría tener problemas a la hora



de dormir. Además de las penalizaciones asociados a este trastorno aplica los efectos del trastorno menor *Pesadillas*.

CORAZÓN PERDIDO

Etapas 1: El amor romántico es más un asunto privado. El personaje gastará mucho tiempo prestando atención a las conversaciones de su amada/o así como a sus gustos (pintura, moda, etc).

Etapas 2: Como se describe en la página 206 del libro básico, ahora el personaje persigue activamente al objeto de su deseo pudiendo llegar a acosar o incluso a secuestrar, al final lo más probable es que se encuentren en el lado equivocado de la ley.

HOMBRE MANDRÁGORA

“El infortunio acaece al esclavo de la Mandrágora” – Daniel Graf von der Schulenburg, noble de Reikland (en quiebra).

Las reglas incluidas en el libro básico (en pag. 206) son suficientes pero debería aplicarse a cualquier droga adictiva, y no solo a la *Raíz de Mandrágora*.

PERSECUCIONES PROFANAS

Además de las reglas incluidas en la página 206 del libro básico, los personajes afectados por las Persecuciones profanas sufrirán una penalización de -30% a su **Em** cuando trate con el grupo causante de sus persecuciones.

Etapas 1: Reacciones irracionales, normalmente implicarán abusos verbales o intentará evitar al grupo.

Etapas 2: Reacciones irracionales, normalmente implicarán abusos físicos o la huida.

DEDOS INQUIETOS

La descripción dada en el libro básico (pag. 206) es más que suficiente.

SED TERRIBLE

La descripción del libro básico es suficiente (en pag. 206).

PENSAMIENTOS VENENOSOS

Paranoia. La descripción del libro básico es suficiente (en pag. 206).

RUEDA DE TEMOR Y PLACER

Depresión maniaca. La descripción del libro básico es suficiente (en pag. 206).

FICHA TÉCNICA

Autor: Simon Sullivan
(www.geocities.com/leonpoi19/wfrp.html)

Traducido para el Eslizón Traductor por: Igest

Revisado y Maquetado por: Ëlemmir

Artículo Descargado desde: Igarol

Borde de Página: Juan Farana

Eslizón Traductor dibujado por: Nelson Duharte

