


En la Boca de la Locura

La locura y la demencia abundan en la insidiosa Ciudad de los Condenados, según los dementes murmullos del monje loco Donato Ranzato, con la inestimable ayuda de sus compañeros lunáticos Paul Smith, Micha "Xhilipepa" Lazarus, David Stillberg, Harlock, Rinku, Lex "Gray Sage" van Rooy y Somin Jones



Mordheim no sólo es conocida como la Ciudad de los Condenados, sino también como la Boca de la Locura, ya que todos los que atraviesan las puertas de la ciudad renuncian a su cordura. La naturaleza retorcida de la ciudad no deja nada inalterado.

Una de las cosas que faltan en el libro de reglas de Mordheim son las reglas para simular los efectos de deterioro que la ciudad tiene en la mente de los que se enfrentan a sus peligros. De las historias de fondo del libro de reglas se deduce que la locura y la insalubridad son hechos comunes en la Ciudad de los Condenados, pero extrañamente no hay reglas para ello en el libro de reglas. Hay algunos resultados en la pestaña de Heridas Graves que lo reflejan, pero estos resultados no tienen nada que ver con la locura total que es Mordheim. Imagínate caminando por una ciudad donde abundan las mutaciones, los monstruos y los guerreros insanos. Un guerrero puede dormir por la noche mientras oye todo tipo de gritos y gruñidos inhumanos que resuenan en la distancia. Cada día, un guerrero tiene que vivir con la idea de que este día hay una buena probabilidad de que lo maten, lo torturen o, en el mejor de los casos, lo mutilen. Y no sólo por otros humanos, sino por locos poseídos por demonios, zombis, vampiros, skaven y todo tipo de monstruos terribles. Casi cualquier guerrero se volverá loco si permanece el tiempo suficiente en Mordheim.

Así que un par de jugadores de Mordheim, ya de por sí locos, empezaron a escribir algunas reglas opcionales para introducir los conceptos de locura y demencia en sus partidas de Mordheim. Después de muchas discusiones y pruebas en la lista de correo de Mordheim Egroups, han elaborado unas bonitas

Volverse loco

Estas reglas de locura han sido creadas para ver cómo un guerrero es capaz de lidiar con el terror y lo desconocido en su estancia en Mordheim, donde un simple fracaso puede significar ataques de miedo incontrolable, el desarrollo de fobias, o incluso la locura completa.

Para simular el descenso gradual de un guerrero a la locura, utilizamos un sistema de puntos de locura que se obtienen de forma similar a los puntos de experiencia y se hacen efectivos a los mismos niveles. y son efectivos en los mismos niveles



Cada héroe utiliza su barra de experiencia. Esto significa que un guerrero comienza siendo normal, y va progresivamente cayendo en la locura mas desenfrenada. Cuando complete todos los recuadros, deberá retirarse, ya que estará demasiado loco para continuar. Se aconseja utilizar dos colores diferentes para seguir ambos puntos en la misma hoja de personaje.

Cada vez que se alcance un nivel de mejora, deberá marcarlo de la misma manera que la experiencia. Entonces, el guerrero deberá realizar una prueba de liderazgo. Si tiene éxito, esto significa que el guerrero es capaz de mantener la cordura y el control de sí mismo. Si falla, debe consultar la Tabla de Locura (ver más abajo) para determinar el tipo y duración de la locura que sufre.

Fallar la prueba de liderazgo puede significar varias cosas. El guerrero puede quedarse helado y mirar fijamente, o caer al suelo y rodar en posición fetal. Otra cosa es ser maldecido con una fobia permanente o temporal. Todas estas cosas maravillosas y más esperan a tus guerreros si no superan una pequeña tirada.

Ganando Puntos de Locura

+ 1 Punto de Locura - Lanzar un hechizo nigromántico o del caos.

+ 1 Punto de Locura - Sufrir una herida crítica.

+ 1 Punto de Locura - Ser envenenado/tomar drogas (por ejemplo, ser herido por Weeping Blades).

+ ID3 Puntos de Locura - Obtener el resultado de "Locura" en la tabla de Heridas Graves. Este PL sustituye el resultado normal de esta herida.

+ 1 Punto de Locura - Obtener el resultado de "Nervios Dañados" en la tabla de Heridas Graves. Este PL sustituye el resultado normal de esta lesión.

Demasiado loco para preocuparse...

Muchas sociedades y razas no pueden ser mas retorcidas de lo que ya lo son porque, o bien están completamente locas o su mentalidad racial encuentra a Mordheim y sus terrores de alguna manera más aceptables. Las siguientes condiciones hacen que las reglas de locura no sean válidas.

- Guerreros inmunes a la Psicología
- Guerreros de bandas de Orcos (no goblins), Hombrés Bestia, No Muertos o Poseídos.

Tabla De Locura Temporal

1D6	Duración de la Locura
1	D6 turnos
2-3	La próxima batalla
4-5	Las próximas 2 batallas
6	Indefinida

Los siguientes tipos de tropas de las bandas mencionadas anteriormente ganarán PL, pero la cantidad se reduce a la mitad (por ejemplo, por cada dos PL que obtiene el guerrero, el jugador sólo marca una casilla en la tabla de experiencia):

- Despojo
- Nigromante
- Magister
- Cultistas

Tabla De Locura

Cada vez que se alcance un nuevo nivel tendrás que tirar primero en la tabla de locura temporal para determinar la duración, y en la tabla de locura para determinar el tipo de perturbación mental que sufre el guerrero. Tira 4D6 para determinar la afección y 1D6 para saber la duración de la misma.

"¡Corran, maldita sea!". Deron von Juntz se puso en pie gritando a sus compañeros. La Oscuridad se retorcía ante él. La banda sujetaba con fuerza sus oxidadas espadas, con los nudillos blancos sobre el negro cuero. Un tentáculo surgió de la masa y se enroscó con fuerza en su tobillo. El casco cayó al suelo cuando fue arrastrado por la calle embarrada. La cordura de Deron había sido machacada antes, y ya estaba al borde de un ataque de nervios. Sus ojos brillaban con lágrimas. Los aullidos fueron lo último que escucharon sus compañeros mientras huían, gritando por la calle de la que habían venido. La humedad retorcida rodeaba ahora su mano, su cuello, su cara. En el fondo de su mente sabía que debía luchar para liberarse y huir, pero no podía hacer otra cosa mas que gritar. Ahora, el tentáculo estaba bajo su ropa, palpitante y frío. Sus músculos reaccionaban violentamente, con espasmos. La banda ya estaba de vuelta en su campamento, maldiciendo. La comprensión del destino de su compañero los heló hasta los huesos.



Tabla de Locura

tirar 4D6

Todos los resultados son únicos y si sacas un resultado duplicado, vuelve a tirar en esta tabla hasta que saques un nuevo tipo de locura. Todos los efectos duran tanto como el resultado obtenido en la tabla de locura temporal.

4 AMNESIA

El guerrero olvida/pierde D3 habilidades al azar.

5 MAL TEMPERAMENTO

El guerrero tiene un serio problema de temperamento. Tira un D6 antes de cada turno y con un resultado de 1 el guerrero está enfadado y no puede hacer nada más este turno, excepto defenderse si está en combate cuerpo a cuerpo. Si el guerrero es cargado durante este tiempo, gana Frenesí.

6 ¡SOY UNA GALLINA!

El guerrero va por ahí haciendo ruidos de gallina. No puede esconderse y alertará a cualquiera que esté de centinela. Las miniaturas en combate cuerpo a cuerpo con este guerrero loco tienen un valor de -1 para golpear, ya que están confundidos por sus payasadas (los muertos vivos y los animales ignoran este modificador).

7 PARANOIA

El guerrero siempre está al límite y cree que alguien quiere atraparlo. El guerrero no puede correr, pero puede cargar en el combate de forma normal. Siempre golpeará primero en el combate, a menos que lleve un arma de doble mano.

8 QUE COSA TAN TIERNA

El guerrero se niega a atacar a cualquier animal hasta que le atacan a él, momento en el que gana *Odio* por ese tipo de animal de forma permanente.

9 MINISTERIO DE PASOS DIVERTIDOS

El guerrero está convencido de que si camina de forma extraña la gente no podrá darle con el fuego de los misiles. No puede correr, pero el enemigo tiene -1 a impactar con los disparos de misiles, ya que el guerrero se mueve por todas partes.

10 PSICOSIS CRIMINAL

El guerrero gana *Animosidad* contra:

Tira 1D6

1. Skaven
2. No Muertos
3. Poseidos
4. Elfos
5. Enanos
6. Humanos

11 ALUCIONACIONES

El guerrero sufre terribles alucinaciones.

Tira 1D6

1. El guerrero ve imágenes de pesadilla de su propia muerte, lo que le hace temer por su propia seguridad. No importa lo lejos que esté de las miniaturas amigas, siempre contará como si estuviera solo en el combate.

2. El guerrero alucina y ve una imagen de lo que está por venir. El guerrero puede repetir (¡una vez!) una tirada de tiro o de combate cuerpo a cuerpo para impactar.
3. Aparece la imagen de su dios, ya sea Sigmar o el temible Señor de las Sombras. Lleno de coraje, el guerrero puede ignorar todas las pruebas basadas en liderazgo que deba realizar.
4. El guerrero se adentra en las profundidades de su propia mente, desbloqueando habilidades olvidadas. Puede detectar cualquier modelo enemigo oculto mientras dure esta locura, incluso los que no están en su línea de visión normal, y transmite la información a sus compatriotas. Todos los modelos enemigos pierden su condición de ocultos.
5. El guerrero alucina que un brazo delgado sale de la oscuridad que le rodea, y unos dedos pálidos tocan el pecho del guerrero. La suave caricia le produce un terrible dolor en todo el cuerpo. Aunque se desvanece rápidamente, el terrible dolor queda atrás. El siguiente golpe de herida que recibe el guerrero es automáticamente un golpe crítico.
6. El guerrero alucina que la ciudad decide revelar su verdadero rostro, desvelando la monstruosa inteligencia que se esconde tras la fachada de simples ruinas y escombros. La mente del guerrero se ve abrumada por la enormidad de la revelación y se aleja a los tumbos, aterrizado. Mientras dure esta locura, todos los modelos enemigos cuentan como causantes de Miedo y el guerrero se negará a entrar en cualquier edificio o a acercarse a menos de 2" de un muro o ruinas. Una vez que el guerrero se haya recuperado de esta locura, los efectos desaparecerán, aunque tendrá *Claustrofobia* indefinidamente.

12 FOBIA

El guerrero está maldito con una fobia permanente o temporal.

Tira 1D6

1. *Claustrofobia* - el guerrero debe superar un chequeo de Miedo para entrar en un edificio
2. *Miedo a las alturas* - el guerrero debe superar un chequeo de Miedo cada turno que esté en un piso o zona elevada.
3. *Miedo a las ratas* - los Skaven y las Ratas Gigantes causan Miedo al guerrero.
4. *Miedo a los lugares abiertos* - el guerrero debe superar un chequeo de Miedo para cruzar una calle o plaza. El guerrero debe permanecer a menos de 2" de un edificio o pared.



5. *Miedo a la gente* - los humanos asustan al guerrero. Si hay algún humano a menos de 4" del guerrero, éste debe realizar una prueba inmediata de "Solo ante el Peligro".
6. *Miedo a las cosas filosas* - los guerreros armados con una espada, una lanza o un cuchillo causan miedo al guerrero.

13 ESTUPIDEZ HERÓICA

El guerrero nunca puede terminar su fase de movimiento detrás de una cobertura. El guerrero es inmune a la psicología y recibe +1 Exp si sigue en pie al final de una batalla.

14 PANZAISMO / QUIJOTISMO

Tira 1D6

1-3 *Panzaísmo* - El guerrero es inmune al *Miedo* y al *Terror* ya que ve todas las cosas (incluso las sobrenaturales) como ordinarias.

4-6 *Quijotismo* - El guerrero ve todo y a todos como amenazas sobrenaturales. Se le aplica *furiosa asesina* cuando falle un chequeo de liderazgo.

15 ET TU BRUTUS?

Si el guerrero es el único modelo a 6" del líder, cargará contra él e intentará matarlo para poder hacerse con el control de la banda. Si el guerrero es el líder de la banda, ignora este resultado y tira de nuevo en esta tabla.

16 ¡LOS ODIOS A TODOS!

El guerrero está sujeto a *Odio* contra el enemigo y Animosidad hacia los guerreros amigos.

17 CATATONIA

El guerrero cae al suelo y rueda en posición fetal. Se le aplica estupidez cuando falle un chequeo de liderazgo.

18 ¡PUEDO VOLAR!

El guerrero debe cargar de un salto cada vez que pueda sin importar a qué altura se encuentre. Automáticamente gana +1 fuerza y +1 en la tirada para impactar además de los beneficios normales de cargar de un salto porque el guerrero cree que realmente puede volar y no salir herido.

19 NO ES MÁS QUE UN RASGUÑO

Gana una herida extra. Cuando pasen los efectos de esta perturbación mental, si el guerrero ha perdido al menos una herida, deberá efectuar una tirada en la tabla de heridas graves. Si se trata de locura permanente, entonces se ha convertido en un tipo realmente duro.

20 ADICCIÓN AL ALCOHOL

El guerrero ahoga sus penas y sus miedos consumiendo grandes cantidades de alcohol. Mientras dure este resultado, se encuentra bajo los efectos de una borrachera y se reducen en un punto su habilidad de armas, de proyectiles y su liderazgo.

21 PERSONALIDAD MÚLTIPLE

El guerrero cree que es:

Tira 1D6

1. Skaven
2. No muertos
3. Poseídos
4. Elfos
5. Enanos
6. Humanos

Cambia su perfil de atributos por los propios de un miembro de esa raza. Si obtienes el resultado de Hechicero, tendrás que tirar en la tabla de magia menor para ver qué hechizo puede lanzar el "mago". En cada fase de disparo el guerrero tratará de lanzar este hechizo y si lo consigue creará que ha funcionado, aunque en realidad no ocurre nada. No puede lanzar el hechizo y disparar en el mismo turno.

22 ¿DE QUÉ BANDA ERA YO?

Cada turno ambos jugadores deben tirar un dado. El jugador de este guerrero puede añadir +2 a esta tirada. El que obtenga un mayor resultado controlará al confundido guerrero ese turno. El guerrero no puede correr ni saltar desde edificios ya que está muy confundido.

23 MEGALOMANÍA

El guerrero debe moverse hacia la miniatura enemiga más cercana y no puede acabar su fase de movimiento tras un obstáculo ni ocultarse. Será inmune a los chequeos de Solo ante el Peligro y además, si es el jefe de la banda no podrá efectuar chequeos de retirada voluntarios mientras duren estos efectos. Si el guerrero sobrevive al final de la batalla gana +2 puntos de experiencia.

24 COMPLETAMENTE DESQUICIADO

El guerrero se ha vuelto totalmente loco. Retíralo de la lista de banda.



Nombre original del artículo: "At the Mouth of Madness"
 Publicación: Town Cryer N°8
 Fecha de lanzamiento: 1999
 Autor: Donato Ranzato
 Colaboradores: Paul Smith, Micha "Xhilipepa" Lazarus, David Stillberg, Harlock, Rinku, Lex "Gray Sage" van Rooy y Somin Jones.
 Traducción: Moska
 Maquetación: Moska