



MANÍAS Y DELIRIOS

Una ayuda creada en el marco de la Comunidad hispanohablante de Savage Worlds en G+

Autoría: Alfredo Amatriain, Alfonso García, Eduardo de Andrés, Gonzalo Durán "Gon", Hugo González, Kano Goblin, Millán Mozota, Oscar Estefanía, Viajero Salvaje.

MANÍAS

Acento de [lugar lejano pero muy conocido]: Por ejemplo, el acento de Nueva Orleans en el Oeste te hace ser un tipo muy fácil de identificar.

A mí me funciona: "Sí, no está demostrado científicamente, pero la medicina alternativa es sólo medicina que no sabemos aún cómo me funciona. A mí me fue de maravilla cuando tuve aquella gripe, sólo tardé quince días en curármela."

Anti-contagio: Lavarse las manos cada vez que toca algo "sucio" (con alcohol desinfectante).

Barajar: el personaje baraja constantemente las cartas.

Batallitas: El personaje siempre está dando el tormento con viejas historias de guerra (el abuelo cebolleta, veteranos de guerra, etc.).

Chulearse: "Mi Kung-Fu es superior al tuyo", "soy el mejor pistolero de la región". Para personajes buscando guerra.

Comicmanía: El personaje tiene a interpretar todo lo que sucede en forma de historias de comic de superhéroes, y espera que las personas se comporten como los protagonistas de esas historias, y trata de sacar moralejas comiqueras de todo.

Complejo de inferioridad racial: Desde "los elfos son tan superiores y perfectos que deberíamos intentar imitarlos, aunque sabemos que es imposible" hasta "la raza humana somos sólo renacuajos en el océano galáctico, mira los imperios estelares que los "Xanadú" construyeron hace milenios".

¡Conduzco yo!: El personaje no se fía de otros al volante y siempre insiste en conducir él.

Cuentagotas de información: Nunca le cuentas nada a los demás PJs a menos que no te quede más remedio. Típica de Hombres de Negro, Texas Rangers y Agentes a los que hay que sacar la información con cuentagotas y siempre saben más de lo que dicen.

En fila: Tener todo perfectamente alineado encima de las mesas.

Escritorzuelo: El personaje está convencido de ser un gran autor. Toma notas para sus novelas y está siempre hablando de su gran futuro.

Esnob: Nada es lo bastante bueno, esta comida palidece al lado de la que sirven en los restaurantes de París, este traje es unos harapos comparados con los que suelo comprar en Saville Row, la conversación de esta gente es *tan* aburrida...

Estoy maldito: El personaje afirma a cada momento que está maldito. En realidad es un fatalista que echa la culpa de todo lo malo que le pase a la "maldición".

Fumador empedernido: El personaje se enciende un cigarro con el anterior (según el matiz que se le dé, puede ser esta *manía* o un *hábito*).

Girar el pomo: Cada vez que se cierra una puerta, girar repetidamente el pomo.

Inmunidad por suciedad: "La mierda me protege contra el gas mostaza". Una excusa muy curiosa para evitar lavarse.

Insubordinación: Tienes serios problemas para seguir la cadena de mando, como muchos protagonistas de series policiales.

Jugador: El PJ propone apuestas por cualquier motivo continuamente.

Jugar con cuchillos: El personaje juega constantemente con cuchillos, creando situaciones de peligro menor (cortes y pinchazos), e irritando o asustando todo el tiempo a quienes le rodean.

Lame la pluma de sus flechas: Hace precisamente eso, justo antes de dispararlas. Eso complica cualquier acción gratuita en combate que requiriera hablar.

Leer pensamientos superficiales: Para telépatas. Manía de tratar de percibir los pensamientos superficiales ajenos y terminar sus frases (según el matiz que se le dé, puede ser esta *manía* o un *hábito*).

Limpieza: El personaje no soporta mancharse la ropa, las manos, etc. y hará todo lo posible por estar siempre impecable.

Magufo: Ves la presencia de lo paranormal (p. e. ovnis) por todas partes y con eso explicas cualquier cosa como si fuera cierta. Lo peor es que te lo crees.

Mascar chicle: De forma ruidosa y haciendo globos, etc. (según el matiz que se le dé, puede ser esta *manía* o un *hábito*).

Mascar/escupir tabaco: el personaje masca y escupe constantemente tabaco (según el matiz que se le dé, puede ser esta *manía* o un *hábito*).

Mirar las explosiones: Para dinamiteros, expertos en demoliciones, etc. El personaje siempre tiene que quedarse a ver (a la mínima distancia segura) el efecto de las explosiones que ha preparado o de aquellas que sabe que van a suceder.

Miradas libidinosas: El personaje mira de forma libidinosa y sin disimulo a cualquier PNJ mínimamente atractivo con el que se crucen, fijando la mirada en sitios normalmente considerados poco correctos, lo que con frecuencia es percibido como una falta de respeto.

Nombre completo: El PJ siempre se dirige a otras personas mencionando su nombre completo (nombre y apellidos).

No sabe girar a la izquierda: Eh, no te rías. Al pobre Derek Zoolander le hacía la vida muy difícil (para modelos masculinos y otros con problemas para diferencia izquierda y derecha).

Números primos: Recitas series de números primos en tu lengua nativa cuando te pones nervioso.

Odio a muerte a la gente de [Lugar]: O a cualquier otro grupo menor que exista en la campaña.

Peluquín: “Nadie se dará cuenta de que es postizo. Con el dineral que me he gastado, es imposible darse cuenta de que estoy calvo como una bola de billar y la mata de pelo negro esta es artificial”.

Picar a todas horas: El personaje siempre está mordisqueando un trozo de pan, comiendo pipas o un par de nueces, etc. en especial si no tiene otra cosa que hacer.

Poli-religioso: El personaje es un firme creyente en la divinidad, pero aún no tiene muy claro en cual. Va con dos docenas de cruces, estrellas de David, etc. por la vida. Hoy es católico, mañana islámico y al siguiente budista.

¡Qué me dices, habla más alto!: Duro de oído sin penalizador mecánico y en versión cómica. Siempre hablas a gritos a todo el mundo y recriminas que hablen bajo. Combinable con Duro de Oído.

Rezo/Letanía: Cada vez que el personaje se pone nervioso, en combate o en interacción social), reza o recita una letanía, lo que a veces dificulta ciertas acciones.

Sésamo: Debes decir “sésamo” en voz alta cada vez que abres una puerta cerrada.

Soflamos patrióticas/fanáticas: El personaje tiene que defender siempre sus ideas políticas de forma vehemente. Usar cuando la ambientación no recoge esta posibilidad en forma de otras desventajas.

Supersticiones populares: El personaje se cree todas las supersticiones populares que conoce o a las que se ve expuesto y trata de ponerlas en práctica continuamente si se trata de protecciones.

Tabú alimenticio: Ayuno, comida kosher, veganismo, etc. Normalmente relacionado con prohibiciones religiosas pero puede ser de otro tipo.

Talismán de la buena suerte: Crees que este objeto mundano te protege de algún modo y jamás lo dejarías voluntariamente (p. e. pata de conejo). También sirve para objetos personales (la foto del Capitán América y la Agente Carter, el anillo de casado cuando viajas a otro mundo y dejas tu familia atrás, etc).

Tararear/silbar una cancioncilla: Cuando se pone nervioso, se aburre o se concentra en algo, el personaje silba/tararea una canción muy conocida, como el *Let it be de los Beatles*.

Tic del interruptor: Cuando el PJ acciona un interruptor, lo deja inmediatamente en la posición original para volver a dejarlo como quería inicialmente.

Toc, toc, penny (x3): Debes llamar tres veces y repetir el nombre de la persona anfitriona de la casa tres veces cada vez que entras en la vivienda de otro.

Tomar muestras de semejantes: El personaje siempre trata de tomar muestras biológicas de la gente que le rodea (cabellos, uñas, epidermis, residuos...).

Vigorético: “¿Que la Agencia nos va a alojar en un hotel en Beirut? Bueno vale, pero pregunta si el hotel tiene gimnasio. No puedo estar una semana entera sin hacer mis series diarias”.

Usar el felpudo: limpiarse los pies de manera obsesiva antes de entrar a una casa.

Voz chillona al mentir: Al personaje le sucede exactamente eso, lo que suele hacer fallar las tiradas de Persuadir si está mintiendo.

DELIRIOS

Espíritu del antepasado: El personaje cree que tiene al espíritu de su abuelo cerca y se pone a hablar con él pidiéndole su opinión en los momentos más insospechados

La vida es sueño: En realidad, estoy dormido, todo lo que sucede es una mala pesadilla y nada es real.

Locura feliz: El personaje era una persona gris y anodina que tras una crisis se convence de ser un héroe legendario o un personaje de cuento de hadas (“el primo de Simbad”, etc.).

Montura intelectual: “Mi caballo es inteligente, entiende todo lo que le digo y si no me responde es porque no quiere, no porque no pueda hablar”.

Soy el Elegido: El personaje ha desarrollado un complejo mesiánico según el cual ha recibido de Dios en persona el poder para combatir el mal. Cree que es la única persona en la tierra capacitada para salvar a la humanidad.

Supersticioso: La típica desventaja de muchos marineros. Crees a pies juntillas una serie de supersticiones populares y atribuyes lo que sucede a tu alrededor a las fuerzas sobrenaturales descritas en esas supersticiones.