

LISTADO COMPLETO DE ORGULLOS Y VERGÜENZAS PARA AQUELARRE

(Recopilado por Jorge Redondo Garcés - Hitman)

ORGULLOS

Recuerda que no podrás tener más de 5 puntos en orgullos, y que por cada punto que elijas tendrás que escoger un punto de vergüenzas para equilibrar al personaje. Léete bien la descripción de cada uno de los orgullos que elijas, pues algunos son incompatibles con ciertas vergüenzas, lo que significa que un mismo personaje no podrá tener al mismo tiempo un orgullo y una vergüenza que sean incompatibles; no se puede tener Hermosura y Fealdad al mismo tiempo.

- **Acaudalado (Variable)**

El PJ es una persona acaudalada. Por cada punto del orgullo empieza con un 5% más de dinero inicial e incrementa sus ingresos mensuales en otro 10%. El PJ debe especificar el origen de los ingresos extra (ganado, viñedos, etc.).

- **Adiestramiento fructífero (Variable)**

Por cada punto en el orgullo, el PJ recibe un punto más de aprendizaje al final de cada aventura.

- **Adiestrado para el Combate (2 puntos)**

Ya fuera porque ha sido educado por un padre o tutor instruido en las artes de la guerra, porque desee vengar algún tipo de afrenta realizada hacia su persona o familia, o simplemente porque es una persona a la que le ha atraído el combate y la lucha, aunque luego ejerciera otro tipo de profesión, lo cierto es que el personaje ha recibido un adiestramiento especial en el manejo de las armas. Puede sumar +25% al porcentaje que posea en una competencia de armas.

Este orgullo se puede escoger más de una vez, pero siempre para competencias de armas diferentes, nunca para la misma.

- **Aficionado a la Caza (2 puntos)**

Haya escogido la profesión que haya escogido, el personaje ha demostrado ser un maestro en el noble arte de la caza y, siempre que puede, se escapa al bosque más cercano en busca de más presas a las que abatir, ya lo haga él mismo mediante el arco o utilizando halcones gracias a sus conocimientos de cetrería —la opción más adecuada si tu personaje es noble—. En todo caso, aumenta en +25% su porcentaje en Rastrear y súbele además la misma cantidad en Arcos, si usa el arma, o a Conocimiento Animal, si prefiere las artes de la cetrería.

- **Afortunado (Variable)**

El PJ es un tipo con suerte. Por cada punto en el orgullo, suma +3% a su valor de *Suerte*.

- **Ágil (2 puntos)**

Los movimientos del personaje son firmes, seguros y, sobre todo, rápidos. Esto le permite escalar paredes, muros o árboles con una considerable velocidad al tiempo que puede correr con una celeridad asombrosa. Aumenta en +25% su porcentaje en las competencias de Trepár y Correr.

- **Alquimista Extraordinario (Variable) (Ars Malefica)**

Requisitos: Alquimia 90% o más y el permiso del DJ.

El PJ comprende la alquimia mejor que muchos otros, lo cual le permite, por cada punto de orgullo, obtener una poción o ungüento cuando se fabrica o, en el caso de los talismanes, reducir el tiempo de fabricación en un nivel.

- **Alto (1 punto)**

El personaje es bastante más alto de lo normal, lo que le da un aire intimidante y majestuoso entre sus iguales, que suelen respetarle por ello. Aumenta su altura en +0,30 varas.

- **Ambidextro (2 puntos)**

Ya sea desde nacimiento o porque se ha empeñado desde joven en su uso, lo cierto es que el personaje tiene la facultad de poder usar con la misma fluidez la mano izquierda y la derecha, por lo que no tendrá ningún tipo de modificador negativo al usar su “mano torpe”.

- **Amistad (Variable)**

El personaje posee un amigo bastante influyente en un determinado territorio y aunque no le acompañará de aventuras, podrá ayudarle si se encuentra en problemas en una zona a la que llegue su influencia. El coste varía dependiendo del tipo de amigo:

- Si se trata de una persona que pertenece a la burguesía o a la baja nobleza, el coste del orgullo es de 1 punto.
- Si es una persona que pertenece a la alta nobleza, el coste será de 2 puntos.

Se supone que la zona de influencia del amigo del personaje será una ciudad o una zona no más extensa que una comarca —una baronía, por ejemplo—. En caso de que su influencia se extendiera por todo un reino, el coste se multiplicará por 2. Lo que ya sería imposible es que el amigo del PJ tuviera autoridad en todos los reinos de la Península.

- **Ángel de la guarda (3 puntos)**

Requisito: El PJ debe tener una puntuación de 30% o más en *Suerte*.

Todo el mundo tiene ángel de la guarda, pero el del PJ parece hacer horas extra. Una vez por aventura, el PJ cambiar una tirada de ataque exitoso contra su persona, que no fuese crítico, por un fallo, a costa de perder 25 puntos de *Suerte* (se considera gastada de forma normal). En caso de no tener suficiente *Suerte*, el golpe no puede ser cambiado.

- **Aojeador (4 o 5 puntos) (Ars Malefica)**

Requisitos: Se necesita el permiso del DJ.

El PJ es un aojeador, ha recibido el raro don, o maldición, de poder lanzar el temible mal de ojo, el cual funciona como el hechizo Mal fario (ver pág. 107 de este libro) aunque sin tiradas de activación ni gasto de PC. Si se elige el orgullo de cinco puntos significa que el personaje es un aojeador poderoso, pudiendo, además de los poderes ordinarios de aojeador, usar los hechizos de Mal de Ojo (ver pág. 175/145) o Infortunio (ver pág. 205/-) como si de un poder innato fuese, sin necesidad de componentes, letanías o pases de manos, pero con las habituales tiradas de activación y gasto de PC. Incrementa la IRR del personaje en +5 si ha elegido el orgullo de 4 puntos o en +10 si ha escogido el de 5 puntos. Recomendamos al DJ que haya un máximo de un aojeador en el grupo de juego.

LISTADO COMPLETO DE ORGULLOS Y VERGÜENZAS PARA AQUELARRE

(Recopilado por Jorge Redondo Garcés - Hitman)

- **Aptitud Inusual (2 puntos)**

Requisito: Sólo puede ser escogido por personajes juglares, bufones, qainas, ramera y otras profesiones del mundo de la farándula.

El PJ tiene una aptitud inusual (y un tanto inútil) que llama la atención y el morbo (a determinar entre el DJ y el PJ). Esta aptitud le permite realizar un número especial que le permite incrementar sus ingresos mensuales en +6D6 maravedíes (se tira cada mes), no ofreciéndole ningún tipo de bonificación o beneficio adicional.

- **Aprendizaje Gremial (1 ó 2 puntos)**

El PJ recibió aprendizaje en más de un oficio. Por cada punto en el orgullo, puede usar el porcentaje total de su competencia de Artesanía en un oficio extra, aparte de su especialidad inicial.

- **Armas Improvisadas (2 puntos)**

Requisito: El PJ debe tener la vergüenza *Tarado (Colérico)* o el orgullo *Marrullero*.

El PJ se ha metido en tantas peleas que ha aprendido a usar objetos cotidianos que en un principio poco tiene de posible armamento (sillas, taburetes, jarras, candelabros, etc.), como si armas reales se tratasen.

El PJ gana un bonus de +25% a su competencia de *Pelea* cuando la utilice para usar estas armas improvisadas en un combate (no acumulable con el bonus por *Marrullero*, por solo beneficiar en acciones de combate sin armas). El DJ determina el daño y la resistencia (una jarra se romperá al primer golpe) de dichas "armas".

- **Arquero (o Ballestero) Experto (2 ó 4 puntos)**

Requisito: El PJ debe tener *Arcos* o *Ballestas* a 75% o superior.

El PJ es un arquero experto y ha tirado tantísimas veces que la recarga de su arco es casi un acto reflejo. Por cada dos puntos en el orgullo, resta una acción para la recarga del arco. Si el total de puntos reduce las acciones de recarga a cero, aun seguirá necesitando una acción de recarga como mínimo, aunque si se da este caso, puede elegir disparar en la misma acción usando solo la mitad del porcentaje en la competencia. Este orgullo solo sirve para arcos, debiéndose elegir su contrapartida para ballesteros (*Ballestero Experto*), si se desea usar dichas armas.

- **Aura Abrumadora (Variable) (Ars Malefica)**

Requisitos: El PJ debe ser usuario de magia.

El aura mágica del PJ es muy poderosa, abrumando la voluntad de sus víctimas a la hora de resistirse a sus poderes: por cada punto, sus objetivos sufren un penalizador adicional por IRR alta de -10%. Este orgullo obliga al personaje a elegir la vergüenza *Aura Manifiesta* de al menos un punto (sin importar los puntos del orgullo escogidos).

- **Aura impávida (5 puntos) (Ars Malefica)**

Requisitos: Se necesita el permiso del DJ.

El PJ ha sido tocado por el Cielo o el Infierno, o es sin duda un ser excepcional, pues no se ve afectado por penalizadores de IRR alta en sus tiradas de RR. El jugador deberá explicar de dónde viene tal bendición, usando alguna vergüenza afín (*Destino* es una buena elección).

- **Campechano (1 punto)**

Requisito: Sólo puede ser escogido por PJs con posición social de alta o baja nobleza.

El PJ, aunque de noble cuna, tiene un carácter amable y campechano, tratando a las gentes humildes con la misma deferencia que a los duques, no siendo tiquismiquis con que se le trate con el "debido" respeto, sintiéndose muy gusto con las gentes del pueblo llano. Ese carácter campechano impresiona a las gentes humildes con las que el personaje trata: el PJ obtiene un bonificador de +25% a sus tiradas de *Elocuencia* con campesinos, villanos y, opcionalmente burgueses que se dediquen a oficios cercanos al pueblo llano (que no sean especialmente adinerados o "aburguesados"). La actitud del PJ puede malinterpretarse como debilidad por parte de nobles mas orgullosos o intolerantes, provocando que se trate al personaje con frialdad, u otorgándole penalizadores a sus tiradas sociales frente a ellos. Este orgullo es incompatible con las vergüenzas *Intransigente* y *Altanero*.

- **Candidato del Maligno (3 puntos) (Ars Malefica)**

Requisitos: Se necesita el permiso del DJ.

Las señales de nacimiento del PJ indican que su vida está "bendita" por el Maligno, siendo un candidato perfecto para ser brujo o bruja, y haciendo de él un excelente practicante de goecias. Cualquier demonio tratará de tentarlo para que entre al servicio del Infierno, lo cual puede ser es una ventaja en ciertas ocasiones en las que los demonios atacan sin preguntar. El PJ tiene un bonificador de +25% cuando use hechizos de magia negra. Se recomienda al DJ que haya como máximo un candidato del maligno en un grupo de juego.

- **Cara de bueno (3 puntos)**

Requisito: El PJ debe tener un Aspecto de 12 o superior.

El PJ tiene "cara de bueno", lo cual propiciará el ganarse la confianza de desconocidos y no parecer sospechoso ante posibles acusaciones. Las tiradas sociales (*Elocuencia*, *Seducción*, etc.) ante desconocidos o poco conocidos, obtienen un +15% de bonificador y, caso de ser acusado en un juicio, se obtiene un bonificador de -2 al resultado.

- **Característica Desarrollada (Variable)**

El personaje ha desarrollado sobremanera una de sus características primarias: aumenta el valor de dicha característica en +1 por cada punto de orgullo que adquiere. Este orgullo se puede escoger varias veces con diferentes características o con la misma. Es incompatible con la vergüenza *Característica Debilitada*, siempre que se trate de la misma característica; por ejemplo, sí podemos tener el orgullo *Fuerza Desarrollada* y al mismo tiempo *Agilidad Debilitada*, pero no *Fuerza Desarrollada* y *Fuerza Debilitada*, ya que el orgullo y la vergüenza se anularían entre sí.

- **Carisma con los Animales (1 punto)**

El personaje cae bien a los animales y éste se puede acercar sin problemas a ellos, pues nunca le atacarán, excepto si el PJ se muestra hostil hacia ellos, hacia sus cachorros, si el animal está muy hambriento o si ha sido entrenado para atacar a la orden de su amo. En todo caso, el PJ aumenta en +25% su competencia de *Conocimiento Animal*. Recordamos que dentro de la definición de animal no se encuentran las criaturas irracionales.

Este orgullo es incompatible con la vergüenza *Antipatía Animal*.

LISTADO COMPLETO DE ORGULLOS Y VERGÜENZAS PARA AQUELARRE

(Recopilado por Jorge Redondo Garcés - Hitman)

- **Cautivador (1 punto)**

No hay nada que hacer: al personaje le atrae en extremo la compañía del sexo opuesto, y siempre que se topa con un miembro del otro sexo no pierde ocasión en abordarlo para hablar con él, bromear, intimar y, a ser posible, yacer toda la noche en tan placentera compañía. Su porcentaje en Seducción se ve aumentado en +25%.

- **Certero (2 puntos)**

Requisito: El PJ debe tener una puntuación de 50% o superior en *Lanzar*, *Arcos* o *Ballestas*.

El PJ es especialmente certero en cuanto a tiros dirigidos se refiere, ganando un modificador +1/-1 a las tiradas ordinarias para determinar la localización del daño del proyectil o reduciendo el penalizador en tiros apuntados en un 10%. Este orgullo solo afecta a una competencia (*Lanzar*, *Arco* o *Ballesta*) y solo es utilizable si el blanco se encuentra a corto alcance.

- **Clase Social Alta (Variable)**

El personaje o su familia poseen una posición social por encima de la de villano. El coste del orgullo aumentará conforme más alta sea la posición social escogida (para la descripción de cada una de las posiciones sociales, consulta las tablas de la págs. 25 y 26):

- **Grandeza:** La familia del personaje posee el título de duque o marqués (un ducado o marquesado), si pertenece a la sociedad cristiana, o el de de *Sharif* o *Shayy*, si es musulmán (los judíos no pueden escoger esta posición social). El personaje también pertenece a esa clase social, pero hasta que mueran sus padres será considerado un miembro de la baja nobleza, a no ser que adquiera el orgullo Heredero. Cuesta 4 puntos de orgullo.
- **Alta Nobleza:** La familia del personaje posee el título de conde, vizconde o barón, si es cristiana; o el de emir o *qadi*, si es de procedencia islámica (los judíos no pueden escoger esta posición social). El personaje también pertenece a esa clase social, pero hasta que mueran sus padres será considerado un miembro de la baja nobleza, a no ser que adquiera el orgullo Heredero. Cuesta 3 puntos de orgullo.
- **Baja Nobleza:** El personaje tiene una posición social de Baja Nobleza, pudiendo escoger entre los títulos de señor, caballero o hidalgo, si es cristiano; o de *sa'id* o *al-barraz*, si es musulmán (los judíos no pueden escoger esta posición social). Cuesta 2 puntos de orgullo.
- **Burgués:** El personaje pertenece a la burguesía del reino, denominados “mercaderes” en el mundo musulmán. Cuesta 1 punto de orgullo.

Este orgullo es incompatible con la vergüenza Clase Social Baja y, por tanto, un mismo personaje no puede tener ambos rasgos.

- **Comprensivo (1 punto)**

El personaje es una persona comprensiva, capaz de percibir en los demás sus emociones por mucho que traten de ocultarlas. Esto le permite anticiparse a ellas, bien para ayudar a las personas bien para utilizar ese conocimiento en beneficio propio. Aumenta en +25% su porcentaje en Empatía.

- **Conocimientos Arcanos (Variable)**

Este orgullo sólo puede ser escogido por personajes que puedan utilizar magia, o sea, que tengan al menos 50% en Conocimiento Mágico y en IRR. Gracias a este orgullo, el personaje puede aumentar la cantidad de hechizos que conoce, a un coste igual a 1 punto por cada hechizo adicional. Este orgullo es incompatible con la vergüenza Conocimientos Arcanos Insuficientes.

- **Creencias Firmes (Variable)**

Gracias a su propia experiencia o simplemente a las ansias que posee de que todo sea como él desea, el personaje cuenta con unas creencias férreas y firmes sobre su propia visión del mundo que le rodea. Por cada punto de orgullo que adquiramos, el personaje aumentará en +5 su RR o su IRR, reduciendo naturalmente la otra.

- **Criado en el Campo (1 punto)**

El personaje se ha criado en un ambiente rural, un pueblo o aldea rodeado de cultivos y bosques, lo que le ha permitido aprender a distinguir las plantas y conocer algunas de sus propiedades. Aumenta en +25% su porcentaje en Conocimiento Vegetal.

- **Criado en la Costa (2 puntos)**

El personaje se ha criado en una población costera o ribereña, lo que le ha permitido aprender a nadar desde muy pequeño —cualidad inusual en la Edad Media— y saber manejar pequeñas embarcaciones. Aumenta en +25% su porcentaje en las competencias de Nadar y de Navegar.

- **Curioso (2 puntos)**

El PJ tiene una curiosidad natural que le hace fijarse en los detalles más que otros.

Obtiene un bonificador de +15% a *Descubrir*, +15% a *Escuchar* y +15% en *Elocuencia*, porque lo que no descubre, gusta preguntarlo.

- **Dedos Ligeros (1 punto)**

El personaje ha ejercitado su habilidad manual hasta límites insospechados:

es capaz de llevar a cabo toda clase de juegos de prestidigitación con una soltura increíble. Pero también es capaz de robar una bolsa bien cargada de dinero del cinto de su dueño con un simple encontronazo y un rápido movimiento de manos. Aumenta en +25% su porcentaje en Escamotear.

- **Demonio Afín (variable: solo demonólogos o PJ con educación demonológica, requiere el permiso del DJ) (Daemonolatrea)**

El demonólogo ha sabido ganarse el respeto (o lo más parecido al respeto) de un demonio servidor. Cuando el PJ lo invoque para llegar a un pacto, siempre le ofrecerá uno justo sin necesidad de realizar tiradas. El PJ aún puede tirar para intentar lograr un mejor trato (un crítico), aunque demasiados fallos, pifias (el DJ decide cuantas) o simples abusos pueden dar al traste con la consideración del demonio, anulando este orgullo. Los demonólogos religiosos pueden poseer este orgullo, teniendo una curiosa relación con el demonio afín.

LISTADO COMPLETO DE ORGULLOS Y VERGÜENZAS PARA AQUELARRE

(Recopilado por Jorge Redondo Garcés - Hitman)

- **Desaojeador (3 puntos) (Ars Malefica)**

Requisitos: Se necesita el permiso del DJ.

El PJ ha sido bendito con cualidades que lo convierten en un magnífico desaojeador (o desaojeadora): tiene un bonificador de +50% a la hora de usar los hechizos Revocar maldición (ver pág. 177/146) y Desaojear (ver pág. 109 de este libro), así como otros que deshagan males infringidos mágicamente.

También obtiene un bonificador de +25% en el uso del hechizo de Expulsión (ver pág. 203/156) y rituales de fe tales como Confrontación, Exorcismo, Disipación, Purificación, Purga y Armadura de Dios (ver pág. 252/175 y siguientes).

Se recomienda al DJ que haya como máximo un desaojeador por grupo de PJs

- **Discreto (1 punto)**

Al PJ siempre le ha parecido que no es correcto hablar de los demás, no interesándole habladurías o rumores. Esta virtud esta tan inculcada en su interior que en cualquier ocasión que se vea forzado a revelar algo que no debiera saberse, obtiene un bonificador de +25% a las tiradas para evitarlo u otorga un penalizador de -25% a las tiradas de los interrogadores (lo que sea mejor de los dos).

- **Don de Lenguas (1 punto)**

El personaje tiene un don natural para los idiomas, y es capaz de aprender rápidamente a utilizarlos, una habilidad prácticamente innata y que no le supone un esfuerzo adicional. Por eso, cada vez que gaste Puntos de Aprendizaje para aumentar el porcentaje que posee de algún idioma, la ganancia será el doble de la habitual, o sea, que aumentaría en +2% en lugar del +1% habitual.

- **Dotado (1 punto)**

¿A quién vamos a engañar? ¿Quién no desea tener un enorme miembro viril? Pues al PJ le ha tocado en gracia el tener uno bien grande. A efectos de juego no confiere beneficios aplicables más allá de un +1 en Aspecto, si lo muestra (o sugiere) ante féminas que le atraiga el tamaño*. Las PJs femeninas pueden elegir este orgullo, logrando (por ejemplo) unos muy hermosos pechos, que añaden un +1 de manera permanente a su Aspecto e incrementan los ingresos en caso de ser quaina o prostituta en un 10%.

** **Addenda:** Si es que existen, claro.*

- **Educación Alquímica (1 punto)**

Gracias a la instrucción recibida por parte de un familiar, de un amigo o al estudio directo de un libro, el personaje ha aprendido los rudimentos del arte de la alquimia y de su uso.

Aumenta en +15% las competencias de Alquimia y de Conocimiento Mineral.

- **Educación Arcana (1 punto)**

El personaje ha recibido cierta educación en temas arcanos y mágicos de manos de un brujo o sanador, un practicante de la variante mágica más popular y práctica. Aumenta en +15% sus competencias de Astrología y Conocimiento Mágico.

- **Educación Cabalística (1 punto, solo judíos, requiere el permiso del DJ) (Daemonolatreaia)**

El personaje ha sido educado por un rabino versado en los misterios de la Cábala, o quizá ha tenido acceso a un volumen que le ha instruido en tan sagrado arte. De una forma u otra, obtiene un bonificador de +15 % a la competencia de Teología (Hebrea).

- **Educación Demonológica (1 punto, requiere el permiso del DJ) (Daemonolatreaia)**

El PJ ha sido educado por un turbio personaje que le ha revelado las oscuras artes de la hechicería demonológica, o quizás ha sido la malsana curiosidad del PJ la que le ha llevado a encontrar un impío tomo del que ha extraído tan maligno conocimiento. El hecho es que el PJ obtiene un bonificador de +15 % a sus competencias de Demonología y Conocimiento Mágico. Este orgullo puede ser ostentado por un PJ de tipo religioso, en cuyo caso se le supone interesado en temas del demonio y la forma de exorcizarlo, obteniendo como bonificador un +15 % a sus competencias de Demonología y Teología.

- **Educación Pagana (1 punto) (Ars Malefica)**

El PJ fue educado por un sacerdote pagano en las Viejas Tradiciones: obtiene +15% en Teología (Pagana) y Conocimiento Mágico. Lo normal es que sólo lo puedan escoger personajes de posición social campesino, pero el DJ puede ampliarlo a otras clases, con un buen trasfondo por parte del jugador.

- **Educación Religiosa (2 puntos)**

El personaje se ha educado en un convento cristiano, una madraza islámica o una sinagoga judía, por lo que ha tenido acceso a una educación más refinada de lo habitual en la época, aunque también se han visto modificados sus valores morales y éticos. Aumenta en +25% las competencias de Leer y Escribir y Teología.

- **Espíritu Familiar (3, 4 o 5 puntos) (Ars Malefica)**

Requisitos: Sólo puede ser escogido por PJs usuarios de la magia o con el orgullo Educación Arcana (ver pág. 59/52) u otro orgullo sobrenatural similar. Además se necesita el permiso del DJ.

El PJ ha recibido en herencia un espíritu familiar bajo la forma de un animal de pequeño tamaño a determinar por el DJ. Con tres puntos, el familiar es demoníaco (lo sepa el PJ o no) y actuará como los lutines, intentando corromper al PJ o a sus acompañantes para que se unan al Averno. Si el orgullo es de cuatro puntos, habrá una posibilidad de que se trate de un familiar demoníaco (una posibilidad del 35% de que sea neutral), mientras que si se elige el orgullo de cinco puntos, el familiar será neutral o incluso “bueno”. Se recomienda al DJ que haya como máximo un familiar en un grupo de juego.

LISTADO COMPLETO DE ORGULLOS Y VERGÜENZAS PARA AQUELARRE

(Recopilado por Jorge Redondo Garcés - Hitman)

- **Estudiante Ejemplar (2 puntos)**

El personaje posee una gran capacidad de aprendizaje que le permite asimilar todos aquellos conceptos que se le estén enseñando de forma rápida y clara. Por eso, siempre que esté aumentando una competencia mediante el método de la enseñanza (véase pág. 92), la tirada de característica que debe llevar a cabo al final la hará como si dicha característica tuviera un valor 5 puntos superior al que tiene realmente. O si se trata del aprendizaje de un hechizo, el tiempo exacto que tardará en estudiarlo se dividirá entre dos, redondeando hacia arriba.

- **Experto (1 punto)**

Requisito: La competencia objetivo del orgullo debe tener un porcentaje de 50% o superior.

El PJ es experto en un área concreta de una competencia. Esto le permite ganar un bonus de +25% cuando use la competencia en esos casos. Ejemplos: seducir monjas, luchar a oscuras, correr bajo la lluvia, nadar con mucho oleaje, sanar magulladuras, etc. La situación en concreto debe ser decidida entre el DJ y el PJ.

- **Gracioso (2 puntos)**

Requisito: Se necesita permiso del DJ para escoger este orgullo.

El PJ es gracioso, teniendo un talento natural para el humor. Apunta una nueva competencia llamada *Chanza*, basada en la Comunicación. El PJ puede usarla para contar chistes y hacer reír. Una tirada exitosa de la competencia antes de una tirada de *Elocuencia* y *Seducción*, reduce en uno el grado de dificultad de las tiradas. En situaciones en que no venga a cuento el humor, el blanco puede hacer una tirada de *Templanza* para evitar el decremento de la dificultad (y de camino, reírse). Antes del combate (no funciona si ya han comenzado las hostilidades, ni si el blanco se sospecha la jugada) se puede usar, si el PJ tiene suficiente tiempo para contar un chiste al blanco y este falla una tirada de *Templanza*, se reirá, permitiendo al PJ realizar un ataque por sorpresa. Es indispensable que los testigos conozcan el idioma del PJ para que sus gracias surtan efecto. El DJ puede reservarse muy mucho a quien permite este orgullo, porque se espera que lo escenifique de alguna forma.

- **Hechicero Experimentado (3 puntos) (Ars Malefica)**

Los experimentos mágicos del PJ le han concedido una mayor pericia en sus rituales mágicos: el PJ añade el porcentaje que tenga de obtener un crítico en Conocimiento Mágico al máximo de PC que puede usar.

- **Hechizo favorito (3 puntos) (Ars Malefica)**

Requisitos: Se debe tener, al menos, un 10% de posibilidad de lanzar el hechizo escogido y, además, se necesita el permiso del DJ.

El PJ tiene un hechizo favorito, el cual ha usado cientos de veces, lo que le permite usarlo con gran facilidad. Obtiene un bonificador de +25% a la hora de lanzarlo, no sufriendo penalizadores por no usar pases de manos o lanzarlo en voz baja, reduciendo en uno los PC usados y el tiempo de elaboración (con un mínimo de uno en ambos casos) y sumando uno a las dosis obtenidas (en el caso de que se tratase de una poción o ungüento). Aunque se pierda el 10% de posibilidad a la hora de lanzar el hechizo durante el juego, no se anulan los beneficios de este orgullo.

- **Heredero (1 punto)**

Los padres o familiares del personaje han muerto y él se ha convertido en heredero de sus fortunas y títulos, ya sea porque fuera el primogénito o porque ningún otro hermano ha podido ser nombrado heredero. El PJ adquiere la clase social de la familia y además comienza el juego con el doble de dinero inicial.

Este orgullo sólo puede ser escogido por personajes que pertenezcan a la alta o a la baja nobleza.

- **Hereje (Variable)**

Requisito: Sólo lo puede escoger un PJ que pueda usar Rituales de Fe.

El personaje ha sido criado en una variante de la religión bastante herética (se recomienda que escoja también la vergüenza *Secreto*), que hace que vea los dogmas de su religión de una manera ligeramente distinta:

por cada punto, el PJ puede ignorar un pecado, blasfemia o comportamiento reprochable en particular, que le acarrearía una pérdida de PF, en su religión original, que no en su variante "iluminada".

- **Hermosura (Variable)**

Tu personaje es más guapo de lo normal, bien porque tenga un rostro agraciado o bien por poseer un desparpajo natural que le hace especialmente atractivo. El coste es proporcional al valor de Aspecto que deseemos para nuestro personaje:

- **Atractivo:** El personaje posee un Aspecto de 19. Cuesta 1 punto de orgullo.
- **Hermoso:** El personaje posee un Aspecto de 22. Cuesta 2 puntos de orgullo.
- **Belleza casi inhumana:** El personaje posee un Aspecto de 25. Cuesta 3 puntos de orgullo.

Este orgullo es incompatible con la vergüenza Fealdad.

- **Héroe de antaño (Variable) (Ars Malefica)**

Requisitos: Se necesita el permiso del DJ.

El PJ es la reencarnación de un poderoso héroe pagano de la antigüedad. Cualquier tirada social con paganos gana un bonificador de +15%, ya que instintivamente reconocen la grandeza del alma del PJ. Los seres IRR reconocerán también el poder del PJ, pudiendo actuar de manera peculiar según el caso (para bien o mal). También obtiene algo de su valor pasado, aumentando su *Templanza* en +15%.

El coste básico del orgullo es de tres puntos, aunque por cada punto extra aumenta en un +5% el bonificador pagano, la *Templanza* y acentúa las reacciones de los seres IRR. Por cierto, el PJ no tiene recuerdo de ningún conocimiento o competencia de su vida pasada. Se recomienda al DJ que haya, como máximo, un héroe de antaño en cada grupo de juego.

- **Imitador (1 punto)**

Gracias a unas tremendas dotes de observación y a un buen control sobre sus gestos, el personaje es capaz de imitar de forma muy convincente las voces, poses y maneras de las personas a las que ve, y es tan capaz de imitar los burdos modales del campesino como la refinada etiqueta de la corte. Aumenta en +25% su competencia de *Disfrazarse*.

LISTADO COMPLETO DE ORGULLOS Y VERGÜENZAS PARA AQUELARRE

(Recopilado por Jorge Redondo Garcés - Hitman)

- **Iniciado en los Misterios (1 punto) (Ars Malefica)**

Requisitos: Sólo PJs paganos.

El PJ ha sido iniciado debidamente en los misterios paganos, con lo que se considera un sacerdote de la Vieja Tradición con todos los derechos (por tanto puede usar hechizos de magia sagrada si reúne los requisitos) y deberes asociados a los mismos. Aquellos PJs que tengan una profesión de sacerdote pagano, azti o sorguiña ya se suponen debidamente iniciados, obteniendo los beneficios de este orgullo de manera automática.

- **Inmune (Variable)**

El PJ pasó con éxito una enfermedad y se ha inmunizado completamente a ella. Este orgullo también permite que el PJ se haya habituado a un veneno. Por cada dos puntos, el PJ es inmune a una enfermedad o veneno concreto (los de áspid o basilisco no cuellan).

- **Juicioso (2 puntos)**

El PJ es una persona juiciosa. Cuando él u otro personaje en su presencia, esté a punto de fastidiarla por una mala acción, el DJ hará una tirada oculta de PERx3, y en caso de éxito, advertirá al PJ de la mala idea.

- **Lanzador Experto (1 ó 2 puntos)**

El PJ es un lanzador experto en el manejo de armas arrojadizas. Con un punto en el orgullo, el PJ puede usar una única acción para coger dos armas (una con cada mano) si las tiene a la mano (no empuñadas, accesibles, preparadas para ser cogidas rápido) y tras lanzar la primera, puede lanzar la segunda, pasándosela de la mano buena a la mala, sin necesidad de gastar acciones, ni recibir malus. Con dos puntos en el orgullo, el PJ puede lanzar el arma, si la tiene a mano en la misma acción que la coge, haciendo la tirada a mitad de porcentaje (solo puede coger un arma).

- **Lanzamiento con Efecto (2 puntos)**

Requisito: El PJ debe tener 50% o más en *Lanzar* y una puntuación en Agilidad de 15 o superior.

El PJ ha aprendido a aprovechar su agilidad natural para dotar a su lanzamiento de armas arrojadizas con un efecto que las hace aun más letales: al calcular el daño, se lanzan los bonus por FUE y AGI, quedándose con el mejor resultado de ambas tiradas (en caso de empate, se consigue un +1 al daño).

- **La Visión (3 o 5 puntos) (Ars Malefica)**

Requisitos: Se necesita el permiso del DJ.

El PJ ha sido bendecido con la visión, con el mismo efecto que el hechizo *Escrutar el Alma* (ver pág. 110 de este libro), pero sin tiradas de activación ni gasto de PC. Haber gastado cinco puntos en el orgullo indica que el PJ ha sido agraciado con una visión poderosa, la cual le permite escrutar de forma automática sin necesidad de concentrarse. En este segundo caso, la tirada crítica de IRR se hace ahora para obtener detalles sobre lo que se escruta, incluso pudiendo ver seres invisibles como ánimas o espíritus. Incrementa su IRR en +5 si se adquiere con 3 puntos y +10 si se adquiere con 5 puntos. Se recomienda que haya, como máximo, un vidente por grupo de juego.

- **Líder (1 punto)**

El personaje es un líder nato y está acostumbrado a dar órdenes y a ser obedecido, ya sea por su carisma natural o porque fuera anteriormente el cabecilla de un grupo, del tipo que sea: soldados, forajidos, trabajadores, etc. En todo caso, lo cierto es que su competencia de Mando se ve aumentada en +25%.

- **Linaje de héroes (1 punto)**

Requisito: Sólo puede ser escogido por PJs con posición social de alta o baja nobleza.

El linaje del PJ desciende de una larga saga de nobles de reputado honor y coraje, lo cual le concederá un bonificador de +25% a las tiradas de *Elocuencia* entre nobles y personajes que respeten y admiren a sus antepasados.

- **Literato (1 punto)**

Desde muy pequeño al personaje le han gustado los libros y disfruta enormemente leyendo historias de caballeros, relatos con grandes gestas y las poesías y cantigas que los trovadores recogen en papel y que él mismo ha llegado, en ocasiones, a componer. Aumenta en +25% su porcentaje en Leer y Escribir.

- **Lobera (4 puntos) (Ars Malefica)**

Requisitos: El PJ debe tener la profesión de bruja, hechicera o lobera, pertenecer al sexo femenino y se necesita el permiso del DJ.

La PJ es una lobera y tiene poder sobre los lobos. Conoce de manera automática los hechizos *Lengua de Lobo*, *Ojos de Lobo*, *Llamar Lobos*, *Expulsar Lobos* y *Comandar Lobos*, ganando un bonificador de +25% en el lanzamiento de estos hechizos. La lobera puede transmitir su don a una única aprendiz mediante el hechizo de *Conceder el Don* (el DJ puede poner reparos a que se transmita a otra PJ), aunque contará como un orgullo de dos puntos sin bonificador al lanzamiento (a los siete años, se incrementa a tres y los siguientes siete a cuatro, ganando el bonificador y pudiendo transmitir el don) y deberá aprender los hechizos para usar sus poderes. La PJ incrementa su IRR en +10% (si recibe el don durante el juego, no se incrementa la IRR por este motivo).

- **Locuaz (1 punto)**

El personaje tiene una gran locuacidad, una labia legendaria con la que es capaz de convencer a la gente de que haga lo que él desea, al menos la mayor parte de las veces. Esa verborrea le proporciona un modificador de +25% a su *Elocuencia*, aunque por otro lado suele tener problemas para mantener la boca cerrada en según qué circunstancias, costumbre que puede acarrearle algún que otro problema.

- **Longevo (Variable)**

El personaje viene de una familia de auténticos matusalenes: por cada punto de orgullo, su esperanza de vida aumenta en 10 años. Por tanto, si adquiere *Longevo* a un punto, comenzará su envejecimiento a los 45 años, en lugar de los 35 como el resto de los mortales; si lo adquiere a dos puntos, comenzará a los 55 años, etc.

LISTADO COMPLETO DE ORGULLOS Y VERGÜENZAS PARA AQUELARRE

(Recopilado por Jorge Redondo Garcés - Hitman)

- **Magia Poderosa (2 puntos) (Ars Malefica)**

Requisitos: Sólo para PJs usuarios de magia y con el permiso del DJ.

La magia del PJ es más poderosa de lo normal. Los hechizos lanzados por el personaje incrementan en uno su duración y efectos (esto último sólo aplicable si el efecto del hechizo es cuantificable numéricamente).

- **Magnifico (1, 2 ó 3 puntos)**

Requisito: La competencia objetivo del orgullo debe tener un porcentaje de 40% o superior.

Llegado el momento, en el uso de una competencia en concreto, el PJ se “luce” con más frecuencia que otros, ganando un +1% a la posibilidad de crítico con la competencia. El coste del orgullo es de un punto, para competencias ordinarias, de dos, para competencias de combate (esquiva y escudo incluidas) y de tres puntos para tiradas de lanzamientos de hechizos o tiradas relacionadas con los rituales de fe.

- **Mago Experto (3 puntos) (Ars Malefica)**

Requisitos: El PJ debe escoger, al menos, la mitad de sus hechizos del tipo elegido y, además, se necesita el permiso del DJ.

El mago es un experto en un tipo determinado de hechizos: invocaciones, maleficios, pociones, talismanes o ungüentos, obteniendo un bonificador de +10% al lanzamiento de ese tipo de hechizos, además de a cualquier tirada de conocimiento sobre los mismos. Además, dependiendo del tipo, obtiene un bonificador adicional para el campo mágico elegido:

- **Pociones o ungüentos:** El PJ puede elegir entre un -1 a su tiempo de fabricación o un +1 al número de dosis obtenidas, a elegir para cada elaboración en particular que lleve a cabo.
- **Talismanes:** El PJ resta uno al tiempo de fabricación de talismanes.
- **Invocaciones o maleficios:** El PJ no sufre penalizador por lanzar hechizos en voz baja a la hora de realizar invocaciones o maleficios.

- **Marca del demonio (1, 2 o 3 puntos) (Ars Malefica)**

Requisitos: Sólo para PJs con la vergüenza Sin Alma (ver pág. 140 de este libro).

El PJ ha sido marcado por el diablo con su sello. Esta marca tiene la forma de lunar o antojo con forma demoníaca o de animal impío. Aparte de identificar al PJ como servidor del Maligno ante otros adoradores y demonios (y cualquiera que sepa qué busca), concede un bonificador de +10% al lanzamiento de hechizos de magia negra.

Con un punto, la marca estará en lugar visible (cara o manos), con dos puntos la marca se encuentra en un lugar fácilmente ocultable (por ejemplo con el simple uso de ropa) y con tres puntos la señal está en un sitio realmente complicado de encontrar (bajo los genitales, en el reverso del parpado, bajo la lengua, etc.).

- **Marrullero (1 punto)**

Tras muchos años ejercitando sus golpes en peleas de taberna, el personaje es un experto en el uso de sus puños y piernas como armas, e incluso piensa que la mejor forma de relajarse o de soltar la mala sangre es organizar una buena bronca y romperse algunos huesos en una buena contienda a base de puñetazos y patadas. Aumenta en +25% su competencia de Pelea.

- **Mascota (Variable)**

El personaje es acompañado a todas partes por un animal, que le sigue y obedece todas sus órdenes, siempre y cuando no sean muy complejas o difíciles —sabe lo que quiere decir “Ven aquí” o “Ataca”, pero dudo mucho que obedezca la orden “Tráeme un arma” o “Roba esa bolsa”—. Se tratará de un animal normal (véase pág. 380), sin habilidades especiales o mágicas, al que se debe cuidar, pues si llegara a morir en el transcurso de una aventura el personaje no conseguiría ningún Punto de Aprendizaje al terminar dicha aventura. El coste del orgullo es proporcional al tamaño y peligrosidad del animal: si es de pequeño tamaño —un pájaro, un gato, un ratón, un perrito, un mono...— costará 1 punto; los de tamaño grande o peligrosos —lobo, perro grande, un caballo...— costarán 2 puntos; y los verdaderamente enormes —un oso, por ejemplo—, requieren 3 puntos.

- **Memoria Prodigiosa (1 punto)**

El personaje posee algo muy cercano a lo que conocemos en la actualidad como memoria eidética o fotográfica, ya que es capaz de recordar situaciones y objetos que ha visto u oído en el pasado con una pasmosa facilidad, por lo que su porcentaje en la competencia de Memoria se ve aumentado en +35%.

- **Pedagogo (1 punto)**

Cuenta con un don natural para la enseñanza, pues el personaje tiene la habilidad de hacerse entender de forma amable y eficaz, lo que le permite transmitir sus conocimientos de manera sencilla y con una claridad meridiana. Aumenta en +25% el porcentaje que posee en Enseñar.

- **Mentiroso (1 punto)**

El PJ suelta mentiras y embustes de forma tan natural, que casi suenan a verdades.

Cuando el PJ use *Elocuencia* para tratar de engañar a alguien (no funciona con verdades), obtiene un bonificador de +25%.

- **Modales exquisitos (1 punto)**

Requisitos: El PJ debe tener un 40% o superior en *Corte*.

El PJ tiene un talento natural para tratar con la nobleza y un conocimiento y manejo proverbial de los protocolos. Por ello, recibe un bonus de +25% a sus tiradas de *Corte*.

- **Nombre Parcial (1 punto, solo Demonólogos o PJ con educación demonológica) (Daemonolatreaia)**

El demonólogo conoce parcialmente el verdadero nombre de un demonio servidor. Esto le concede algo de poder sobre él, que a efectos prácticos se traduce en un bonificador de +25 % a su invocación y a las tiradas de *Elocuencia* y *Demonología* que se le haga. Los demonólogos religiosos obtienen un bonificador de +25 % a sus tiradas de exorcismo y confrontación.

LISTADO COMPLETO DE ORGULLOS Y VERGÜENZAS PARA AQUELARRE

(Recopilado por Jorge Redondo Garcés - Hitman)

- **Orador fervoroso (Variable) (Ars Malefica)**
Requisitos: Sólo a PJs practicantes de conjuros de abad.
Los conjuros de abad del PJ, ya sean por su experiencia o fervor, se consuman en menor tiempo. Por cada punto, reduce en un 10% el tiempo de consumación de todos los conjuros de abad.
- **Orador veloz (Variable) (Ars Malefica)**
Requisitos: Sólo a PJs practicantes de conjuros de abad.
El ensalmador o conjurador es extremadamente rápido en sus rezos, sin que ello reste el menor ápice de potencia a sus conjuros de abad. Por cada punto, reduce en un 10% el tiempo de ejecución de todos los conjuros de abad.
- **Palabra Sagrada (variable, Teología al 90 % o más) (Daemonolatreia)**
El PJ tiene el honor de conocer (por cada punto en el orgullo) una de las seis palabras sagradas, palabras misteriosas solo conocidas por los más doctos y rectos teólogos. Cada palabra usada en una Confrontación o Exorcismo otorga un bonificador de +6 % a la hora de determinar el enfrentamiento.
- **Persona de Mundo (1 punto)**
Has viajado mucho y has escuchado todo tipo de historias sobre el mundo que se extiende a tu alrededor, por lo que eres un buen conocedor de las costumbres y hábitos locales de buena parte de los reinos peninsulares. Por todo ello, se encuentre donde se encuentre el personaje, siempre tendrá un porcentaje mínimo en Conocimiento de Área igual a su valor en Cultura, aunque no haya nacido allí.
- **Persona irracional en extremo (Variable)**
Requisito: El PJ debe tener una IRR de 75% o superior y se requiere el permiso del DJ para adquirir el orgullo.
El PJ es una persona supersticiosa, que acepta y desea creer en la presencia del mundo IRR. Cuando se presente una ocasión en que vaya a ganar IRR o perderla, deberá hacer una tirada de *Templanza*. Si la pasa, sumará el valor del orgullo a su ganancia o la restará a su pérdida, solo en aquellos casos en que dichos valores sean variables (o sea, que se tire un dado). Ante valores fijos de ganancias o pérdidas, podrá sumar o restar uno, por cada dos puntos en el orgullo. En ambos casos, en caso de pérdida, siempre perderá como mínimo un punto. Este orgullo también se puede elegir como vergüenza por parte de PJs de tipo opuesto, como clérigos o monjes que usen rituales de fe.
- **Persona racional en extremo (Variable)**
Requisito: El PJ debe tener una RR de 75% o superior y se requiere el permiso del DJ para adquirir el orgullo.
El PJ es una persona creyente, que se niega a aceptar de manera inconsciente la presencia del mundo irracional. Cuando se presente una ocasión en que vaya a ganar RR o perderla, se santiguará varias veces y hará una tirada de *Templanza*. Si la pasa, sumará el valor del orgullo a su ganancia o la restará a su pérdida, solo en aquellos casos en que dichos valores sean variables (o sea, que se tire un dado). Ante valores fijos de ganancias o pérdidas, podrá sumar o restar uno, por cada dos puntos en el orgullo.
En ambos casos, en caso de pérdida, siempre perderá como mínimo un punto.
Este orgullo también se puede elegir como vergüenza por parte de PJs de tipo opuesto, como brujas y hechiceros.
- **Posesiones (Variable)**
Debido a un golpe de fortuna, a una herencia inesperada o simplemente a una increíble gestión de su patrimonio, el PJ tiene en su haber un gran número de posesiones, más de lo habitual para su posición social.
Cada punto de orgullo que te gastes te proporcionará 1.000 maravedíes adicionales, dinero que deberás gastar de forma íntegra en equipo y propiedades antes de comenzar a jugar. Por ejemplo, si adquieres posesiones con un valor de 2 puntos de orgullo, tendrás 2.000 maravedíes en equipo.
- **Porte Noble (1 punto)**
Requisito: El PJ no puede tener una posición social de baja o alta nobleza.
Hay algo en el PJ que sugiere que es noble. El PJ gana un bonus de +25% en *Disfrazarse* a la hora de hacerse pasar por un noble y otro +25% a la *Seducción* con campesinas y villanas, mientras mantenga el engaño.
- **Prodigio Insospechado (2 puntos)**
Requisito: Se necesita permiso del DJ para escoger este orgullo.
El PJ es un prodigio en potencia en una competencia específica. Podrá subirla al final de cada aventura, aunque no se la haya apuntado. Además, si el PJ tiene los suficientes puntos, podrá incrementar dicha competencia por encima de su límite de 100% y Característicasx5. Solo se permite tener este orgullo a un PJ del grupo.
- **Profesional reputado (2, 3, 4 ó 5 puntos)**
Requisito: El PJ debe poseer unos ingresos mensuales variables.
El PJ tiene una magnífica reputación (merecida o no) de ser un magnífico profesional en su trabajo o gremio, lo cual hace que más de uno se acerque en busca de sus servicios (genial para encontrar aventuras) e incrementar su sueldo: por un lado obtiene un +10% a sus tiradas sociales con otros camaradas de profesión, los cuales reconocen la valía del personaje, y por otro, añade +10% (otro +10% adicional por cada punto por encima de 2) a su competencia salarial, solo a efectos de calcular su sueldo mensual.
- **Rápido de pensamiento (Variable)**
El PJ es rápido de pensamiento y reacciona a las situaciones de tensión con mayor celeridad.
Por cada punto en el orgullo, suma un +2 a su iniciativa.
- **Receptor del Don (3 puntos) (Ars Malefica)**
El maestro del PJ le ha transmitido el "don". A efectos prácticos, el PJ comienza sus aventuras habiendo recibido el hechizo Conceder el Don (ver pág. 119 de este libro) y se ha beneficiado de sus efectos.

LISTADO COMPLETO DE ORGULLOS Y VERGÜENZAS PARA AQUELARRE

(Recopilado por Jorge Redondo Garcés - Hitman)

- **Recio (2 o 4 puntos)**

Requisito: Sólo puede ser escogido por PJs con Resistencia 20 o superior.

El PJ aguanta mejor el daño que otros. Por cada dos puntos en el orgullo, resta un punto al mínimo para considerarse herido o malherido y, a la hora del lanzamiento de hechizos, permite ignorar un punto de daño, solo a efectos de calcular el penalizador al lanzamiento por las heridas. Además, por cada punto, obtiene un bonus de +10% a las tiradas para resistir la competencia de *Tormento*.

- **Reflejos Felinos (2 puntos)**

A la manera de los gatos, el personaje es capaz de retorcer su cuerpo en el aire, permitiéndole esto caer casi siempre de pie o evitar un ataque girando su cuerpo de maneras imposibles.

Aumenta en +25% el porcentaje de las competencias de Saltar y de Esquivar.

- **Reliquia (2, 3, 4 o 5 puntos) (Ars Malefica)**

Requisitos: Se necesita el permiso del DJ.

El PJ ha recibido una reliquia de un santo (el jugador deberá justificar cómo). Con dos puntos es un santo menor, con tres un santo conocido, con cuatro un Santo mayor y con cinco una reliquia mayor (astilla de la Vera Cruz, fragmento de la Sabana Santa, etc.). Para ver el uso de las reliquias en el juego consulta la pág. 270/191.

- **Reliquia Arcana (Variable)**

Gracias a una extraña herencia o por un simple golpe de suerte, el PJ posee un objeto místico de considerable valor, ya sea un grimorio donde se enseña a lanzar uno o varios hechizos o el talismán que se requiere para el lanzamiento de un conjuro —lo que no quiere decir que el personaje sepa el hechizo que es, claro—. En todo caso, el coste del orgullo depende del valor arcano que posea el objeto: si es un grimorio, costará 2 puntos por cada hechizo que contenga el libro; y si es un talismán, costará 1 punto por cada nivel que posea el hechizo para el que sirve.

De todas formas, y de regalo, la simple tenencia de la reliquia conlleva un aumento de +10 en la IRR del personaje.

- **Reliquia Diabólica (5 puntos, requiere el permiso del DJ) (Daemonolatreia)**

Dios (más bien el Diablo) sabe cómo el PJ tiene una reliquia diabólica creada con el Ritual de los Cuatro Vientos. Cada objeto es único y el DJ debe decidir cómo funciona (uso, poder, requisitos, etcétera). No debe frotarse el PJ las manos por poseer dicho objeto pues, aunque útiles, no dejan de estar malditos y el demonio al que se arrancó su esencia para crearlo lo estará buscando ansiosamente, y puede que no sea el único.

- **Resistencia Natural (Variable)**

El personaje goza de una resistencia natural a determinadas dolencias o enfermedades que a los demás les cuesta superar.

El coste del orgullo es proporcional al tipo de resistencia que posea:

- **Cabeza Dura:** Nunca le duele la cabeza, es inmune a las resacas y es verdaderamente difícil dejarlo inconsciente: cualquier tirada de Resistencia que deba hacer para evitar perder el conocimiento se hará como si su Resistencia fuera 5 puntos mayor. El coste de este orgullo es de 1 punto.
- **Estómago Resistente:** Puede tragar y digerir prácticamente lo que sea, esté en buenas o malas condiciones, esté cocinado o crudo. Aumenta en +25% sus posibilidades para resistirse a venenos de ingestión o a enfermedades que se contagien mediante los alimentos, aunque el porcentaje en Degustar se ve reducido en -25%. El coste del orgullo es de 2 puntos.
- **Recuperación Rápida:** El personaje es capaz de recuperarse rápidamente de todo tipo de dolencias y heridas. Cada semana recupera de forma automática +1 PV —aparte de otro tipo de tratamientos y curaciones— y en lugar de tirar RES x3 para evitar caer enfermo, el PJ debe tirar RESx4. El coste de este orgullo es de 3 puntos.

- **Sabelotodo (3 puntos)**

Requisito: El PJ debe tener el orgullo *Curioso* o la vergüenza *Curiosidad del Gato*.

El PJ, a causa de su natural curiosidad, es un autentico sabelotodo, habiendo aprendido un poco de todo. Incrementa todas las competencias, a excepción de las negativas y de valor cero, en un +5%.

- **Saludable (1, 2 ó 3 puntos)**

El PJ es una persona saludable que soporta la enfermedad y la ponzoña mejor que otros. Por cada punto en el orgullo el PJ puede elegir entre: un +15% a las tiradas de resistencia contra enfermedades, un +15% a las tiradas de resistencia contra ponzoñas y venenos, o reducir en un -15% la posibilidad de contagio. Si se adquiere el orgullo de tres puntos, se obtiene las tres opciones (no es posible repetir una opción dos o tres veces).

- **Salutador (5 puntos) (Ars Malefica)**

Requisitos: No es compatible con los orgullos Aojeador y Candidato del Maligno y, además, se necesita el permiso del DJ.

El PJ ha nacido con las señales que lo delatan como un salutador, incrementando su IRR en +15. El inconveniente es que no puede cobrar por sus servicios “salutatorios” (aunque nada le impide aceptar regalos o trabajar en labores convencionales), ya que en este caso perdería sus poderes, aunque el DJ le puede permitir recuperarlos si se confiesa y sufre una penitencia apropiada. Se recomienda que, como máximo, haya un salutador por grupo de juego.

- **Sanador (2 puntos)**

Ya sea porque ha sido educado por un médico o curandero o porque ha nacido con esa aptitud especial, lo cierto es que el personaje sabe cómo tratar todo tipo de heridas y enfermedades, y son muchos los que recurren a él cada vez que tienen problemas de salud. Aumenta en +25% su porcentaje en Medicina y en Sanar.

LISTADO COMPLETO DE ORGULLOS Y VERGÜENZAS PARA AQUELARRE

(Recopilado por Jorge Redondo Garcés - Hitman)

- **Sangre Feérica Débil (Variable) (Ars Malefica)**

El linaje del personaje se ha visto manchado con la presencia de algún cambiado, del que el personaje ha heredado alguno de sus rasgos. El coste básico del orgullo es de tres puntos, obteniendo un aumento de +1D6+4 IRR, +1 a una característica importante para la criatura feérica (lo que debe decidir el DJ) y algún rasgo físico menor que delate el origen feérico del antepasado (exceso de bello, voz ronca, gran altura, ligera palidez, ojos de color muy claro, pelo de color infrecuente, etc.). Por cada punto extra, se aumenta en +1 la característica, se obtiene un bonificador de +3% al lanzamiento de hechizos y se acentúan los rasgos físicos que delatan el linaje del personaje, aunque no llegarán al extremo de la vergüenza Aspecto Feérico (ver pág. 138 de este libro).

- **Santo Patrono (Variable)**

El PJ es un ferviente creyente de su Santo Patrono y este le echa una mano con más frecuencia que a otros. Por cada punto en el orgullo, incrementa la posibilidad de crítico a su Santo Patrono en +1D3% puntos (se tira en cada petición de ayuda). Este orgullo solo se aplica a un único Santo Patrono, que será el correspondiente al oficio del PJ ó con el que comparta su nombre.

- **Sentido de la Orientación (1 punto)**

El personaje posee un sentido especial que le indica en todo momento hacia dónde está el norte o dónde se encuentra exactamente, lo que hace prácticamente imposible que pueda perderse.

Ese sentido también le proporciona un +25% a su porcentaje de Astrología.

- **Sentidos Desarrollados (1 punto)**

Uno de los sentidos del personaje está muy desarrollado, y puede usarlo con bastante habilidad. Aumenta en +25% la competencia que dependa del sentido que hayas desarrollado: Descubrir, si es la vista; Escuchar, si es el oído; o Degustar, si es el olfato o gusto. Es posible escoger este orgullo más de una vez, pero siempre para un sentido diferente, nunca para el mismo.

- **Sexto Sentido (2 puntos)**

Ya sea porque haya nacido con ese don o porque haya vivido muchos años bordeando el peligro, lo cierto es que el personaje posee un desarrollado instinto de supervivencia que le permitirá no ser sorprendido jamás. Siempre que el personaje sea objeto de una emboscada o ataque por sorpresa podrá tirar por su iniciativa de la forma normal y no se tendrán en cuenta los modificadores al ataque y a la defensa por el ataque.

- **Sigiloso (1 punto)**

El personaje es como una sombra: silencioso, discreto y sigiloso, capaz de pasar desapercibido en medio de una multitud, de escabullirse (sin ser visto) por cualquier callejón o de fundirse en la oscuridad para no volver a ser visto en la zona. Aumenta en +25% su porcentaje en Sigilo.

- **Sociedad Secreta (2, 3 ó 4 puntos, requiere el permiso del DJ)**

Requisito: Se necesita permiso del DJ para escoger este orgullo.

El PJ forma parte de una sociedad secreta.

Con dos puntos en el orgullo, Hermanos del Camino, con tres, Fraternita Vera Lucis, con cuatro, Cofradía Anatema o Berit Ha Nimian (para otras sociedades, el DJ decide el coste). El PJ debe estar muy seguro de querer entrar en una sociedad, porque una vez se entra difícilmente se sale.

- **Sueño ligero (1 punto)**

El PJ tiene el sueño bastante ligero y se despierta fácilmente. Estando dormido puede hacer una tirada de PERx3 o *Escuchar* (lo que sea mayor), para despertarse y evitar posibles ataques o perjuicios.

- **Suertudo (4 puntos)**

Cuando el PJ decide usar su Suerte, los Hados siempre parece estar de su parte. Reduce a la mitad la pérdida de puntos de Suerte al usarla para modificar tiradas. Esta reducción es a posteriori, de tal forma que un PJ con Suerte 50 solo podrá usar como máximo 50 puntos, aunque luego solo pierda 25 en el peor de los casos.

- **Talento de otra vida (1 o 3 puntos) (Ars Malefica)**

Requisitos: Sólo PJs paganos y se necesita el permiso del DJ.

El PJ ha heredado parte del conocimiento obtenido en su vida anterior. Con un punto en el orgullo, el pagano puede incorporar una competencia de la profesión de su vida anterior (a determinar entre el jugador y el DJ), como competencia secundaria extra, durante la generación del personaje. Con tres puntos, igual que el caso anterior pero comienza con un valor de Característicax3.

- **Talento oculto (1, 2, 3 ó 4 puntos)**

¿El PJ no decide con que orgullos quedarse? Pues que elija esta..., si se atreve.

Durante el transcurso de la partida, el DJ preparará, según le venga en gana, digo, según se ajuste mejor a las aventuras de él y sus compañeros, algún tipo de recompensa, encuentro, situación o evento que le otorgará al PJ uno o varios orgullos con un valor total igual al número de puntos más uno. A medida que los talentos se vayan revelando, el PJ borrará este orgullo (o disminuirá sus puntos, si las revelaciones vienen de una en una).

- **Tirador Experto (Variable)**

Requisito: El PJ debe tener una puntuación en Percepción de 15 o superior.

El PJ es un tirador experto. Por cada punto en el orgullo, aumenta todos los rangos de armas a distancia (arcos, ballestas y hondas, no se aplica a arrojadizas) en cinco varas.

- **Tirador Paciente (1 punto)**

Requisito: El PJ de tener un porcentaje den Arcos o Ballestas de 40% o superior.

Todo llega para el que sabe esperar y eso es algo que el PJ ha aprendido a conciencia. Cuando el PJ se prepara para realizar un tiro con un arma a distancia (*Lanzado* no cuenta), obtiene un bonus de +15% en lugar del +10% usual, pudiendo ganar un bonus máximo acumulado de +65%.

LISTADO COMPLETO DE ORGULLOS Y VERGÜENZAS PARA AQUELARRE

(Recopilado por Jorge Redondo Garcés - Hitman)

- **Valentía (Variable)**

El personaje posee más valor que la mayoría de la gente, lo que le permite afrontar las situaciones con mayor entereza y coraje. aunque esto no significa que sea un suicida. El coste del orgullo es igual a 1 punto por cada +5% que desee aumentar su valor de Templanza. Este orgullo es incompatible con la vergüenza Cobardía.

- **Venganza de Brujo (1, 2 o 3 puntos) (Ars Malefica)**

Requisitos: Sólo PJs usuarios de magia.

El PJ no va a permitir que aquel que lo mate se vaya de rositas. Por cada punto en el orgullo, obtiene un bonificador a su IRR de +25% a la hora de lanzar el hechizo Condenación (ver pág. 216/-). Si la IRR con el bonificador supera el 100%, el blanco obtendrá el penalizador habitual por IRR alta, caso que pueda resistir el hechizo. Si el blanco es un ser IRR, el PJ puede usar su Suerte para burlar su IRR alta, que aumentará para este tipo de asuntos tantos puntos como los puntos invertidos en el orgullo más uno.

- **Verdadero Nombre (5 puntos, solo demonólogos o PJ con educación demonológica, requiere el permiso del DJ) (Daemonolatrea)**

El demonólogo conoce el verdadero nombre de un demonio de ínfima categoría (lutín), un demonio servidor o un demonio elemental. Sea como fuese que lo consiguió, el hecho es que tiene bien cogido al demonio, debiendo este hacer todo lo que desee el demonólogo y acudiendo a su invocación de manera inmediata (se sigue necesitando el hechizo y el gasto de PC, aunque no son necesarias tiradas).

- **Versado en Leyendas (1 punto)**

El personaje es un tipo al que le encantan todo tipo de leyendas e historias, al que le gusta escuchar un buen relato lleno de monstruos, damiselas en apuros, espíritus que lloran en la noche o demonios burlados por gentiles caballeros. Aumenta en +25% su porcentaje en Leyendas.

- **Veterano de Campañas (Variable)**

Requisito: El PJ debe tener una profesión relacionada con las armas (soldado, infanzón, pardo, etc.).

El PJ es un soldado experto curtido en demasiadas campañas. Ha llevado tanto tiempo la armadura puesta que casi ni le molesta. Por cada punto en el orgullo reduce el penalizador total por armadura en un 5% (sigue sin poder nadar, si la armadura no lo permite).

- **Virtud Impía (no aplicable, demonólogos y adoradores demoníacos, uso exclusivo del DJ) (Daemonolatrea)**

Nota importante: Las virtudes impías deben ser una recompensa a largo plazo, a manera de la obtención de la concesión de un demonio elemental, por lo que, aunque aparezcan en esta sección, no es un tipo de orgullo que se pueda obtener durante la generación del personaje, sino como un objetivo o anhelo del PJ para lograr tras muchas y muchas aventuras y desventuras. No está de más avisar al DJ de que tenga cuidado con lo que concede.

Aquellos seguidores más fieles de los demonios mayores, tras largas pruebas de lealtad y misiones exitosas para sus señores, pueden obtener el mandato sobre uno de los demonios elementales de su amo. A aquellos más fieles y fervorosos de entre los anteriores, la contrapartida demoníaca a los santos cristianos, pueden conseguir, tras una vida de servidumbre y maldades, la recompensa adicional de una o varias virtudes impías. Estas virtudes consisten en una serie de poderes sobrenaturales concedidos por demonios mayores o superiores (en ocasiones menores, si interceden ante sus señores). Ni que decir tiene que los demonólogos ansían el conseguir tales poderes, aunque lo tienen muy complicado por su habitual codicia y falta de auténtica lealtad o fe en la causa infernal. Ello no impide que lo sigan intentando, normalmente adulando a demonios mayores o superiores mientras se les ofrecen regalos, sacrificios o el cumplimiento de tareas o misiones.

Algunos consiguen su objetivo, aunque a un coste mayor que los elegidos infernales. Algunos ejemplos de virtudes impías:

- **Aliento de Guland:** A voluntad, el elegido puede volver enfermizo y purulento su propio aliento, infectando de una enfermedad al azar a aquellos a los que sople (o hable demasiado cerca) si no pasan una tirada de RES×1.
- **Aliento de Silcharde:** El elegido puede respirar bajo el agua.
- **Ardor de Masabakes:** Aquellas personas que copulen con el elegido y no pasen una tirada de RR o de Templanza, cualquiera de las dos a la mitad (la que sea mayor), quedarán totalmente extasiadas por el acto sexual, convirtiéndose en los esclavos del elegido, cumpliendo todas sus órdenes con la esperanza de ser recompensados con otro «revolcón».
- **Aspecto de Demonio:** El elegido puede adoptar a voluntad el aspecto de un brucolaco, ganando el aumento de características propio de un *lobisome* (sin el problema de la rabia). El pasar de un aspecto a otro tarda tres asaltos y bien puede reducir las ropas del elegido a harapos.
- **Autoridad de Lucifer:** El elegido es capaz de mandar sobre los despojos, pudiendo invocarlos y expulsarlos si pasa una tirada exitosa de IRR con -50 %.
- **Aura de Inspiración de Agaliarepth:** El aura del elegido irradia un gran poder que facilita el uso de la magia en su presencia: todos aquellos que usen magia en su presencia reciben un bonificador a sus tiradas de lanzamiento igual a la IRR-100 del elegido.
- **Bendición del Demonio Mayor:** El elegido incrementa una característica en 2D6 puntos o aumenta una o varias competencias en +50 %, dependiendo del demonio al que sirva (en ambos casos pudiendo superar los límites humanos): Frimost (FUE o RES), Guland (AGI o COM), Silcharde (COM o PER), Surgat (HAB o CUL), Masabakes (Aspecto o COM) o Agaliarepth (CUL o +5D10 a su IRR).
- **Cadena de Lucifer:** El elegido está afectado por el hechizo del mismo nombre.
- **Cetro de Agaliarepth:** El elegido es obsequiado por el demonio mayor con un oscuro cetro coronado con un rubí que otorga las virtudes de Manto de Agaliarepth y Virtud de Agaliarepth. El cetro es un regalo envenenado, pues es creado con una porción de la esencia de una sombra, que ansiará el fracaso del elegido para poder recuperar su poder. Los demonólogos ansiarán arrebatarle la reliquia, lo cual meterá en muchos problemas al elegido al haber fallado a su señor (cualquiera que conozca el hechizo de Gloria a Agaliarepth, puede usar el cetro).

LISTADO COMPLETO DE ORGULLOS Y VERGÜENZAS PARA AQUELARRE

(Recopilado por Jorge Redondo Garcés - Hitman)

- **Cólera de Guland:** El elegido puede llamar a los rayos para que fulminen a sus enemigos. Esta virtud funciona como el hechizo Fulminar (pág. 124 de *Ars Malefica*) (aún se sigue necesitando una tormenta), aunque con lanzamiento automático y sin coste alguno de PC (los blancos aún tienen derecho a tirada de RR)
- **Coraza de Frimost:** El elegido es inmune a las armas convencionales, solo pudiendo ser dañado por la magia y armas benditas o encantadas.
- **Don de Abigor:** El elegido regenera un punto de vida por asalto.
- **Don de Anazareth:** Con solo tocar a una persona, el elegido es capaz de saber cuáles son todas sus riquezas y tesoros y dónde se encuentran.
- **Don de Andrialfo:** Si el elegido recibe un ataque que lo lleva a cero o puntos negativos, es transportado de inmediato a un destino aleatorio en el Infierno (allí no pierde más puntos negativos). Para volver al mundo mortal, deberá «salir» por una de las puertas del Infierno, pudiéndole llevar el viaje un tiempo considerable, así como el enfrentarse a varios peligros en su periplo.
- **Escolta de honor:** Al fallecer el elegido, el demonio mayor o superior al que sirva va en persona a recoger su alma al lugar de su muerte y llevársela al Infierno, lo cual puede resultar muy poco beneficioso para la salud de sus posibles asesinos.
- **Escudo de Agaliarethph:** El elegido obtiene bonificador defensivo contra hechizos por IRR alta como si de un ser irracional se tratase.
- **Escudo de Belzebuth:** Si el elegido sufre un ataque y su agresor no supera una tirada de RR (acertar la tirada no incrementa la RR), el elegido no recibe daño alguno, recibéndola en su lugar su agresor en su misma cantidad de daño y localización. Los ataques de armas mágicas o benditas otorgan un bonificador de +25 % o +50 % a la tirada de RR del agresor.
- **Espinas de Guland:** No se puede usar Suerte contra el elegido. Cualquier intento de usarla hace que la reserva de sus enemigos se agote, convirtiéndose en penalizador contra el propio rival.
- **Hedor de Guland:** A voluntad, el elegido puede desprender un pernicioso hedor, obligando a aquellos a su alrededor que lo respiren a pasar una tirada de RESx1 o verse envenenados por un veneno al azar.
- **Ímpetu de Frimost:** Cada asalto el elegido hace una tirada sobre su IRR. Si la acierta, obtiene una acción extra en ese asalto, pudiendo repetir la tirada sobre la mitad del porcentaje anterior. Si la volviese a acertar, ganará una nueva acción, pudiendo repetir la tirada sobre la mitad del valor anterior, así hasta que falle una tirada.
- **Lozania de Massabakes:** El elegido recupera su juventud, no envejeciendo un solo día y ganando inmunidad a la enfermedad.
- **Mandato de Silcharde:** Si el elegido acierta una tirada de Elocuencia o Mando sobre una o varias personas, todas las que no superen una tirada de RR (acertar la tirada no incrementa la RR) o Templanza (la que sea mayor) harán lo que el elegido ordene.
- **Mano de Guland:** El elegido puede invocar la Mano de Guland, unos fuertes vientos que surgirán de la nada, rodeándolo formando un pequeño tornado que reducirán a la mitad los porcentajes de las competencias de ataque de sus enemigos y ofreciendo seis puntos de protección adicional. Al siguiente asalto de ser invocada, la mano alzaré por los aires al elegido llevándolo al lugar que desee o a sitio seguro en caso de que no especifique lugar alguno.
- **Manto de Agaliarethph:** El elegido puede lanzar hechizos sin necesidad de componentes.
- **Manto de Astaroth:** El elegido puede tomar la forma de cualquier persona o criatura, ganando sus habilidades si es aplicable (si se transforma en pájaro, podrá volar, etcétera). El cambio es instantáneo, aunque solo puede cambiar de forma una vez por asalto.
- **Marca de Lobera:** El elegido, aun siendo masculino, obtiene el orgullo Lobera (para más detalles consulta la pág. 134 de *Ars Malefica*).
- **Mentira de Astaroth:** El elegido puede hacerse pasar por alguien que no es, acertando de manera automática las tiradas de Disfrazarse y haciendo fallar las de Empatía de sus rivales.
- **Mesnada de Belzebuth:** El elegido puede invocar todo tipo de plagas de insectos y roedores, las cuales cumplirán todos sus deseos.
- **Sombra de Astaroth:** El elegido no puede ser detectado o localizado mágicamente. Competencias de búsqueda convencionales (Descubrir, Escuchar, Rastrear, etcétera) se reducen a la mitad cuando tienen al elegido como blanco.
- **Sudario de Mobius:** Si el elegido muere, resucita al ponerse el sol (o en 1D3 horas si ya es de noche) con la mitad de sus PV. Este proceso no es agradable y va minando la salud del elegido: cada resurrección reduce su RES y Aspecto en un punto, muriendo definitivamente si la primera llega a cero.
- **Ofuscación de Guland:** El elegido, aunque puede enfermar, no puede morir o sufrir daños por enfermedades, no mostrando síntoma alguno, aunque sigue pudiendo contagiar a otros de forma normal (es más, el porcentaje de contagios se dobla).
- **Orejas del Diablo:** Cada vez que alguien hable del elegido, este sabrá de manera inmediata quién es el que habla, su aspecto y, de manera general, dónde se encuentra, aunque no será consciente de lo que se ha dicho de él o el nombre de la persona que lo nombró.
- **Piel de Surgat:** El elegido obtiene ocho puntos de armadura natural. Cualquiera que impacte su arma contra al elegido con suficiente fuerza (la mitad de su daño máximo o más) deberá pasar una tirada de Suerte o verá como esta se hace pedazos.

LISTADO COMPLETO DE ORGULLOS Y VERGÜENZAS PARA AQUELARRE

(Recopilado por Jorge Redondo Garcés - Hitman)

- **Poder de Agaliarethp:** Todos los hechizos que lance el elegido se consideran bajo los efectos del Vínculo Mágico (sin tiradas en la tabla de edad), solo volviendo a su duración ordinaria cuando el elegido recupere los PC (puede decidir no recuperar algunos para mantener el vínculo de manera indefinida).
- **Protocolo de Agaliarethp:** Si el elegido silba o toca una campanilla, todos los lutines, engendros y demonios de la magia negra de los alrededores deberán acudir a su presencia. Dependiendo del uso y abuso de esta virtud, su actitud puede ir de la obediencia al fastidio, aunque siempre será «amistosa» (o al menos respetuosa).
- **Reparto de Guland:** El elegido es capaz de «desmembrarse» sin sufrir daño alguno, pudiendo recomponerse después. Con ello puede dejar un ojo en un lugar para espiar desde lejos, una oreja para escuchar a escondidas, una mano para atacar a distancia, etcétera. El elegido no pierde puntos extra al llegar a puntos negativos.
- **Retorno Maldito:** Una vez muerto, el elegido puede salir de los Infiernos en la próxima Víspera de Todos los Santos. Durante esa noche, sus virtudes impías quedan temporalmente suspendidas, no pudiendo llamar a sus elementales y se considera un muerto viviente (no come, bebe o respira, no sangra ni se desmaya por heridas, etcétera) y si consigue matar a su asesino antes del alba, conseguirá resucitar de nuevo, recuperando sus poderes y privilegios (en caso contrario vuelve al Infierno).
- **Sepultura de Surgat:** Todos aquellos cadáveres que entierre el elegido se convierten en pepitas de oro a la mañana siguiente. El cambio es permanente, salvo bendición por hombre de fe.
- **Soplo de Surgat:** El elegido tiene la facultad de convertir cualquier tipo de excremento, basura o desperdicio en oro y piedras preciosas, permaneciendo en dicho estado durante un mes lunar o hasta que sean benditos por un hombre de fe.
- **Susurros de Masabakes:** Si el elegido acierta su tirada de Seducción contra un blanco y este no pasa una tirada de RR (acertar la tirada no incrementa la RR) o Templanza (lo que sea mayor), esta se sentirá totalmente abierta a las intenciones del elegido (el efecto es una mezcla entre Polvos de Seducción y Filtro Amoroso).
- **Velo de Mobius:** El elegido es inmune a cualquier hechizo o poder sobrenatural que le provoque directamente la muerte (Golpe de Parca, Tortura, romper el muñeco de Manto de Sombras, etcétera). El elegido todavía puede hacer la tirada de RR de rigor, y en caso de éxito refleja el ataque contra su enemigo.
- **Verdad de Guland:** El elegido no puede ser descubierto en una mentira, fallando de manera automática cualquier tirada de Empatía contra él, y cualquier uso exitoso de Elocuencia que implique alguna mentira será creída de manera automática (dependiendo del bulo, se podrá tener penalizador) aunque los hombres de fe pueden intentar una tirada de RR (acertar la tirada no incrementa la RR) para evitar ser engañados.
- **Virtud de Artet:** El elegido puede convertir cualquier arma o herramienta en cualquier otro objeto de manera permanente o hasta que sean benditos por un religioso.
- **Virtud de Agaliarethp:** El elegido no gasta PC al lanzar hechizos, salvo en aquellos casos en que los PC queden «invertidos» en mantener el hechizo activo (Anillo de Nigromancia, Vínculo Mágico, etcétera), en cuyo caso solo se gastan la mitad (redondeando hacia abajo).
- **Virtud de Bael:** Si el elegido adula a un blanco pasando una tirada de Elocuencia, este no podrá mentirle jamás.
- **Virtud de Baalberith:** Todas las competencias de CUL del elegido se incrementan al 100 % u obtienen un bonificador de +25 %, lo que sea mejor.
- **Virtud de Balachia:** El elegido puede animar los objetos a la manera del poder de Balachia.
- **Virtud de Banastos:** El elegido puede crear armas encantadas con hechizos implementados como las creadas por los *esmolets*. El tiempo de fabricación es el tiempo ordinario de un talismán multiplicado por el número de hechizos implementados (máximo seis).
- **Virtud de Barbu:** El elegido reduce a la mitad el tiempo de fabricación de pociones, ungüentos, talismanes y formulas alquímicas.
- **Virtud de Beherito:** El elegido puede atravesar puertas, muros y paredes, tardando tres asaltos (o más si el obstáculo es especialmente grueso).
- **Virtud de Belfegón:** El elegido puede invocar de manera automática a su demonio mayor. Este don solo puede ser usado una vez, perdiéndose a continuación.
- **Virtud de Bileto:** A voluntad, el elegido puede aparentar ser una bestia de pesadilla (mera ilusión), obligando a todos los presentes a hacer una tirada de Templanza, so pena de huir aterrorados (las pifias pueden provocar la muerte o la locura).
- **Virtud de Camos:** El elegido no puede ser retenido de ninguna forma, no pudiendo atarlo o encadenarlo si así no lo quiere (y aun así puede liberarse cuando lo desee). El elegido puede abrir cualquier puerta, cerradura o candado a voluntad.
- **Virtud de Cruoris:** Las armas que provoquen derramamiento de sangre provocan la mitad de daño al elegido (armas benditas o mágicas, le hacen daño normal). El elegido no sangra si no lo desea (en puntos negativos, pierde un punto cada 3 asaltos).
- **Virtud de Dagón:** El elegido puede invocar y controlar tempestades marinas.

LISTADO COMPLETO DE ORGULLOS Y VERGÜENZAS PARA AQUELARRE

(Recopilado por Jorge Redondo Garcés - Hitman)

- **Virtud de Dantalo:** Todos aquellos que prometan algo al elegido, deberán cumplirlo o morirán en caso contrario, sin posibilidad de tirada de RR para evitarlo.
 - **Virtud de Embajada:** El elegido obtiene grandes honores en la corte del reino del embajador infernal (títulos, riquezas, favores, etcétera).
 - **Virtud de Frimost:** El elegido es capaz, si supera una tirada de IRR=100, de controlar el fuego como los ígneos, aunque no puede ni crearlo ni apagarlo.
 - **Virtud de Guland:** Una vez por aventura, el elegido puede convertir una tirada propia o ajena en un crítico o pifia. Esta virtud se ejecuta a posteriori, pudiéndose usar para evitar un golpe mortal contra el elegido.
 - **Virtud de Haborimo:** El elegido es inmune al fuego ordinario, a la asfixia por humo y al calor intenso. El fuego mágico o bendito le hace daño normal.
 - **Virtud de Masabakes:** Aquellas personas que el elegido bese y que no pasen una tirada de RR o de Templanza, las dos a la mitad (la que sea mayor), abandonarán toda acción solo deseando copular con el elegido. Aquellos que presencien el prodigio y no pasen una tirada de RR (acertar la tirada no incrementa la RR) o Templanza (la que sea mayor) se unirán a la orgía.
 - **Virtud de Nergal:** El elegido es inmune a todo daño proveniente de un arma de metal. Las armas mágicas o benditas de metal, le hacen la mitad de daño.
 - **Virtud de Lilith:** Aquellas personas que copulen con el elegido quedarán embarazadas de forma automática, dando a luz (a los nueve meses) a engendros infernales, leales al elegido. En caso de embarazarse a varones, estos morirán desgarrados por los engendros al nacer.
 - **Virtud de Silcharde:** El elegido es capaz de usar hechizos que controlen, dominen o manipulen la mente o las emociones de las víctimas de forma masiva, pudiendo, con un solo lanzamiento de hechizo exitoso, poder afectar a todas las blancas que vea (cada uno sigue teniendo derecho a su tirada de RR de manera individual).
 - **Virtud de Surgat:** El elegido siempre obtiene crítico en tiradas de Alquimia, Comerciar y Conocimiento mineral.
 - **Virtud de Xarso:** El elegido puede transformar la tierra, polvo o arena en objetos de tamaño similar hasta el próximo amanecer.
- **Voz Prodigiosa (1 punto)**

El personaje disfruta de un torrente de voz portentoso, con una entonación y una modulación perfectas, y es capaz de convertir en cantos celestiales cualquier tonada que salga de su garganta. Aumenta en +25% su porcentaje en Cantar.
 - **Zahorí (3 puntos) (Ars Malefica)**

Requisitos: Se necesita el permiso del DJ.

El PJ está, de alguna forma, conectado a las *vouivres* o líneas de ley, lo cual le dota de una especial sensibilidad. Usando una rama horcada y si pasa una tirada de IRR, el PJ es capaz de localizar cauces subterráneos, ríos o líneas de ley, así como lugares místicos (a la manera del hechizo Varita de Búsqueda —ver pág. 185/149—). El PJ puede buscar objetos o personas, pero debe haberlos tocado o conocido con anterioridad. Obtiene un bonificador de +50% en los hechizos Lámpara de Búsqueda (ver pág. 169/141) o Varita de Búsqueda. Un PJ de tipo supersticioso (brujas, sacerdotes paganos, hechiceras, conjuradores, ensalmadores, etc.) ve doblados sus ingresos mensuales si posee este orgullo.

LISTADO COMPLETO DE ORGULLOS Y VERGÜENZAS PARA AQUELARRE

(Recopilado por Jorge Redondo Garcés - Hitman)

VERGÜENZAS

Al tratarse de su contrapartida, las Vergüenzas son todo lo contrario a los Orgullos, desventajas, debilidades o defectos que otorgan una inferioridad al personaje en un aspecto concreto de su personalidad o historial, como puede ser una posición social reducida, una tara física de algún tipo o una fobia o miedo particular.

Recuerda que no puedes tener más de 5 puntos de vergüenzas. Eso sí, cada punto que elijas te otorgará automáticamente un punto de orgullo, siempre y cuando no hayas elegido la vergüenza precisamente para compensar orgullos que ya tuvieras. Recuerda además que, al igual que ocurre con los orgullos, algunas vergüenzas pueden ser incompatibles entre sí o con otros orgullos.

- **Adiestramiento infructuoso (Variable)**

Por cada punto en la vergüenza, el PJ recibe un punto menos de aprendizaje por aventura, con un mínimo de uno.

- **Alquimista Chapucero (Variable) (Ars Malefica)**

Requisitos: Sólo para PJs alquimistas o usuarios de magia y se necesita el permiso del DJ.

Los conocimientos alquímicos del PJ están plagados de inexactitudes que dificultan la aplicación práctica del Arte. Por cada punto de la vergüenza, incrementa en uno el tiempo de fabricación de ungüentos, pociones y talismanes.

- **Altanero (2 puntos PJs nobles y eclesiásticos, 3 puntos el resto)**

Requisito: Se necesita permiso del DJ para escoger esta vergüenza.

El personaje se lo tiene muy, muy creído, creyéndose mejor que (casi) todo el mundo, sin importar clase o condición. Habla con tono altanero y trata a todos como seres inferiores, brindándoles desprecio y desdén. Diremos en su favor que no lo hace adrede, que semejante comportamiento es algo innato en él y no se da cuenta de sus actos. Las consecuencias son imaginables: desde un malus de -25% a todas sus tiradas sociales pasando por el resentimiento y odio de todos los que le rodeen que le pueden provocar futuros problemas o recibir más de una bien merecida patada en sus partes. Se espera que el jugador lo interprete, así que puede llevarse alguna pedrada de dados por parte de algún compañero, si lo hace demasiado bien.

- **Antipatía Animal (2 puntos)**

Por alguna razón que el personaje desconoce, no cae bien a los animales que, sólo con su presencia, se ponen nerviosos y violentos: los perros le ladran y tratan de morderle, los caballos se encabritan, los animales de granja huyen nada más verlo, etc. El personaje tiene -25% en su Conocimiento Animal y otro -25% en Cabalgar.

Esta vergüenza es incompatible con el orgullo Carisma con los Animales.

- **Apetito desmedido (1 punto)**

El PJ solo piensa en comer, y siempre está deseando picar algo, lo que le obliga, salvo que acierte una tirada de Templanza, a comer un 50% más que una persona corriente. Aumenta su peso en 2D6 libras.

- **Aprendizaje deficiente (1 punto)**

Requisito: La competencia objetivo de la vergüenza debe tener un porcentaje de 40% o superior.

Aunque el PJ sabe usar una determinada competencia de manera normal, hay un aspecto de su aplicación que no termina de dominar, debido a un aprendizaje deficiente de esa área. Cuando el PJ se enfrente al uso de la competencia en ese punto ciego de su aprendizaje, sufre un penalizador de -25%. Algunos ejemplos: luchar con zurdos, navegar en aguas muy embravecidas, uso de elocuencia con miembros del clero, etc. La situación en concreto debe ser decidida entre el DJ y el PJ.

- **Arma Favorita (1 punto)**

Requisito: La competencia de arma escogido debe tener un porcentaje de 50% o superior.

El PJ ha aprendido a luchar con un arma con la que se siente muy a gusto, tanto que no se maneja tan bien con cualquier otra arma. Caso de verse obligado a usar otra arma en combate (de esa misma competencia), sufre un penalizador de -15%.

- **Aspecto Feérico (Variable) (Ars Malefica)**

Requisitos: Se necesita el permiso del DJ.

El linaje del personaje ha sido manchado por un ser IRR (a determinar por el DJ y/o el jugador) y el PJ se está llevando la peor parte, pues está mostrando algunos rasgos físicos muy pronunciados de su ancestro. Por cada punto de vergüenza, el PJ obtiene uno de estos rasgos. Algunos ejemplos: bello muy exagerado (lobisomes, sátiros), piel costrosa (mandrágoras), piel o pelo verde (mandrágoras), palidez antinatural (hadas y xanas), ojos de color imposible, estatura desproporcionada (+1/-1 vara), habla de animal (hablar como mugiendo, ladrando...), etc. El jugador debe elegir los rasgos en función del ancestro IRR y no obtiene ventajas de su condición a no ser que tenga el orgullo Sangre Feérica Débil (ver pág. 138 de este libro), en cuyo caso no hace falta que elija rasgos débiles (que ya va bien servido).

- **Aura Manifiesta (Variable) (Ars Malefica)**

Requisitos: Sólo PJs usuarios de magia.

El aura mágica del PJ es muy poderosa y perceptible, haciendo que los seres IRR la detecten con mayor facilidad y dificultando al PJ el pasar desapercibido: por cada punto, cualquier ser IRR obtiene un bonificador de +10% a toda tirada de competencia basada en la Percepción que tenga al PJ como blanco (las competencia de ataque, tales como arcos o ballestas sólo obtienen un +5%). Los humanos con una IRR alta (por encima de 100) también son capaces de intuir al PJ, ganando por cada punto un bonificador de +5% (+1% en competencias de ataque).

- **Aura Neutra (3 puntos) (Ars Malefica)**

Requisitos: Sólo PJs usuarios de magia.

El aura mágica del PJ no es capaz de afectar a sus blancos. El PJ no puede aplicar penalizadores por IRR alta a ninguno de sus blancos.

LISTADO COMPLETO DE ORGULLOS Y VERGÜENZAS PARA AQUELARRE

(Recopilado por Jorge Redondo Garcés - Hitman)

- **Avaricioso (1 punto)**

El PJ es una persona avariciosa, obsesionada por obtener riquezas y objetos de valor. Su particular obsesión y pecado puede dificultar aquellas situaciones en que la ganancia o reparto de dineros ande de por medio, necesitando tener éxito en una tirada de Templanza para ceder y no llevar la cosa a mayores. Sus compañeros pueden reducir sus partes para contentar al PJ, pero ni decir tiene que sea de su agrado.

- **Bajito (1 punto)**

El personaje posee una altura bastante más reducida de lo que suele ser normal para su edad y constitución, lo que conllevará que no se le tome muy en cuenta o incluso puede convertirlo en objeto de burla entre sus semejantes: reduce su altura en 0,30 varas.

- **Bueno (4 puntos)**

Requisito: Se necesita permiso del DJ para escoger esta vergüenza.

El PJ es un buen cristiano (o musulmán, o hebreo) y no en el sentido religioso (que puede que también), sino en el hecho que es una buena persona: no realiza malas acciones ni actúa de mala fe, no es avaricioso, ayuda a los necesitados, se interesa por los problemas de la gente e intenta ayudarlos, etc. El PJ no es un santo (ni es tonto) y puede recurrir a la violencia si se ve obligado.

- **Cándido (1 punto)**

Debido a una educación demasiado exquisita o por simple y llana estupidez, lo cierto es que el personaje es un alma cándida y confiada, que no desconfía de los demás y que nunca recela de nadie, excepto si se le dan pruebas evidentes de la mala fe del otro. Reduce la competencia de Empatía del personaje en -25%.

- **Cara de malo (3 puntos)**

Requisito: El PJ debe tener un Aspecto de 11 o inferior.

El PJ tiene “cara de malo”, sembrando de manera instintiva la desconfianza en aquellos que le conozcan, y siendo un buen candidato a ser “sospechoso” de cualquier delito, por alguaciles que no le conozcan demasiado. Tiradas sociales (Elocuencia, Seducción, etc.) ante desconocidos o poco conocidos obtienen un -15% de penalizador y, caso de ser acusado en un juicio, se obtiene un bonificador de +2 al resultado.

- **Característica Debilitada (Variable)**

El personaje ha relegado a un segundo plano el desarrollo de una de sus siete características primarias, ya sea por falta de esfuerzo físico, problemas de relación, analfabetismo, etc. En todo caso, réstale -1 a una de las características primarias, debido a esa carencia, por cada punto de vergüenza que adquiera.

Esta vergüenza se puede escoger varias veces con diferentes características o con la misma.

Esta vergüenza es incompatible con el orgullo Característica Desarrollada, siempre que se trate de la misma característica; por ejemplo, sí podemos tener el orgullo Fuerza Desarrollada y al mismo tiempo Agilidad Debilitada, pero no Fuerza Desarrollada y Fuerza Debilitada, ya que el orgullo y la vergüenza se anularían entre sí.

- **Clase Social Baja (Variable)**

El personaje pertenece a una clase social por debajo de la de villano, por lo que el coste en puntos de vergüenzas será mayor cuanto más baja sea la posición social que posea el PJ.

Para ver una descripción completa de cada una de ellas, consulta las Tablas de Posición Social de las páginas 25 y 26.

- **Campesino:** El personaje es un campesino, ya sea con tierra propia (colono) o al servicio de un señor (vasallo). Los judíos no pueden escoger esta vergüenza. El coste es de 1 punto de vergüenza.
- **Siervo:** El personaje es un siervo de la gleba, un campesino ligado a la tierra que trabaja: sólo puede abandonar la tierra con un permiso del señor y, si las tierras son vendidas, el siervo es vendido con ellas. Los judíos y musulmanes no pueden escoger esta vergüenza. El coste es de 2 puntos de vergüenzas.
- **Esclavo:** El personaje es un esclavo y debe obediencia a su señor —que será un PNJ creado por el DJ o uno de los jugadores del grupo, si así lo decide el jugador o el DJ—. Los judíos no pueden escoger esta vergüenza. El coste es de 3 puntos de vergüenzas.

Esta vergüenza es incompatible con el orgullo Clase Social Alta, así que un mismo personaje no puede poseer ambas en su Hoja de Personaje.

- **Cobardía (Variable)**

Ya sea por tener un gran complejo de inferioridad, por timidez o por un enorme sentido de supervivencia, lo cierto es que el personaje es un tipo pusilánime, miedoso y, por qué no decirlo, cobarde. El coste de la vergüenza es de 1 punto por cada 5% que se reste a su valor de Templanza.

Esta vergüenza es incompatible con el orgullo Valentía.

- **Compañero de Infortunios (2 puntos)**

El personaje es acompañado en sus aventuras por un amigo, un criado, un compañero o su pareja, que viaja junto a él y comparte su fortuna y sus desgracias. El compañero se creará de la forma habitual, pero sólo tendrá 75 puntos para dividir entre sus características, además de no disponer de punto alguno para repartir entre sus competencias —por lo que sólo destacará en las cuatro competencias primarias de su profesión—. Aunque será el jugador el encargado de controlar al PNJ que le acompaña, el DJ podrá evitar que sea obligado a cometer acciones estúpidas o suicidas. Si el compañero del personaje muere en el transcurso de una aventura, el PJ no recibirá ningún Punto de Aprendizaje al finalizar la misma.

- **Concentración Deficiente (Variable) (Ars Malefica)**

Requisitos: Sólo PJs usuarios de magia y se necesita el permiso del DJ.

Aunque el PJ usa magia, aún se pone algo nervioso al lanzar hechizos, lo cual perjudica su concentración. Por cada punto en la vergüenza, aumenta en uno el coste de PC a la hora de lanzar hechizos y añade un +5% a la posibilidad de perder la concentración por recibir daño al lanzar un hechizo.

LISTADO COMPLETO DE ORGULLOS Y VERGÜENZAS PARA AQUELARRE

(Recopilado por Jorge Redondo Garcés - Hitman)

- **Conocimientos Arcanos Insuficientes (Variable)**

Esta vergüenza sólo puede ser escogida por personajes que tengan la capacidad de utilizar magia, o sea, que tengan al menos 50% en Conocimiento Mágico y 50% en IRR. Debido a una instrucción bastante deficiente, el personaje no ha podido aprovechar completamente su estudio de la magia y el ocultismo y, por tanto, ha aprendido menos hechizos de los esperados. Por cada punto de vergüenza el personaje dispondrá de un hechizo menos, con un mínimo de 1, pues sería ya bastante cruel crearse un brujo sin ningún hechizo, ¿no crees? Esta vergüenza es incompatible con el orgullo Conocimientos Arcanos.

- **Conyugue pobre (1 punto)**

Requisito: El PJ tiene que estar casado, y su cónyuge vivo y no desaparecido.

La dote del cónyuge ha resultado ser demasiada escasa, o quizás este impedido, o simplemente no le vaya mucho eso de trabajar para ganarse las habichuelas. El caso es que el PJ debe encargarse de ayudarlo en su manutención: los gastos mensuales aumentan el equivalente a tener 1,5 hijos más.

- **Copero (3 puntos, requiere del permiso del DJ) (Daemonolatreaia)**

El PJ está al servicio de un ser irracional, «sosteniéndole la copa», o lo que es lo mismo, le sirve de sustento de algún tipo de forma: donándole su sangre en caso de upiros, lamias y brucolacos, con su fuerza vital a los vástagos de Vendreska u a algún *elohim* que todavía conserve su identidad, prácticas sexuales para incubos, súcubos o incluso duendes, etcétera.

También se puede aplicar el término si el personaje se encuentra al servicio de un ser, cuyos encargos pueden ser especialmente molestos o peligrosos (hadas y duendes de todo tipo, y por supuesto demonios con intereses ocultos...). El origen de la servidumbre puede ser voluntaria (el pago por sus servicios debería reflejarse en los orgullos del PJ) o quizás no tanto. El PJ es libre de hacer lo que le plazca (vamos que puede irse de aventuras con sus camaradas), pero recibirá la visita de su «señor» de vez en cuando, lo cual puede perjudicarlo o meterle en problemas.

- **Curiosidad del gato (1 punto)**

El PJ es demasiado curioso para lo que recomienda su propia salud. Es algo innato y el PJ no puede controlarla, pero esa obsesión por estar al tanto de todo, incluso de las cosas más nimias, solo hace perder la paciencia de aquellos que le rodean y meterle en problemas. El PJ deberá pasar una tirada de Templanza en aquellas situaciones en las que su curiosidad pueda meterle (a él o sus compañeros) en problemas (el DJ estimará cuales). Esta vergüenza es compatible y recomendable con el orgullo *Curioso*.

- **Custodio de las Sombras (4 puntos, PJ no demonólogos hechiceros o sin alma, requiere el permiso del DJ) (Daemonolatreaia)**

El PJ tiene en su poder una reliquia infernal creada por el ritual de los Cuatro Vientos, y aunque sabe cómo utilizarla, se deberá guardar de hacerlo, pues de alguna forma el demonio del que se alimenta la esencia de la reliquia sabe que está en manos del personaje y lo está intentando cazar de forma activa, ya sea de forma directa o a través de todos los esbirros que puede echar mano. Si el PJ activase la reliquia, el demonio sabría de forma instantánea su posición actual, pudiéndose presentar con un grupo de amigos para recuperar lo que es suyo de una vez por todas. Se espera del PJ que escoja esta vergüenza que actué de forma responsable con su particular condena, evitando que el Mal recupere su tesoro o pasarle el problema al primer incauto que se encuentre (el librarse de la reliquia permitirá al demonio localizar al PJ y acudir a ajustar cuentas con él).

- **Defecto Físico (Variable)**

Debido a una herida mal curada, un accidente, una enfermedad, la consecuencia de alguna tortura o como castigo a un delito, el personaje ha perdido un miembro o sufre algún tipo de defecto físico. El coste de la vergüenza es proporcional al miembro que haya perdido:

- **Calvicie:** Tenga la edad que tenga, el personaje ha perdido casi todo su cabello —o, si se trata de un PJ mujer, su pelo se ha vuelto completamente cano—, lo que provoca burlas y menosprecio entre las personas a su alrededor. El coste de esta vergüenza es de 1 punto.
- **Cojo:** Cojea ligeramente al caminar, lo que impide que pueda correr de forma adecuada: reduce en -25% su competencia de Correr. El coste de esta vergüenza es de 1 punto.
- **Corto de Vista:** Debido a un defecto en los ojos, lo que ahora conocemos como miopía o astigmatismo, no es capaz de distinguir bien los objetos que le rodean, reduciendo en -25% su porcentaje en Descubrir. El coste de esta vergüenza es de 1 punto.
- **Sordo de una oreja:** Ya sea por accidente, herida o de nacimiento, el personaje no escucha bien por una oreja, lo que reduce en -25% su competencia de Escuchar. El coste de esta vergüenza es de 1 punto.
- **Tartamudo:** El personaje sufre de una grave tartamudez que impide que se relacione correctamente con sus semejantes. Las competencias de Cantar, Comerciar, Corte, Disfrazarse, Mando y Elocuencia se ven reducidas en -25%. El coste de esta vergüenza es de 3 puntos.
- **Tuerto:** El personaje sólo tiene un ojo sano. Su Percepción se verá reducida en -2 puntos y todas las competencias de Armas a distancia y la de Lanzar reducen su porcentaje en -25%. El coste de esta vergüenza es de 3 puntos.
- **Jorobado:** Un accidente o una enfermedad ha dejado al personaje contrahecho. Su Fuerza y Agilidad no pueden ser mayores de 15 puntos, tendrá un modificador de -25% en todas sus competencias de Agilidad y su Aspecto se verá reducido en -5 puntos. El coste de esta vergüenza es de 4 puntos.
- **Manco:** El personaje ha perdido una mano y, aunque no tiene ningún penalizador por usar la “mano torpe”, ya que ha aprendido a valerse bien con la mano que le queda, su Habilidad queda reducida en -3 puntos. Esta vergüenza es incompatible con el orgullo *Ambidextro*. El coste es de 4 puntos.
- **Lengua cortada:** Su Comunicación se reduce en -4, las competencias de Cantar, Elocuencia, Mando e Idioma se reducen a 0% y las de Comerciar, Disfrazarse y Degustar no podrán sobrepasar nunca su máximo de Comunicación x5. El coste es de 5 puntos de vergüenzas.

LISTADO COMPLETO DE ORGULLOS Y VERGÜENZAS PARA AQUELARRE

(Recopilado por Jorge Redondo Garcés - Hitman)

- **Delicado (2 puntos)**

El personaje es una persona frágil y delicada, débil hasta decir basta, que no soporta el dolor y que a la primera de cambio se desmaya o cae inconsciente. Por eso, cada vez que se le exija al personaje realizar una tirada de Resistencia para sobreponerse al dolor o para no perder la consciencia, la tirada se hará como si la puntuación de Resistencia del personaje fuera 5 puntos menor.

- **Demacrado (1 o 2 puntos)**

Una vida de excesos, o quizás penalidades, han consumido al PJ, reduciendo su esperanza de vida: por cada punto de la vergüenza, reduce en 5 años su esperanza de vida; de esta forma, un PJ con *Demacrado* a 1 punto, comenzará a tirar en la tabla de envejecimiento con 30 años, y si lo tuviera a 2 puntos empezaría con 25 años. Si su esperanza de vida es menor que su edad actual, empieza a hacer tiradas en la tabla de edad, para consultar las posibles pérdidas de características. Si el DJ se siente a buenas, y solo durante la generación del personaje, puede cambiar un resultado de muerte por un resultado de fallo con el doble de pérdida de características.

- **Demonio Hostil (variable, solo demonólogos o PJ con educación demonológica, requiere el permiso del DJ) (Daemonolatrea)**

El PJ ha ofendido al demonio equivocado y este ha decidido hacer de su venganza algo personal (ya puede esperarse lo peor). Según el coste de la vergüenza, así será su peligro:

- **Un punto:** Un demonio insignificante (un lutín, un engendro infernal, etcétera).
- **Dos puntos:** Un demonio poco peligroso (un demonio servidor o elemental, un engendro infernal con independencia e inteligencia).
- **Tres puntos:** Un demonio a tener en cuenta (un demonio menor).
- **Cuatro puntos:** Un demonio peligroso (un demonio mayor).
- **Cinco puntos:** Más le vale al PJ pasar la vida en un monasterio, y aun así, no hay garantías (que se lo cuenten al hermano Iscle): Lucifer, Belzebut o Astaroth.

- **Desafortunado (Variable)**

El PJ es un tipo con poca suerte en la vida. Por cada punto en la vergüenza, resta -3% a su valor de Suerte.

- **Desdentado (1 punto)**

Ya sea por una mala enfermedad del pasado o de una pelea de taberna demasiado encarnizada, el hecho es que el PJ ha perdido toda su dentadura, lo cual no hace que sea especialmente popular entre las damas (-1 al Aspecto) y le obliga a subsistir con una dieta blanda de gachas, sopas y pan mojado en vino o leche, a menos que el PJ no tenga remilgos y encuentre a alguien que sea tan amable de masticarle la comida.

- **Desheredado (1 punto)**

El personaje ha sido expulsado del seno familiar por algún tipo de riña con sus padres. No tiene derecho a reclamar la herencia ni el título familiar — en el caso de que fueran nobles—, y se ve obligado a vivir en un ambiente más humilde a aquél en el que se ha criado. A todos los efectos se considera que el PJ tiene un nivel de posición social más bajo del que tiene en realidad —si fuera de la baja nobleza se consideraría burgués, por ejemplo—, lo que también afectará a sus gastos y rentas.

Esta vergüenza no puede ser escogida por personajes que pertenezcan a la posición social de campesino o esclavo, o aquellos PJs que tengan el orgullo Heredero.

- **Desorientado (1 punto)**

El PJ no está hecho para el viaje. Para él todas las sendas o caminos se parecen y tiene una pasmosa facilidad para extraviarse, si viaja solo, de ahí que no sea raro el penalizador de -25% que sufre a su competencia de *Rastrear* o *Astrología* (solo si se usa para escrutar el cielo con propósitos de orientarse).

- **Despistado (1 punto)**

Es una persona tremendamente distraída y olvidadiza, incapaz de recordar lo que hace de un día para otro: lo que comió ayer, las personas que conoció, lo que se dijo en esa reunión tan importante a la que le llamaron, etc. Reduce en -25% el porcentaje de su competencia de Memoria.

- **Destino (2 puntos)**

El destino reserva al PJ un papel importante. El personaje está destinado a cumplir un determinado destino que le habría sido revelado por astrólogos o adivinos, consciente de lo especial de su nacimiento. Si el PJ trata de evitarlo, sufre un penalizador de -25% a sus tiradas de Suerte y Templanza.

El destino en cuestión es ideado por el DJ, aunque es libre de aceptar sugerencias por parte de todos los jugadores.

- **Deuda de Vida (1 punto)**

El PJ le debe la vida o la de su familia a un PNJ. La cosa es tan importante que difícilmente podrá pagar la deuda por mucho que haga por él. Si el PNJ pide la ayuda del PJ, este se la brindará sin rechistar, y por supuesto sin cobrar.

- **Dolencia (Variable)**

El personaje sufre de una enfermedad permanente, una enfermedad que sólo puede curarse con la muerte o con ciertos conocimientos de índole mágica que probablemente estén más allá de su alcance. El coste de la vergüenza es proporcional a la gravedad de la dolencia que sufra el personaje:

- **Alergia:** Si el personaje consume o toca una sustancia determinada —a elegir por el DJ: polen de ciertas plantas, algunos tipos de alimentos, una clase de metal...—, sufrirá una reacción alérgica en 1D10 minutos —picores, hinchazones, sudores, mareos, fiebre...—, por lo que tendrá un modificador de -30% en todas sus tiradas de competencias. La reacción durará 1D6 horas. El coste es de 1 punto.

LISTADO COMPLETO DE ORGULLOS Y VERGÜENZAS PARA AQUELARRE

(Recopilado por Jorge Redondo Garcés - Hitman)

- **Enfermedad Venérea:** El personaje tiene una enfermedad de transmisión sexual que, además de molesta, puede incluso contagiar a sus compañeros de cama. El tipo exacto de enfermedad —herpes, ladillas o gonorrea— lo puede elegir el jugador, y puede verse una descripción de ellas en las págs. 103 y 104. El coste es de 1 punto.
- **a Enfermedad Mortal:** El personaje sufre una grave dolencia que, más tarde o más temprano, lo llevará a la tumba. La dolencia exacta —mal de San Antón o lepra— la decide el jugador, tal y como están descritas en la pág. 104. El coste es de 4 puntos.
- **El guardián de mi hermano (2 puntos)**

Requisito: Se necesita permiso del DJ para escoger esta vergüenza y que otro jugador haya generado su PJ de forma aleatoria. El PJ comienza sus aventuras conociendo a otro PJ (generado según el sistema aleatorio). Ambos comienzan siendo buenos amigos, cosa que el PJ ha podido demostrar en el pasado, ya que en cierta ocasión salvo la vida (o casi) a su compañero: el PJ recibe el peor rasgo de carácter que haya obtenido su compañero en la tabla de rasgos, mientras que este recibe un rasgo especial similar a la vergüenza de *Deuda de vida* respecto al PJ (le debe una bien gorda).
- **El Último de su Estirpe (4 puntos para PJs nobles, 1 punto para el resto)**

Toda la familia del PJ ha muerto. No tiene padres, hermanos, esposa, hijos o algún otro tipo de familia, habiendo muerto por causa de la guerra, enfermedad o por razones aun mas misteriosas. El hecho es que el PJ está totalmente solo en el mundo y cuando muera, su estirpe morirá con él. En el caso de ser noble, el PJ deberá elegir el orgullo *Heredero* y la vergüenza viene acompañada de un *Enemigo del pasado* de tres puntos (ya incluido en el coste) que será la razón de que el PJ sea el último de su estirpe, siendo él el ultimo cabo suelto para concluir el asunto.
- **Enemigo del pasado (Variable)**

Ya sea por haber fastidiado a quien no debía o por simple malentendido, hay alguien que quiere ver al PJ muerto. El insidioso enemigo tratará por todos los medios de buscar la ruina al PJ y su muerte en última instancia. Según el coste de la vergüenza, así será su peligro:

 - **Un punto:** Un enemigo insignificante (un mendigo, un esclavo, etc.).
 - **Dos puntos:** Un enemigo poco peligroso (alguien de una clase menor, un campesino, una viuda, etc.).
 - **Tres puntos:** Un enemigo a tener en cuenta (alguien de la misma clase social del PJ, especialmente listo o acaudalado, una banda de ladrones o bandidos, un gremio de la ciudad, etc.).
 - **Cuatro puntos:** Un enemigo peligroso (alguien de clase social superior al PJ, con recursos y astucia para usarlos, una sociedad secreta, la Mesta, un alto cargo eclesiástico o nobiliario).
 - **Cinco puntos:** El PJ debería ya estar muerto (el Rey, el Papa, el Viejo de la Montaña, etc.).
- **Enfermizo (1 ó 2 puntos)**

El PJ es una persona enfermiza, propensa a pillar enfermedades. Por cada punto en la vergüenza el PJ puede elegir entre: un -15% a las tiradas de resistencia contra enfermedades o un +15% a la posibilidad de contagio (con dos puntos se obtienen los dos modificadores).
- **Enjuto (1 punto)**

El personaje está bastante más delgado de lo normal, lo que se nota en sus miembros y en su cara. En la Edad Media, la delgadez era considerada síntoma de enfermedad, por lo que serán muchos los que eviten al personaje o lo traten de forma hostil pensando que pueden ser contagiados por él. Reduce en 60 libras el peso del personaje.
- **Estigma de Brujo (Variable) (Ars Malefica)**

Requisitos: El PJ debe tener una IRR de 75 o superior, ser usuario de magia, conocer más hechizos de magia negra que de magia blanca y se debe obtener el permiso del DJ.

El PJ carga con uno o varios estigmas de brujo que van a dificultar su integración en la comunidad. Por cada punto, obtiene un estigma. El DJ puede hacer que el estigma se haga presente en una determinada situación, caso de que el PJ falle una tirada de Suerte. Algunos estigmas pueden ser: el fuego se vuelve azul, el vino se agria, la leche se corta, los niños lloran en su presencia, los animales se vuelven inquietos y nerviosos, los animales preñados abortan (las mujeres también si el contacto es prolongado y fallan una tirada de RR), las plantas no mágicas (posibles ingredientes) se van marchitando poco a poco, etc.
- **Excesivamente Locuaz (1 punto)**

Requisito: Se necesita permiso del DJ para escoger esta vergüenza.

El PJ habla demasiado, no pudiendo dejar la lengua en el paladar. Hablará de cualquier tema por evitar estar callado, especialmente gustará de contar chismes y rumores. Además, le cuesta horrores guardar secretos, tendiendo a contarlos a quien menos debiera. En estas situaciones, deberá realizar una tirada de Templanza exitosa, o simplemente se ira de la lengua.

Esta vergüenza es compatible con el orgullo *Locuaz*. Se recomienda al DJ esta vergüenza a PJs que puedan interpretarla debidamente.
- **Extranjero (1 punto)**

El personaje no procede de ninguno de los reinos peninsulares, así que no entiende muy bien ni la lengua peninsular ni las costumbres y creencias, muchas de las cuales le parecerán completamente extrañas. Comienza el juego con un idioma natal no peninsular al 100% —puede ser el alemán, el italiano, el francés, el inglés...— y tan sólo un 25% en Idioma (Castellano).

Esta vergüenza es perfecta para un PJ de posición social esclavo.

LISTADO COMPLETO DE ORGULLOS Y VERGÜENZAS PARA AQUELARRE

(Recopilado por Jorge Redondo Garcés - Hitman)

- **Fealdad (Variable)**

No podemos decir que tu personaje es un monstruo porque el PJ todavía sabe hablar —y porque algunos monstruos podrían demandarnos—, pero digamos de la forma más educada posible que no es lo que se dice agraciado. Algunos podrían incluso asegurar que es todo lo contrario de agraciado, pero nosotros nunca afirmaremos tal cosa. El coste de la vergüenza es proporcional al nivel de fealdad que tenga el personaje:

- **Mediocre:** El personaje tiene un Aspecto de 10. Cuesta 1 punto de vergüenza.
- **Marcadamente feo:** El personaje tiene un Aspecto de 7. Cuesta 2 puntos de vergüenza.
- **Claramente repugnante:** El personaje tiene un Aspecto de 4. Cuesta 3 puntos de vergüenza.

Esta vergüenza es incompatible con el orgullo Hermosura.

- **Gafe (Variable) (Ars Malefica)**

El personaje iba para ajeador y se quedó en el camino, o puede que sea un auténtico ajeador que no controla demasiado bien sus poderes. El hecho es que es un gafe, trayendo la mala suerte a él y a todos los que le rodean. Por cada punto en la vergüenza, incrementa en uno el porcentaje de pifia en todas las tiradas que se hagan en presencia del PJ (incluidas las suyas).

- **Geas (Variable) (Ars Malefica)**

El PJ ha sido maldito con un geas, por ello hay un acto que nunca jamás debe cometer o morirá en el acto. El coste de la vergüenza dependerá de la dificultad del geas. Algunos ejemplos:

- **Un punto:** No dar las gracias a los dioses cada noche por seguir vivo.
- **Dos puntos:** No beber leche, no ofrecer un sacrificio a los dioses cada mes.
- **Tres puntos:** No beber bebidas alcohólicas, no ofrecer un sacrificio a los dioses cada semana.
- **Cuatro puntos:** No practicar sexo, no entrar en tierra sagrada de cristianos, no ofrecer un sacrificio a los dioses cada día.
- **Cinco puntos:** No hablar con mujeres, no beber agua, no dormir dos veces en el mismo sitio, nunca iniciar un combate (sólo puede contraatacar cuando sea atacado directamente).

- **Hechizos Extraños (2 puntos)**

Esta vergüenza sólo puede ser escogida por aquellos personajes que comiencen el juego con hechizos iniciales. Y es que el maestro del personaje lo ha educado en la magia de una forma, digamos, extravagante y extrañamente peculiar, por lo que algunos de los hechizos que ha aprendido le resultan insólitos o disparatados. La mitad de los hechizos iniciales del PJ se eligen de forma aleatoria: tira 1D6 y ése será el nivel del hechizo; luego consulta la lista de hechizos en la págs. 162 y siguientes y escoge el que conoce al azar, ya sea tirando un dado o señalando uno con el dedo y los ojos cerrados.

- **Hedor a Demonio (1 punto, solo demonólogos o PJ con educación demonológica) (Daemonolatreia)**

Es cuestión de tiempo que se le pegue algo de tan poco salubres compañías al que anda metido en asuntos demoníacos.

A veces es un gesto, una expresión en la cara, una forma de hablar, y otras, algo como un ligero olor difícil de identificar. Sea como sea, la gente de bien puede tener la oportunidad de detectar que algo no anda bien, y aunque no sepan a ciencia cierta a qué se debe, sentirán cierta repulsa o temor por el demonólogo:

En cualquier momento, preferiblemente aquellos de tensión, el DJ puede hacer una tirada de RR a los PNJ (o PJ siempre que el demonólogo sea un PNJ) con los que se relacione el demonólogo. Si el resultado es crítico, detectará algo extraño, cambiando la actitud hacia el demonólogo. Aquellos personajes con IRR 100 % o más son incapaces de detectar esto.

- **Hombría Robada (4 puntos) (Ars Malefica)**

Requisitos: Sólo PJs de sexo masculino.

El PJ ha sufrido un incidente con una péfida bruja en el pasado, la cual le ha arrebatado el miembro viril. El PJ sufre los inconvenientes del hechizo Robar el Miembro —ver pág. 117 de este libro— (-25% a las tiradas de Seducción y Templanza) hasta que lo recupere.

- **Honor del Guerrero (2 puntos)**

El personaje sigue un código de conducta honorable y piensa que es deshonroso acabar con un enemigo que esté desarmado o al que no se le pueda atacar de frente y mirándole a la cara, ya que actuar de otra manera es propio de villanos y miserables. Por tanto, el personaje nunca atacará a un enemigo que no tenga su arma en la mano o por la espalda, por sorpresa o desde lejos utilizando un arma a distancia. Además, en el improbable caso de que se vea forzado a usar un arco, ballesta u honda para abatir a un contrincante —los animales y las criaturas irracionales no cuentan—, puesto que las considera armas de ventaja, y como consecuencia, despreciables por naturaleza, la tirada se vería modificada en un -25%.

Esta vergüenza es ideal para personajes que pertenezcan a la nobleza, pues se trata de seguir un código ético caballeresco, muy extendido —al menos en teoría— entre nobles e hidalgos.

- **Honrado (2 puntos)**

El personaje se considera una persona honrada y honorable, incapaz de mentirle a nadie —aunque puede que a veces no diga toda la verdad— ni de siquiera considerar la idea de llevar a cabo algún hecho delictivo, así que, si alguna vez se ve obligado a mentir, robar, sobornar, hacer trampas, atacar a un enemigo por la espalda, etc., la tirada de competencia que esté usando se verá reducida en -25%.

LISTADO COMPLETO DE ORGULLOS Y VERGÜENZAS PARA AQUELARRE

(Recopilado por Jorge Redondo Garcés - Hitman)

- **Incordio (2 puntos)**

Requisito: Se necesita permiso del DJ para escoger esta vergüenza.

Admitámoslo, el PJ es un incordio. Ya sea por eructar, tirarse sonoros y apuestos pedos, rechinar los dientes, meterse el dedo en la nariz u orejas y hacer cosas creativas con las pelotillas, etc. (el PJ decide que es exactamente), lo cierto es que la gente simplemente no le aguanta, necesitando de tiradas de Templanza para permanecer a su lado (el resto de PJs se ha acostumbrado lo suficiente para no hacerlas, aunque ello no signifique que no les moleste). El PJ tiene un penalizador de -25% a cualquier tirada social.

- **Insidias Demoníacas (variable, demonólogos, adoradores demoníacos o PJ con educación demonológica, requiere el permiso del DJ) (Daemonolatrea)**

En ocasiones, los demonios gustan de maldecir a aquellos con los que se relacionan, unas veces por despecho o venganza, otras como prueba o «distinción» (un tanto retorcida) para sus seguidores más fieles y entregados (es común que aquellos que poseen alguna virtud impía también manifiesten algunas insidias), a la manera de los estigmas de los adoradores de demonios mayores. Aunque comúnmente infligidas por demonios superiores, mayores o menores, hay casos de demonios elementales o servidores que también las han llevado a cabo (cualquier insidia llevada a cabo por un demonio servidor puede ser infligida por sus señores demoníacos, pudiendo los demonios mayores o superiores «otorgar» las que les vengan en gana). Algunos ejemplos de insidias:

- **Insidia de Agua Seca (1 punto):** El demonólogo nunca se moja (Ondinas).
- **Insidia de Cenizas (2 puntos):** Toda la comida que el demonólogo se lleve a la boca se convierte en cenizas. El PJ necesitará a otra persona que le alimente o morirá de hambre (Ígneos).
- **Insidia de Canobos (2 puntos):** El demonólogo presenta unos rasgos animales que pueden llegar a asustar o incomodar (-2 Aspecto): colmillos de lobo, orejas de perro o vaca, ojos de gato, etcétera.
- **Insidia de Cruoris (2 puntos):** La sangre del demonólogo es de un color inusual (verde, azul, marrón, etcétera).
- **Insidia de Dagón (1 punto):** Las aguas se vuelven más bravas cuando el PJ trata de nadar o navegar en ellas. Las dificultades de tiradas de Nadar o Navegar aumentan en un grado.
- **Insidia del Gnomo (Varía):** Una vez al mes, el PJ ha de superar una tirada de Suerte y, en caso de fallarla, verá cómo (valor de la insidia) $\times 1D10$ % de sus monedas de oro y plata se convierten en plomo.
- **Insidia de Guland (3 puntos):** El PJ tarda el doble en superar enfermedades y realiza dos veces las tiradas de curación natural o medicina, quedándose con el peor resultado.
- **Insidia de Haborimo (2 puntos):** Todos los fuegos se apagan en la presencia del PJ, siendo imposible de encender. Los fuegos mágicos o benditos, así como el de los ígneos, son inmunes a esta insidia.
- **Insidia de Ígneo (1 punto):** El PJ no es capaz de encender ningún fuego de forma normal, solo consiguiéndolo por medios mágicos.
- **Insidia de Masabakes (2 puntos):** El PJ no puede copular de ninguna forma (o variante), muriendo si concluyese el acto.
- **Insidia de Mobius (1 punto):** El demonólogo debe lanzar dos veces de forma consecutiva y exitosa los hechizos relacionados con la muerte o la nigromancia, para que estos funcionen.
- **Insidia de la Bestia (2 o 3 puntos, según las condiciones):** Bajo determinadas circunstancias, el demonólogo se convierte en un animal determinado, perdiendo la facultad de hablar, así como cualquier habilidad mágica (salvo si usase la Cadena de Hechizos). El cambio tarda tres asaltos en ser efectivo y dura hasta que las condiciones terminan (la noche, entrar en un río, beber vino, etcétera). (Demonios de la magia negra).
- **Insidia del Engendro Infernal (2 puntos):** Hay una determinada raza de engendros infernales que encuentra ofensivo al PJ, atacándole a simple vista, dejando de lado blancos más fáciles.
- **Insidia de Ondina (1 punto):** Las aguas parecen tratar de ahogar al PJ: todas las tiradas para evitar ahogarse se hacen a la mitad de porcentaje, perdiendo el doble de puntos cuando se produce el ahogo.
- **Insidia de Orines (2 puntos):** Toda la bebida que el demonólogo se lleve a la boca se transforma en orines. El PJ necesitará a otra persona que le dé de beber o morirá de sed (o eso, o que se acostumbre al dorado elemento...). (Varios, Ondinas principalmente).
- **Insidia de Pelambre (1 punto):** El pelo del PJ es diabólico a falta de mejor palabra, teniendo una apariencia inquietante que incomoda y deslucе al personaje. El PJ pierde un punto de Aspecto si es campesino o villano o dos puntos si es burgués, noble o religioso.
- **Insidia de Silcharde (2 puntos):** El PJ no puede nadar y en caso de caer a un cauce de agua, se irá al fondo como si portase una armadura de placas.
- **Insidia de Sombra (2, 3, 4, 5 puntos):** El sol quema al demonólogo. Cada hora (3 puntos), minuto (4 puntos) o asalto (5 puntos) de exposición le obliga a superar una tirada de RES $\times 1$ o perderá un punto de vida. Resta uno al valor de la insidia, si el PJ es capaz de resistir la exposición solar, si está totalmente embozado en ropas gruesas.
- **Insidia de Surgat (variable):** Los gastos mensuales del demonólogo se incrementan en (valor de la insidia) $\times 10$ %. Todo lo que compre el PJ es también un (valor de la insidia) $\times 10$ % más caro, a no ser que supere una tirada de Comerciar, con un penalizador igual al porcentaje anterior.

LISTADO COMPLETO DE ORGULLOS Y VERGÜENZAS PARA AQUELARRE

(Recopilado por Jorge Redondo Garcés - Hitman)

- **Insomne (2 puntos)**

El PJ está maldito con un insomnio al que no termina de acostumbrarse. Cada noche deberá hacer una tirada de Templanza o no podrá conciliar el sueño, sufriendo al día siguiente los malos por pasar la noche en vela. El DJ puede aplicar bonus a la tirada según las actividades físicas del día o por varias noches sin dormir.

- **Intransigente (1 punto)**

El personaje odia y desprecia a todos aquéllos que no son como él, ya sea porque pertenezcan a otra raza diferente a la suya, porque no compartan su misma religión o porque pertenezcan a una clase social inferior a la que él posee. En todo caso, le costará horrores esconder sus sentimientos, lo que puede provocarle más de un problema cada vez que se vea envuelto en un “choque de culturas”.

- **Licántropo (5 puntos) (Ars Malefica)**

Requisitos: Se necesita el permiso del DJ.

El PJ es descendiente de un guardián sagrado que ha abandonado su deber. El PJ puede o no conocer su origen, pero es muy improbable que pueda cambiar su destino. Cada noche de luna llena, el PJ se transforma en un lobisome, preso de un ataque de rabia, que matará a todo ser viviente hasta el amanecer del día siguiente. El PJ deberá pasar estas noches en algún lugar apartado y debidamente encadenado, o antes o después será cazado.

- **Linaje maldito (3 puntos) (Ars Malefica)**

Requisitos: Se necesita el permiso del DJ.

El PJ procede de un linaje maldito mediante una gran maldición a determinar por el jugador y el DJ. Evidentemente dicha maldición debe ser lo suficientemente molesta para garantizar el coste de tres puntos, aunque el DJ puede aligerarla, a costa de reducir su coste o aumentarla, incrementando la vergüenza.

- **Lozanía (Variable)**

El personaje es más joven de lo normal, y comienza el juego siendo todavía un adolescente o incluso un niño. El coste es de 1 punto de vergüenza por cada 2 años por debajo de los 17 que tenga el personaje; de esta forma, si queremos tener un personaje con 13 años, o sea, 4 años por debajo de los 17, tendremos que adquirir la vergüenza a un coste de 2 puntos. Las reglas exactas para hacerse personajes de poca edad las puedes encontrar en el cuadro **Consilium Arbitro: Jóvenes y Mayores**, en la pág. 44.

Esta vergüenza es incompatible con la vergüenza Vejez, y requiere además el permiso expreso del Director de Juego, que puede prohibir su selección.

- **Magia Débil (2 puntos) (Ars Malefica)**

Requisitos: Sólo PJs usuarios de magia y se necesita el permiso del DJ.

La magia del PJ es más débil de lo normal. Los hechizos lanzados por el personaje restan uno a su duración y efectos (esto último sólo aplicable si el efecto del hechizo es cuantificable numéricamente).

- **Maldito por Dios (3 puntos)**

Ya sea porque haya perdido su alma en un trato con algún demonio o porque ha sido excomulgado, lo cierto es que el personaje ha sido maldecido por Dios. No podrá utilizar bajo ningún concepto los rituales de fe y en caso de que se utilice alguno sobre él, se considerará al PJ seguidor de un demonio —lo sea de verdad o no—. Además, cada vez que desee entrar en un recinto sagrado o tocar un objeto bendecido deberá hacer una tirada de Templanza, pues ambas cosas le ponen enfermo: tendrá -50% en sus tiradas de competencia y característica mientras permanezca en el interior del recinto o esté en contacto con el objeto.

- **Marcado (3 puntos) (Ars Malefica)**

Requisitos: Sólo PJs usuarios de magia con una IRR de 75 o superior y se necesita el permiso del DJ.

Hay algo del poder del PJ que la gente normal nota, aunque no sabe qué es, produciéndole un terrible desasosiego. Todas las competencias sociales tienen un -25%, aparte que el PJ no se ganará las simpatías de nadie de primeras. Con los niños e inocentes es todavía peor: si sacan una tirada de IRR, les vendrá inconscientemente la palabra “brujo” a la cabeza. Los que sepan magia negra parecen ser inmunes a los efectos que el PJ inspira.

- **Melancólico (4 puntos) (Ars Malefica)**

El PJ sufre de melancolía, soportando continuas depresiones, llorando sin motivo y no teniendo humor para hacer nada (efectos similares al hechizo Melancolía —ver pág. 120 de este libro—, aunque sin pérdida de características por fallo en tiradas).

- **Mentiroso compulsivo (1 punto)**

Requisito: Se necesita permiso del DJ para escoger esta vergüenza.

El PJ está acostumbrado desde pequeño a mentir prácticamente en todo. Las mentiras que suelte pueden ser pequeñas (decir haber gastado una moneda mas de las necesarias) o gordas (decir que es hijo de un conde u obispo). El PJ tiene poco control sobre sus trolas, los mas elegirlas para que sean lo más pequeñas e insignificantes, aunque si en alguna ocasión se ve obligado a decir la verdad, deberá pasar una tirada de Templanza para lograrlo. La única ventaja que otorga esta vergüenza es que si PJ sufre *Tormento* y falla su tirada de *Templanza*, le soltará una trola, necesitando fallar otra tirada de *Templanza* adicional para decir la verdad. Esta vergüenza es compatible (y recomendable) con el orgullo de *Mentiroso*.

- **Montura del Diablo (1 punto para demonólogos, brujas y hechiceros maléficos, 3 puntos el resto) (Daemonolatrea)**

El PJ esconde un oscuro secreto: siendo apenas un recién nacido fue raptado y maldito con el ritual Montura del Diablo, ganando todas sus «ventajas» e inconvenientes.

- **Mugriento (2 puntos)**

Aunque es legendario el escaso nivel de higiene que existía durante la Edad Media, el caso del personaje va más allá de lo humanamente posible: es una persona que nunca se baña, al menos de forma voluntaria, y que no suele cambiarse de ropa hasta que no se le cae a trozos. Todo ello ha conseguido que su olor corporal adquiera una personalidad propia que domina de forma violenta el aire que rodea al personaje: cualquier tirada de competencia que implique cierto grado de relación entre el PJ y otra persona —Seducción, Comerciar, Elocuencia...— se verá modificado en -25% gracias al asco y a la repugnancia que provoca en sus semejantes.

LISTADO COMPLETO DE ORGULLOS Y VERGÜENZAS PARA AQUELARRE

(Recopilado por Jorge Redondo Garcés - Hitman)

- **Muy Supersticioso (3 puntos) (Ars Malefica)**

Requisitos: El PJ debe tener una IRR de 50 o superior.

El PJ es una persona muy, pero que muy supersticiosa. Llevará algún tipo de amuleto de buena suerte del que nunca se desprenderá y al que echará mano compulsivamente cuando se encuentre en peligro o ante alguna posible causa de mala suerte. Si por mala suerte (valga la redundancia) lo perdiese, sufriría un penalizador de -25% a su Suerte y a su Templanza hasta que lo recupere o reemplace. Además, cuando se nombre (la muerte, el diablo, etc.) o se esté cerca de algo que de mala suerte (un gato negro, una lechuza, etc.), el PJ echará mano a su amuleto, recitando “conjuros” para alejar la mala suerte y, si falla una tirada de IRR, perderá un punto de Suerte. Si es objeto de una acción de mala suerte (se le cruza un gato negro, rompe un espejo, se mata a un sacerdote, etc.), deberá hacer otra tirada de IRR, aunque en caso de fallo se perderá de 1D3 a 1D10, según el “poder” de la mala suerte.

Si en esos momentos de “mala suerte” el PJ no tuviese a mano su amuleto, fallaría automáticamente la tirada. Por último, cualquier hechizo o poder que afecte la suerte del PJ, dobla su efectividad.

- **Obligación olvidada (1 punto)**

Requisito: El PJ debe ser de sexo masculino.

Una antigua amante, al que el PJ dejó en cinta, y toda su familia, buscan activamente al PJ para que se haga cargo de sus obligaciones. La cosa puede acabar pasando por la Iglesia o pagando su afrenta en sangre. Una vida errante puede ser una solución al problema, pero ¿quién sabe si algún día tendrá que cumplir con sus obligaciones?

- **Orondo (3 puntos)**

El personaje tiene graves problemas de obesidad, y aunque en la Edad Media se pensaba que las personas gordas gozaban de muy buena salud, lo cierto es que se cansa con mucha facilidad y le cuesta bastante moverse de forma rápida y ágil. Aumenta en +60 libras su peso corporal y reduce su característica de Agilidad en -2 puntos.

- **Pacto a Cumplir (variable, solo demonólogos o PJ con educación demonológica) (Daemonolatreaia)**

El demonólogo adquirió una o varias obligaciones con demonios servidores, elementales o menores, que debe cumplir so pena de perder el alma o sufrir las iras infernales. Por cada punto deberá cumplir un pacto con un demonio concreto, a determinar entre los demonios que el PJ sepa invocar (salvo que el DJ estime lo contrario, según el trasfondo del PJ). La naturaleza concreta de la obligación a satisfacer dependerá exclusivamente del malévolo DJ, digo, demonio.

Pecado Mortal (1 punto)

Requisito: Esta vergüenza sólo puede ser escogida por PJ rituales que tengan acceso a los rituales de fe.

El PJ hace frente a un pecado mortal, difícil de redimir. Empieza el juego con un pecado mortal que reduce sus PF en -10, reduciendo además las tiradas de RR a la mitad, solo a la hora de determinar si termina por redimirlo.

- **Pensar en voz alta (1 punto)**

Requisito: Se necesita permiso del DJ para escoger esta vergüenza.

El PJ tiene la mala costumbre de pensar en voz alta, lo que no le ayuda a hacer amigos.

En situaciones concretas en que sus pensamientos puedan meter en líos al grupo, puede intentar hacer una tirada de Templanza para callarse... en esa ocasión, claro.

- **Pobre (1 punto)**

El personaje tiene menos dinero de lo que suele ser normal para una persona de su clase y profesión. Reduce a la mitad el dinero inicial con el que comienzas el juego, redondeando hacia arriba, y recuerda que debes seguir gastando el 50% de lo que tienes en adquirir equipo y posesiones.

- **Posesión (5 puntos, Templanza 50 % o más, requiere el permiso del DJ) (Daemonolatreaia)**

El PJ ha sido poseído por un demonio, espíritu o alma en pena, aunque ha podido conservar el control haciendo un extraordinario esfuerzo de voluntad. El PJ es consciente de la presencia del ente, aunque conserva el control sobre sus actos. El ente, por su parte, siente lo que siente su huésped, a la vez que puede acceder a sus pensamientos o recuerdos (el PJ puede hacer una tirada de Templanza para ocultar algunos), pudiendo «hablar» mentalmente con el PJ, ofreciéndole consejos o ayudas, a cambio que le «deje» salir de vez en cuando. Si el PJ accede, pierde el control de su personaje, cambiándose los papeles entre el PJ y el espíritu, aunque será consciente de lo que suceda, actuando el ente según sus deseos o planes, pudiendo manifestar cambios en sus características, competencias o incluso manifestando hechizos o poderes sobrenaturales. El tiempo en el que el ente queda libre puede variar y puede requerir del éxito en una o varias tiradas de Templanza, las cuales se realizarán cada cierto tiempo o en situaciones propicias (por ejemplo, si el demonio va a matar a otro PJ). De igual forma, negarse no garantiza mantener al ente bajo control, ya que en ciertas situaciones (bajo tortura, siendo testigo de la muerte de un ser querido, tras fallar una tirada de Templanza, etcétera) en las cuales la voluntad del PJ flaquea, puede intentar salir, requiriendo de una o varias tiradas de Templanza para evitarlo. El deshacerse de tan oscuro pasajero será una aventura en sí misma, siendo especialmente resistente a los medios convencionales (exorcismos o expulsiones).

- **Posesión menor (2 puntos)**

Requisito: Se necesita permiso del DJ para escoger esta vergüenza.

El PJ parece poseído por un demonio que le impulsa a soltar blasfemias y palabrotas con todo el que se cruza, sin que los exorcismos le hayan podido ayudar hasta el momento. En realidad sufre del síndrome de Touré y podrá hacer una tirada de Templanza para evitar fastidiarla en un momento dado (vale, teóricamente los enfermos no tienen control, pero es por darle algo de juego). Ir constantemente amordazado también es una opción. Se espera que el PJ lo interprete (pero sin pasarse...).

- **Profesional mediocre (2, 3, 4 ó 5 puntos)**

Requisito: El PJ debe tener unos ingresos mensuales variables.

El PJ tiene una pésima reputación (merecida o no) de ser un mediocre (por decirlo finamente) profesional en su trabajo o gremio, lo cual hace que le cueste más ganarse la vida, reduciendo su sueldo: por un lado obtiene un -10% a sus tiradas sociales con otros camaradas de profesión, que lo ven como un bueno para nada, y por otro, penaliza con -10% (otro -10% adicional por cada punto por encima de 2) a su competencia salarial, solo a efectos de calcular su sueldo mensual.

LISTADO COMPLETO DE ORGULLOS Y VERGÜENZAS PARA AQUELARRE

(Recopilado por Jorge Redondo Garcés - Hitman)

- **Puñetero (1 punto)**

Requisito: Se necesita permiso del DJ para escoger esta vergüenza.

Hay que afrontarlo: el PJ no va ir al Cielo, lo mas, con mucha suerte al Purgatorio, y si paga muchas bulas. El motivo, que es un autentico hijo de puta (y no por nacimiento), que disfruta haciendo la puñeta al prójimo. Cuando el PJ se vea en una situación en que puede fastidiar al prójimo (PJs incluidos), deberá hacer una tirada de Templanza o no podrá impedir sus impulsos más oscuros de hacer la pascua. El PJ no es tonto y normalmente buscará la manera de hacer sus maldades, saliendo él indemne*

** Addenda: Se recomienda muy mucho al DJ que tenga claro a quién permite esta vergüenza, y no solo porque lo sepa interpretar, sino porque no se convierta en un fastidio a la larga.*

- **Quebranto (Variable)**

¿El PJ tienes que gastarse puntos y no sabe en qué? Pues que elija esta vergüenza, si se atreve. Durante el transcurso de la partida, el DJ preparará, según le venga en gana... , digo, según se ajuste mejor a las aventuras de él y sus compañeros, algún tipo de desgracia, encuentro, situación o evento que le otorgará al PJ una o varias vergüenzas de un total de los puntos asignados.

Llegado ese momento, el PJ borrará esta vergüenza (o disminuirá sus puntos, si las vergüenzas vienen de una en una).

- **Receloso (2 puntos)**

El PJ ha sufrido mucho a causa de otras personas, tanto que no termina de fiarse de nadie. No confía en los extraños y recela de sus propios compañeros, lo cual hace del personaje una persona difícil de tratar. El PJ sufre un malus en sus tiradas de *Elocuencia* y *Empatía* (a determinar por el DJ, según la situación), además que en las situaciones complicadas, deberá pasar una tirada de Templanza o abandonará a sus amigos, preocupándose solo de su pellejo.

- **Rechazo a la magia (1 punto para PJs normales o 3 puntos para usuarios de magia) (Ars Malefica)**

Ya sea por una nefasta experiencia pasada o por simple excesiva mentalidad racional, el PJ siente (aun siendo hechicero) un rechazo a la magia, obligándole de manera inconsciente a realizar siempre una tirada de RR para resistir los efectos de la magia, aun de los hechizos de magia blanca o beneficiosos (los hechizos que no permitan tirada de RR, siguen sin poder ser resistidos).

- **Reliquia Familiar (1 punto)**

El personaje posee un objeto que ha pasado de generación en generación y que considera muy importante, una especie de vínculo familiar o recordatorio del lugar que ocupa en el mundo. Puede ser un arma, una joya, un instrumento musical, un libro —aunque no de conjuros, pues para eso está el orgullo Reliquia Arcana—, etc., y nunca se desprenderá de él. En caso de que sea robado, hará todo lo posible por recuperarlo, y si lo llegara a perder, al finalizar la aventura donde ocurriera no recibiría ningún Punto de Aprendizaje por haberla jugado.

- **Rezagado (Variable)**

El PJ reacciona tarde y mal en situaciones de tensión. Por cada punto en la vergüenza, obtiene un -2 a sus tiradas de iniciativa.

- **Saco de lastima (4 puntos)**

El PJ es un autentico saco de lastima: si caga un pájaro seguro que le toca a él, si hay una mierda en la calle, seguro que la pisa, si un ladronzuelo debe robarle la bolsa al grupo, seguro que la pierde él, si hay una pelea, seguro que le endiñan a él primero o le toca el peor adversario posible, etc. En ocasiones que pasen cosas de este estilo, el PJ deberá hacer una tirada de Suerte o directamente le tocará la peor parte del asunto.

- **Secreto (Variable)**

El pasado del personaje es más turbio de lo que aparenta, pues guarda un secreto que puede complicarle gravemente la vida.

El coste de la vergüenza es proporcional a la gravedad del hecho que oculta el personaje:

- **Humillación:** Si el secreto del personaje sale a la luz, será humillado y la gente se burlará de él por eso: quizá alguien de su familia era sodomita o traicionó a su señor, puede que tenga cola de cerdo o tres pezones, etc.... El coste de la vergüenza es de 1 punto.
- **Condena Leve:** Una organización piensa que el personaje ha cometido un delito leve —sea verdad o no—, como un robo, un insulto a la organización, etc., y, si es atrapado, será castigado, aunque sin mucha dureza: latigazos, cárcel o destierro suele ser lo más habitual. El coste de la vergüenza es de 2 puntos.
- **Condena Grave:** Una familia poderosa, una organización o la ley de uno de los reinos busca al personaje por un delito —lo haya cometido realmente o no— y, si es atrapado, será castigado duramente, aunque no llegarán a ajusticiarlo, excepto si se resiste durante la detención; lo más normal serán penas de prisión bastante prolongadas —hablamos de años— o incluso de galeras durante el mismo periodo de tiempo. El coste de la vergüenza es de 3 puntos.
- **Condena a muerte:** El secreto es tan grave que, en caso de que se haga público, conllevaría la pena de muerte. Quizá el PJ es adorador del demonio, es un sodomita —recordamos que en la Edad Media la homosexualidad suponía la pena de hoguera—, o quizá fuera condenado por un grave delito —con razón o sin ella— cuya pena es la muerte y consiguiera escapar. En todo caso, el coste de esta vergüenza supone 4 puntos.

- **Servidor de las Tinieblas (Variable) (Ars Malefica)**

Requisitos: El PJ debe tener la vergüenza Sin Alma y se necesita el permiso del DJ.

El PJ manifiesta un estigma asociado a los adoradores del demonio mayor al que sirva. Con un punto obtiene un estigma no visible (sólo poder copular con personas ancianas, etc.) y con dos puntos, uno visible (sus huellas queman la madera, no tener sombra, etc.).

LISTADO COMPLETO DE ORGULLOS Y VERGÜENZAS PARA AQUELARRE

(Recopilado por Jorge Redondo Garcés - Hitman)

- **Sin Alma (4 puntos) (Ars Malefica)**

Requisitos: Se necesita el permiso del DJ.

El PJ ha entregado su alma a un demonio mayor. Ya fuese voluntaria o involuntariamente, el hecho ya no importa.

Sufre los perjuicios habituales a los sin alma y debe acudir a los aquelarres de su señor demoníaco, sirviéndole debidamente si no quiere que su señor se cobre el alma antes de tiempo.

- **Sueño estridente (1 punto)**

El PJ es el último compañero de habitación que nadie deseara tener, ya sea porque ronca como un verraco o habla y grita en sueños. Cualquier persona que desee dormir junto al PJ, debe hacer una tirada de Templanza o no podrá conciliar el sueño en toda la noche, sufriendo los penalizadores por pasar la noche en vela.

- **Sueño profundo (1 punto)**

El PJ tiene un sueño muy profundo, necesitando de varios minutos de gritos y empujones para que recobre la conciencia. En caso de estruendo, combates o algarabías (deben ser realmente estridentes) las tiradas para despertarse se hacen con un penalizador de -50%. La única ventaja que tiene es que no se ve afectado por la vergüenza de Sueño Estridente de sus compañeros.

- **Tarado (Variable)**

El personaje posee algún tipo de desorden o deficiencia mental que hace que se comporte de forma irregular o extravagante en determinados momentos. El coste de la vergüenza es proporcional a la gravedad del defecto que posea el PJ:

- **Cleptómano:** El personaje sufre un desorden mental que le obliga a robar de forma compulsiva, sin importarle si el objeto robado tiene o no algún valor y si puede ser descubierto o no, ya que a menudo lo realiza de forma instintiva, sin planificar ni pensar bien lo que está haciendo. Lo único bueno que tiene esta vergüenza es que ve aumentado en +15% su competencia de Escamotear. El coste de la vergüenza es de 1 punto.
- **Jugador Compulsivo:** El personaje es lo que actualmente conocemos como un ludópata, una persona tan obsesionada con el hecho de jugar que sus relaciones, su trabajo y su propia salud quedan relegados a un segundo plano. Le es casi imposible rechazar una partida de cartas, dados u otro tipo de juego de azar o participar en una apuesta del tipo que sea. Lo único bueno es que su porcentaje en Juego se ve aumentado en +15%. El coste de esta vergüenza es de 1 punto.
- **Mala Coordinación Muscular:** Tiene problemas para decidir cuál es su derecha y su izquierda, situación que se agrava en momentos de estrés, lo que reduce en -25% su porcentaje de Esquivar. El coste de la vergüenza es de 1 punto.
- **Mareo en los barcos:** El personaje es un verdadero marinero de agua dulce, pues se marea nada más subir a un barco. Esto reducirá en -25% su porcentaje en Navegar y, mientras se encuentre a bordo de una embarcación, sufrirá náuseas y mareos permanentes que le provocarán un modificador de -30% en todas sus tiradas de competencia y característica. El coste de la vergüenza es de 1 punto.
- **Miedo a los caballos:** Debido a algún accidente que sufrió mientras montaba o por algún hecho traumático acontecido en la niñez, el personaje teme a los caballos y al resto de cabalgaduras, pues los considera animales traicioneros y peligrosos. No se acercará a ellos y en el caso extremo de que tenga que montar en alguno de ellos, su competencia de Cabalgar se verá reducida en -25%. El coste de la vergüenza es de 1 punto.
- **Miedo al agua:** Ya sea por un trauma infantil o porque sólo ha conocido el agua que corría por una alberca, lo cierto es que le atemoriza sobremedida cualquier tipo de corriente de agua, y se alejará todo lo posible de los ríos, los arroyos y los mares. Su porcentaje en Nadar se ve reducido en -25%. El coste de esta vergüenza es de 1 punto.
- **Desprecio hacia el sexo opuesto:** El personaje subestima absolutamente a todos los miembros del sexo opuesto, a los que considera indignos de confianza y poco más que simples objetos para satisfacer sus deseos y apetitos. Reduce en -25% la competencia de Seducción. El coste es de 1 punto de vergüenza.
- **Tacaño:** El personaje es una persona avara y mezquina, que le gusta atesorar el dinero por el simple placer de atesorarlo, y que no se gasta nunca un maravedí, ni en sí mismo —viste con ropas gastadas y muy remendadas y lleva equipo a todas luces anticuado—, ni mucho menos en los demás. El coste de esta vergüenza es de 1 punto.
- **Sádico:** Tras muchos años de experiencia, ya fuera por obligación o por placer, el personaje le ha cogido el gusto a infligir dolor en sus semejantes y podemos decir que disfruta haciéndolo. No dejará pasar nunca una oportunidad para torturar a un prisionero o a un ser desvalido, y le da igual lo que piensen sus compañeros de ello. El coste es de 1 punto de vergüenza.
- **Vértigo:** Al personaje le asustan las alturas, y llega incluso a sufrir mareos y náuseas si se encuentra en un punto alto y puede ver el exterior. Reduce en -25% su competencia de Trepár. El coste de esta vergüenza es de 1 punto.
- **Borracho:** En la Edad Media el consumo de bebidas alcohólicas, sobre todo el vino, estaba muy extendido, incluyendo el reino de Granada. Pero en el caso del personaje, la situación ha pasado a mayores: casi nunca se encuentra sobrio y desde que se levanta hasta que se acuesta tiene una jarra de vino en la mano. Por eso, cada vez que el DJ considere que ha bebido en exceso, tendrá un modificador de -30% en todas sus tiradas de competencia y característica debido a la borrachera que tiene encima. El coste de esta vergüenza es de 2 puntos.
- **Colérico:** El personaje es una persona “con la mecha muy corta” y se enfada muy fácilmente. Basta con que piense que ha sido menospreciado, mal visto, despreciado o directamente insultado para que entre en cólera y eche mano a su arma, lo que le conlleva muchos quebraderos de cabeza, y no lo decimos sólo en sentido metafórico. El coste de esta vergüenza es de 2 puntos.

LISTADO COMPLETO DE ORGULLOS Y VERGÜENZAS PARA AQUELARRE

(Recopilado por Jorge Redondo Garcés - Hitman)

- **Timidez:** El personaje es extremadamente reservado y tímido y le cuesta horrores relacionarse con los demás, lo que reduce en -15% sus competencias de Elocuencia, Seducción y Mando. El coste de esta vergüenza es de 2 puntos.
- **Vago (1 punto)**
El PJ es vago y perro (sin ofender a los canes) de armas tomar. Cada vez que haya que hacer un trabajo físico importante, deberá hacer una tirada de Templanza o directamente se negará a hacerlo, poniendo mil excusas ("Estoy muy mal de lo mío"), no dejándose convencer de lo contrario.
- **Vejez (Variable)**
El personaje es de mayor edad de lo que suele ser normal para la gente que se embarca en aventuras, y comienza el juego siendo ya adulto o incluso un viejo, al menos para los estándares medievales. El coste de esta vergüenza es de 1 punto por cada 4 años o fracción que tenga el PJ por encima de los 26; de esta forma, si nos hacemos un personaje de 36 años, el coste será de 3 puntos —son 10 años por encima de los 26, lo que significaría 2,5 puntos, que al ser fracción se aumentarían a 3 puntos—.
La buena noticia es que se ganan +10 puntos para gastar en competencias por cada año por encima de 26, pero la mala es que hay que hacer una tirada en la Tabla de Eventos del capítulo II (pág. 94) también por año, sin contar además las reglas de envejecimiento que comenzarían a afectar a nuestro personaje una vez pasados los 35 años de edad.

Esta vergüenza es incompatible con la vergüenza Lozanía y requiere, además, el permiso expreso del Director de Juego, que puede prohibir su selección.
- **Vicioso (1 punto)**
El PJ era un vicioso que le daba a algún vicio en concreto (vino, viandas, mujeres, etc.) en el pasado, aunque ahora se ha reformado... o lo intenta, porque a la menor tentación de volver al mal camino, debe hacer una tirada de Templanza o terminará recayendo en esa ocasión, aunque luego se arrepienta.
- **Vientre ligero (1 punto)**
Las situaciones de tensión o miedo, le sueltan el vientre al PJ. Cada vez que falle una tirada de Templanza, deberá realizar otra, o simplemente se lo haré encima, ganando, a parte del bochorno y la incomodidad, un -25% a las tiradas sociales hasta que se cambie de ropa.
- **Vulgar (2 puntos)**
Requisito: El PJ que escoja esta vergüenza debe tener una posición social de campesino o villano.
El PJ es una persona vulgar. El motivo exacto queda a discreción del PJ (puede decir tacos, tener malos modales, simplemente ser "soso", etc.), pero el hecho es que recibe un penalizador de -25% a la competencia de *Disfrazarse* a la hora de hacerse pasar como un noble o persona importante, amen de un penalizador de -25% a las tiradas de *Seducción* (las féminas no terminan de ver algo en él).
- **Zoque (1 punto)**
Requisito: Se necesita permiso del DJ para escoger esta vergüenza.
El PJ es un autentico zoquete en una de las competencias secundarias de su profesión.
No puede subirla durante la generación del PJ y le costará el doble de puntos de aprendizaje el incrementarla durante el desarrollo de las aventuras.
El DJ, junto al PJ implicado y el resto de PJs, deberá decidir cuál es la competencia escogida.