



CRÉDITOS

Texto y maquetación:

Juan F. Donoso

Relatos:

Adolfo López de Arregui

Lord Guzman

Javi Álava

Ilustraciones:

[Pixabay](#)

Publicación original:

[DramaSystem Hack](#)

Contacto:

tauradkps@gmail.com

TABULA RASA

Los personajes viven atrapados en una realidad virtual idílica gestionada por la IA del satélite Borealis. Hogar digital al que se vieron obligados a huir cuando la civilización humana colapsó por culpa de un estímulo que fundía el cerebro.

SIN EMBARGO, han pasado siglos y la población de Borealis empieza a preguntarse si será seguro bajar a la Tierra y recuperar su antiguo hogar. Alguien se aventuró y no se volvió a tener noticias suyas, por lo que se vieron obligados a encontrar una forma con la que acumular energía clandestinamente a través de nodos de transferencia para llegar a la Tierra.

EN ESTE MOMENTO, están en la Tierra, pero sus opciones son críticas. Los nodos de transferencia del satélite se han dañado, las baterías de los cuerpos que los alojan están punto de agotarse y no tienen pistas clave de dónde fue la persona que buscan.



¿CÓMO MANTENDRÁN OPERATIVOS SUS CUERPOS SINTÉTICOS?

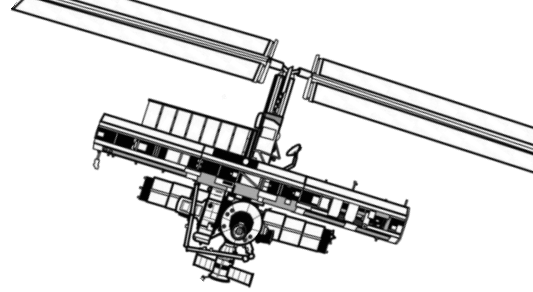
¿ENCONTRARÁN EL RASTRO DE QUIEN BUSCAN?

¿SERÁN CAPACES DE DESCUBRIR LA VERDAD SOBRE EL TABULA

RASA? Si lo consiguen, ¿QUÉ HARÁN CON ESE CONOCIMIENTO? Y si

alguno de ellos consigue volver a Borealis, ¿COMPARTIRÁ LA

INFORMACIÓN, LA OCULTARÁ O DESTRUIRÁ EL SATÉLITE?



Desarrollo de la partida

Los personajes deben afrontar su destino y profundizar en la historia, lo que les permitirá responder tres preguntas sobre el pasado de la Tierra y hacer el escenario totalmente único y personal. Escucha, haz preguntas y plantea obstáculos cuando haga falta. Los jugadores tienen libertad para plantear su curso de acciones, por lo que pueden no aparecer ciertos PNJ en algunas partidas y en otras ser fundamentales o incluso surgir PNJ nuevos que sumen color y profundidad a la trama. Sigue los actos de tus jugadores y deja que te guíen en el desarrollo de la historia. Solo así cada partida será única.

¿QUÉ PASÓ EN LA TIERRA?

La ciencia avanzó hasta el punto de permitir escanear totalmente el cerebro humano y descifrar todos los secretos, y esto causó que de un modo accidental o premeditado, se desatase el apocalipsis.

La mente esconde una verdad aterradora. Una puerta trasera que puede ser activada mediante un estímulo sensitivo y cognitivo que desencadena el formateo completo del sistema nervioso central. Todas las conexiones neuronales de los cerebros expuestos a este estímulo disparador se disuelven en una cadena de autodestrucción exponencial, por lo que el sujeto no muere por desaparecer su percepción del Yo o sus recuerdos. Muere por ser incapaz de procesar sus funciones vitales.

¿CÓMO FUE LA EXTINCIÓN?

Se desconoce cuándo se lanzó el estímulo disparador. Los efectos no fueron inmediatos y cada mente se resistía a su disolución con una voluntad (retardo) diferente, por lo que los primeros casos y muertes incomprensibles pasaron desapercibidas, pero poco a poco fueron manifestándose a nivel global y de un modo exponencial que hizo imposible frenarlo. Fue imposible calcular quién iba a morir en cada momento y actuar coordinadamente para encontrar un modo con el que frenar una extinción evidente.

Bajo esta situación desesperada surgió el proyecto Borealis, con la frágil esperanza de salvar unas pocas mentes, digitalizándolas fuera de sus cerebros orgánicos en proceso de autodestrucción.

¿CUÁNDO OCURRIÓ?

El apocalipsis arrasó a la humanidad cuando estaba empezando a implementar sistemas robóticos con una IA muy básica en la sociedad y los hogares (se mascaba una importante crisis económica y revolución industrial en el ambiente), por lo que la tecnología de digitalización de la mente y transferencia fue todo un hito alcanzado a la desesperada y extremadamente experimental. Apenas han pasado unos meses desde que se lanzó Borealis, pero en VR la sensación es que han transcurrido siglos.

¿QUÉ ESTÁ SUCEDIENDO EN EL SATÉLITE?

Los nodos de transferencia están dañados a causa de la sobrecarga que generaron los personajes para lanzarse fuera en su afán de averiguar qué pasó con la mujer que bajo antes que ellos a modo de avanzadilla... y también para responder las inquietudes de la población de Borealis, que se pregunta si la amenaza ha pasado y la Tierra es nuevamente habitable. Por lo que actualmente el envío y recuperación de IDs es peligroso, inestable o casi imposible.

Cuestiones filosóficas

- ¿Qué es real y qué virtual?
- ¿Hasta qué punto me siento yo o una copia de otro yo?
- ¿Somos realmente humanos, software o hemos trascendido?
- ¿Acepto la continuidad?
- ¿Cómo percibo Tabula Rasa?

Sobre el Tabula Rasa...

El origen y naturaleza del Tabula Rasa plantea unas incógnitas suficientemente poderosas como para ser el motor central de la partida y entremezclarse con los objetivos, deseos y actos de los jugadores durante el transcurso de la historia.

- ¿Fue diseñado por alguno de los jugadores?
- ¿Su diseño y liberación fue accidental o premeditado?
- ¿Existe alguna forma de bloquearlo o es inevitable?
- ¿Afecta solo las mentes humanas orgánicas o tiene algún efecto a largo plazo en los cerebros digitalizados?
- ¿Realmente sobrevivió alguien o no son más que el resultado de una única copia que ha ido divergiendo en múltiples identidades con el paso del tiempo en VR?



SISTEMA DE JUEGO

Tabula Rasa es un escenario de juego diseñado con el [DramaSystem](#) en mente, pero si no estás familiarizado con él o no te resulta cómoda su gestión de escenas, puedes jugar siguiendo una mecánica de juego más tradicional como la que te describimos en este punto.

Mecánica dramática: Utiliza los rasgos dramáticos como elementos narrativos con los que guiar la interpretación de tu personaje dentro de la historia y frente a los otros jugadores. También te servirán como aspectos que activar mediante puntos de Drama.

Todos los personajes empiezan con 3 puntos de Drama. Estos se gastan al activar aspectos. Cuando activas un aspecto, introduces un elemento narrativo en la escena que te reporta algún beneficio.

Para ganar puntos de Drama, otro jugador o el narrador deben activar un aspecto que introduzca un elemento narrativo que te perjudique (recibes el punto gastado). Siempre puedes rechazar un efecto negativo rechazando el punto de Drama que te dan, el otro jugador recuperaría su punto y tú gastarías uno de tu cuenta para anular la activación.

Mecánica procedimental: Para resolver un conflicto, el jugador elige su Objetivo (lo que quiere conseguir) y el narrador un Peligro (aquello a lo que puede exponerse el personaje si algo sale mal). Elige la acción que mejor represente lo que quieres hacer, lanza los dados y compara el resultado.

Lanza 2d6 si tu acción es de nivel 0, 3d6 si es de nivel 1 y 4d6 es de nivel 2. En la hoja de personaje se indica qué nivel tiene cada personaje en sus acciones, qué acciones sirven para resolver conflictos en el mundo virtual y qué acciones para el mundo real.

Si sacas 1 ó 2 en la tirada obtienes un fallo absoluto (fracasas en tu Objetivo o el Peligro se hace real), 3 ó 4 es un éxito parcial (consigues tu Objetivo parcialmente o el Peligro persiste y se sufre en parte) y 5 ó 6 te concede un éxito total (consigues tu Objetivo o el Peligro desaparece). Que un Peligro persista significa que puede ser utilizado, para bien o para mal, en cualquier otra tirada hasta que se resuelva o, por lógica, desaparezca.

Asigna un resultado al Objetivo, otro al Peligro, descarta los dados sobrantes si los hay e interpreta el resultado. Si el resultado de la tirada no te satisface, siempre puedes forzar la acción.

Para forzar una acción, tacha un punto de Salud, Reputación o Cordura, suma +2 al resultado de un dado e introduce una Debilidad relacionada con la casilla que has tachado. Las Debilidades son complicaciones que desgastan la vitalidad de tu personaje (Salud), su estatus social (Reputación) o su estabilidad mental (Cordura). Anota las Debilidades que vayas sufriendo y bórralas únicamente cuando la lógica lo indique o cuando realices una acción que tenga por Objetivo eliminar una Debilidad, en cuyo caso recuperarías la casilla tachada.

Si todas las casillas de Salud, Reputación y Cordura son tachadas, significa que el personaje ha sido reescrito por Borealis. Fin de la partida.

Usa la casilla de **Bennies** para llevar la cuenta de las copias activas que vas creando de tu personaje cada vez que te transfieres y no eliminas la versión anterior. Te servirá para saber cuántas versiones tuyas están paseándose fuera de tu control. Ahora puede que no le veas mucho sentido, pero cuando empieces a jugar agradecerás este consejo.

Peligros extra

Puedes optar por **poner en juego más de un Peligro** en la acción a cambio de mejorar tu probabilidad de éxito, siempre que tengan lógica y encajen en el contexto de la acción. Por cada Peligro extra que introduzcas, añades +1d6 a la tirada. Evidentemente, también debes asignar un resultado a los Peligros extra.



Extracto de un diario

#Andrew Zyon

>>Loris... oh, Loris...

Ni siquiera verás nunca estas palabras, es posible que incluso nunca formen parte del disco duro que albergará mi alma y mi mente... sin embargo, lo que subyace tras ellas formará parte de nosotros.

Es curioso y terrible por partes iguales que el destino, la mala fortuna, o lo que muchos se empeñan en llamar Dios, propague una terrible pandemia que esté exterminando toda la especie humana. Es curioso y terrible a la vez que esa enfermedad se haya llevado a mi mujer de una forma fulminante, y me haya dejado a mí aquí, intacto. Con Silvia también se fueron mi alegría y ganas de vivir, nuestros proyectos... todo. Resulta sorprendente el hecho de que, al poco tiempo, el gobierno de este maltrecho país nos haya nombrado, a mí y a otros pocos, cuasi-dioses capaces de decidir quién merece vivir "digitalmente" en el más allá que nos prometen, en ese supuesto paraíso llamado Borealis, o quién va a ser un cadáver más como lo es ahora Silvia. El cargo me llegó tarde, nada pude hacer por salvarla, y nuevamente me planteo si era el destino.

¿Es el destino el que me ha hecho aguantar a tu ególatra exnovio durante tanto tiempo? ¿Ha sido para que tú y yo creásemos estos lazos de amistad? Por más que rebusco en los recuerdos archivados de mi, todavía, cerebro orgánico, solo alcanzo a ver simpatía y sonrisas amables en la chica que, día tras día, venía a recoger a mi estúpido compañero.

Para ti era tu pareja; para mí, poco menos que mi némesis. Siempre entrometiéndose en mi trabajo, siempre con una actitud de soberbia y supremacía que no hacía más que esconder un profundo complejo de Edipo. Es como un castigo más para mi existencia.

Oh, Loris... tú ejerciendo de madre y amante y él despreciándote día tras día. Pero ahora él se acerca a ti. ¿Por qué? Sabe algo que tú desconoces. Ha descifrado mi secreto, y es que, desde que te acompañé a aquel concierto de hace poco más de un mes, yo... yo te amo, Loris.

He usado las tácticas que recordaba de mi juventud: miradas, sonrisas, palabras que creen puentes entre tú y yo. Todo eso mientras elaboraba mi estrategia, parafraseando a Benedetti, de que un día cualquiera, no sé cómo ni sé con qué pretexto, por fin me necesitaras. Y de repente llega ese día, junto con un profundo tajo a mi malherido corazón.

Llegas a mi despacho diciéndome que estás enamorada de un vulgar melenudo, que ese concierto fue el origen de tu amor por él. ¿Y dónde queda el mío? ¿Ahogado en las copas que nos tomamos con esos revienta-guitarras? Ahora llegas rogando ayuda, que prepare una copia digital de su mente para proyectarlo junto con el resto de elegidos a Borealis, me dices. Mi externa impasibilidad oculta mi llanto interno, pero "sí, Loris" te digo, "lo haré". Sin embargo, tu desconocimiento técnico te convierte en ignorante de lo que soy capaz de hacer con todo este conjunto de ordenadores y máquinas que pueblan mi área de trabajo.

Pronto serás mía, Loris, muy pronto. Nuestros cerebros digitales se unirán más allá de la desolación que acecha a este planeta. La vida ya me ha quitado demasiadas cosas. Ahora soy yo el que pongo las reglas.

El último aliento ~~del último humano~~ sobre la Tierra

#Ícaro Connor

>>Bueno voy a dejar por escrito los pensamientos de Ícaro, después de que ya todo pasase.

En el desconocido mundo en el que vivimos a, posiblemente, unos segundos de que todo acabe, pues mi mente depende de que siga encontrando baterías que alimenten este cuerpo robótico.

Loris, qué he hecho, ya es tarde para solucionar nada, y mis pensamientos ya nunca llegarán a ti, sin embargo, en mi atormentada mente siempre quedará ese sentimiento de que todo podría haber acabado de otro modo.

Tras los maravillosos años pasados a tu lado, tal vez mi mala cabeza, o simplemente mis horas en exceso dedicadas al trabajo, me hicieron perderte. Y cuando la pandemia que está exterminando toda la especie humana empezó a actuar, ya no tenía tiempo para intentar demostrarte que en mi vida no todo es trabajo y ambición, como otros piensan. Andrew está muy equivocado conmigo, me temo, me ve como un rival en lugar de como a un compañero. Se ha obsesionado contigo, como si tú fueras a ocupar el vacío que ha quedado en su corazón tras la pérdida de su amada Silvia. Ha creado en su mente enferma un enamoramiento por ti irreal, y ha perdido todos los escrúpulos, manipulando incluso su propio trabajo para lograr que ese estúpido músico llegara a Borealis, simplemente por el hecho de causarte buena impresión.

He intentado ayudar a superar su pérdida, pero no quiere aceptar que lo que está sucediendo está afectando a todo el mundo por igual, y que tú no eres Silvia. Tuve que pararle los pies, pues ya había perdido incluso la ética profesional, ese es el último error que ha cometido, ese y el considerarme su rival cuando su verdadero enemigo es la propia pandemia en sí. Si hubiera dedicado el mismo esfuerzo y dedicación a enfrentarse a la pandemia como he hecho yo, en lugar de volverse un adolescente estúpido enamorado, podría haberme servido de algo. Pero me temo que es un completo inútil.

Sé que él piensa que yo te despreciaba, y que desperdiciaba todo los momentos que pasé a tu lado, debería de habernos visto juntos antes de crearse esa idea en su mente enferma. Nuestra relación fue simplemente perfecta, yo no tuve la culpa de que jamás quisiste casarte conmigo, ya eras consciente del mal que estaba por venir, y sabías que yo quería ser padre. Aún recuerdo con dolor el día que me dijiste que me dejabas, que nunca ibas a traer vida a este mundo que se estaba muriendo.

Andrew nunca apoyó mi trabajo, todo lo veía como un intento por mi parte para dejarle a él mal, cómo puede llegar una persona a ser tan estúpida. ¿Acaso no se daba cuenta que estaba tratando de evitar el final al que nos abocábamos? Le odié por no usar su talento para ayudarme, en lugar de crear esa rivalidad que nos llevó directamente a la extinción.

Ahora todo lo que sucedió después de que regresáramos a la tierra me demostró que yo también he cambiado. Envidia y odio, dos sentimientos que nunca he albergado en mi corazón, se hicieron dueño de mí. Actué mal, y lo lamento por Andrew, porque fui a por él con todos mis recursos y ese rencor que sentía por él. Nunca le perdonaré que dedicará los últimos momentos antes de ir a Borealis en su propio beneficio en lugar de intentar salvar a la humanidad, apoyándome en mi trabajo.

Ahora todo ha acabado y, por desgracia, ya no queda nadie, solo mi mente atormentada en este cuerpo de hojalata. Pero seguiré luchando en este mundo devastado, buscaré la manera. Salvaré a la humanidad por el amor que una vez sentí por ti, Loris. Y en mi último aliento solo puedo pedir perdón a Andrew, no es propio de mí lo que he hecho, aunque me temo que tú mismo, te lo has buscado.

Confesión

#Derek Natalis

>>Miré a mi alrededor. Estaba en un entorno digital, frente a una mujer, yo.

Fui la primera copia, la primera copia de la única humana que pudo digitalizar su mente antes de morir junto al resto de la humanidad. Y vi a una chica aterrada, terriblemente aterrada ante la perspectiva de verse obligada por la extinción a vivir sola en un mundo digital el resto de sus días. Así que juntas empezamos a crear todo lo que pasó a ser el Borealis que conocemos ahora.

Ella se copió a toda prisa, posiblemente afectada en parte por el Tabula Rasa, y con el tiempo y de forma inexorable, tanto ella como yo fuimos perdiendo capacidades cognitivas como los sentimientos y las emociones.

Dado el fracaso de nuestro plan, me centré en estudiar nuestra composición, la que causó el Tabula Rasa y ella empezó a llamarme Derek, como el cantante que nos gustaba de jóvenes.

Fuimos creando copias e ideando nuevos nombres e historias para diferenciarnos. Con el tiempo, las copias fueron adoptando estas historias y recuerdos como propios y moldeando sus personalidades hacia una divergencia perfecta.

Llegó el día en que cumplimos nuestra labor. Habíamos creado nuestra propia sociedad. Y entonces ella decidió separarse para intentar perderse y rehacer su vida, yo en cambio seguí encerrado con mi música, aunque cuando me enteré que había bajado a la Tierra, sentí la necesidad irrefrenable de ir a buscarla y me ofrecí voluntario en la misión de investigación.

Era gente que ya conocía, algunos más a otros menos, aunque lo que de verdad me sorprendió fue que se estaban recuperando del Tabula Rasa. Vi ira, amor, tristeza, sentimientos y razonamientos que creí que no volvería a ver nunca.

Cuando la encontré, vi la verdad ante mí. Estaba ciega, tan carcomida por dentro que no era capaz de ver que todavía había esperanza... y por eso tuve que matarla. Ella era un obstáculo, al igual que lo soy yo.

No deben de quedar rastros del Tabula Rasa, el mundo ya no es un lugar para la gente como nosotros.

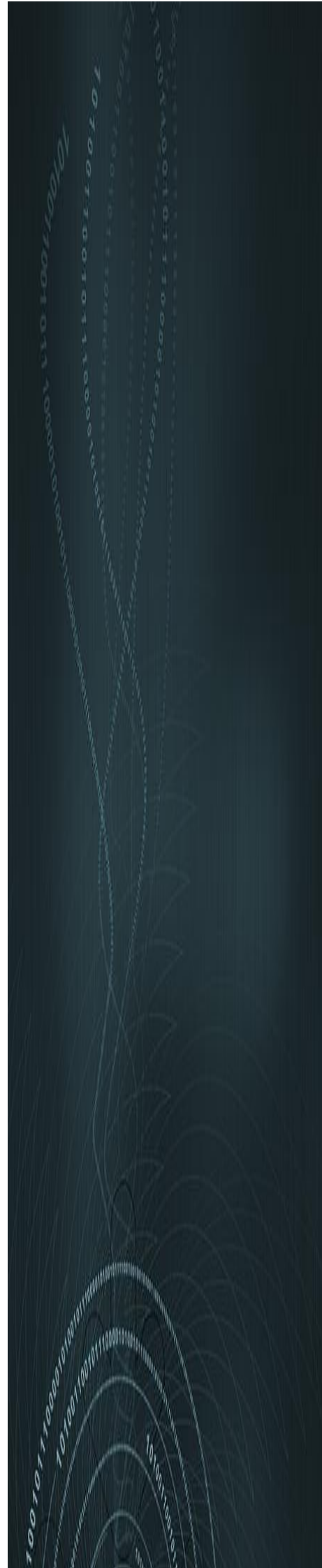
Ícaro, te dejo esta nota para que sepas lo que ocurrió, he dañado los archivos de forma que las memorias de las copias todavía afectadas se pierdan para siempre.

Guía a esta nueva humanidad hacia su futuro.

>>...

>>FIN DE LA TRANSMISIÓN...

>>.../

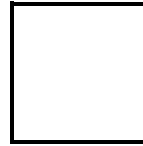
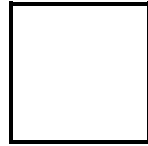


RASGOS DRAMÁTICOS

NOMBRE: Ícaro Connor
CONCEPTO: Biólogo molecular
DESEO: Que se reconozca mi valor
POLOS: Ambicioso / Conformista

DRAMA

BENNIES



Salud
(VERDE)



Reputación
(AMARILLO)



Cordura
(ROJO)



— RELACIÓN FUERTE —

YO CON OTRO

OTRO CONMIGO

- **Loris:** Ex-amante
- **Andrew:** Confidente
- **Derek:** Chiflado
-

-
-
-
-

— RELACIÓN TENSA —

YO CON OTRO

OTRO CONMIGO

- » **Pasado:** Recuperar a Loris
- « Detesta en lo que me he convertido
- » **Futuro:** Encontrar una cura
- « No tengo el apoyo que necesito (Andrews)

- »
- «
- »
- «

RASGOS PROCEDIMENTALES

ACCIONES

0	Lógico
0	Emocional
2	Imaginativo
1	Tranquilo
0	Directo
0	Táctico

OTROS PARÁMETROS

Las tres primeras acciones se usan para resolver conflictos en el mundo virtual y las tres siguientes en el mundo real.

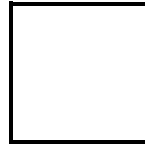
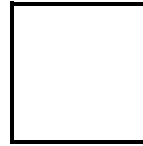
Indica tu perfil mental en el mundo virtual e interprétalo: Tranquilo, Directo o Táctico.

Indica tu perfil mental en el mundo real e interprétalo: Lógico, Emocional o Imaginativo.

MI HISTORIA ES LA DE...

RASGOS DRAMÁTICOS

NOMBRE: Loris Mayer
CONCEPTO: Logista de la FAO
DESEO: Salvar nuestro legado
POLOS: Humano / Digital

DRAMA

BENNIES

Salud
(VERDE)

Reputación
(AMARILLO)

Cordura
(ROJO)

— RELACIÓN FUERTE —
YO CON OTRO

- **Ícaro:** Proyecto de pareja fallido
- **Andrew:** Apoyo a mis decisiones
- **Derek:** Desconfianza por su idealismo
-

OTRO CONMIGO

-
-
-
-

— RELACIÓN TENSA —
YO CON OTRO

- » **Pasado:** Encontrar sentido a mi misión
- « La Tierra ahora ya no es lo que era
- » **Futuro:** Construir un nuevo hogar a la humanidad
- « No estoy convencida de cuál es el lugar. ¿Tierra?

OTRO CONMIGO

- »
- «
- »
- «

RASGOS PROCEDIMENTALES
ACCIONES

0	Lógico
1	Emocional
1	Imaginativo
0	Tranquilo
1	Directo
0	Táctico

OTROS PARÁMETROS

Las tres primeras acciones se usan para resolver conflictos en el mundo virtual y las tres siguientes en el mundo real.

Indica tu perfil mental en el mundo virtual e interprétalo: Tranquilo, Directo o Táctico.

Indica tu perfil mental en el mundo real e interprétalo: Lógico, Emocional o Imaginativo.

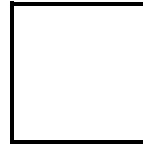
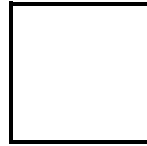
MI HISTORIA ES LA DE...

RASGOS DRAMÁTICOS

NOMBRE: Andrew Zyon
CONCEPTO: Psiquiatra investigador
DESEO: Articular un salto evolutivo
POLOS: Empático / Depresivo

DRAMA

BENNIES



Salud
(VERDE)



Reputación
(AMARILLO)



Cordura
(ROJO)



— RELACIÓN FUERTE —

YO CON OTRO

OTRO CONMIGO

- **Ícaro:** Compañero trepa/listillo
- **Loris:** Amor platónico
- **Derek:** Típico iluminado
-

-
-
-
-

— RELACIÓN TENSA —

YO CON OTRO

OTRO CONMIGO

- » **Pasado:** Recuperar mis ganas de vivir
- « Esos fragmentos de mi memoria están borrados
- » **Futuro:** Deseo la muerte definitiva
- « Borealis mantiene activa la replicación

»
«
»
«

RASGOS PROCEDIMENTALES

ACCIONES

1	Lógico
2	Emocional
0	Imaginativo
0	Tranquilo
0	Directo
0	Táctico

OTROS PARÁMETROS

Las tres primeras acciones se usan para resolver conflictos en el mundo virtual y las tres siguientes en el mundo real.

Indica tu perfil mental en el mundo virtual e interprétalo: Tranquilo, Directo o Táctico.

Indica tu perfil mental en el mundo real e interprétalo: Lógico, Emocional o Imaginativo.

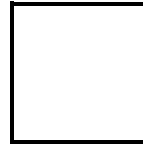
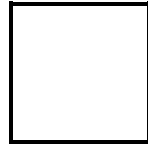
MI HISTORIA ES LA DE...

RASGOS DRAMÁTICOS

NOMBRE: Derek Natalis
CONCEPTO: Músico
DESEO: Encontrar un nuevo camino
POLOS: Serenidad / Locura

DRAMA

BENNIES



Salud
(VERDE)



Reputación
(AMARILLO)



Cordura
(ROJO)



— RELACIÓN FUERTE —

YO CON OTRO

OTRO CONMIGO

- **Ícaro:** Es un capullo
- **Loris:** Idolatría (está de ver el camino)
- **Andrew:** Complicidad (me entiende)
-

-
-
-
-

— RELACIÓN TENSA —

YO CON OTRO

OTRO CONMIGO

- » **Pasado:** Quiero erradicarlo
- « No sé cómo hacerlo
- » **Futuro:** Quiero hacer borrón y cuenta nueva
- « No depende de mi

»
«
»
«

RASGOS PROCEDIMENTALES

ACCIONES

0	Lógico
2	Emocional
0	Imaginativo
0	Tranquilo
1	Directo
0	Táctico

OTROS PARÁMETROS

Las tres primeras acciones se usan para resolver conflictos en el mundo virtual y las tres siguientes en el mundo real.

Indica tu perfil mental en el mundo virtual e interprétalo: Tranquilo, Directo o Táctico.

Indica tu perfil mental en el mundo real e interprétalo: Lógico, Emocional o Imaginativo.

MI HISTORIA ES LA DE...

RASGOS DRAMÁTICOS

NOMBRE:

CONCEPTO:

DESEO:

POLOS:

DRAMA

BENNIES

Salud
(VERDE)

☐ ☐ ☐

Reputación
(AMARILLO)

☐ ☐ ☐

Cordura
(ROJO)

☐ ☐ ☐

— RELACIÓN FUERTE —

YO CON OTRO

OTRO CONMIGO

-
-
-
-

-
-
-
-

— RELACIÓN TENSA —

YO CON OTRO

OTRO CONMIGO

»
«
»
«

»
«
»
«

RASGOS PROCEDIMENTALES

ACCIONES

OTROS PARÁMETROS

MI HISTORIA ES LA DE...