



KARMA

Juego de rol

10 Rasgos

Volumen I

DIEZ RASGOS EQUILIBRADOS
PARA USAR EN LA
CREACIÓN DE PERSONAJES

- AYUDA DE JUEGO PARA EL SISTEMA KARMA-

Leandro Martínez Peñas
(Universidad Rey Juan Carlos)

Erika Prado Rubio
(Universidad Rey Juan Carlos)

ÍNDICE

PRESENTACIÓN.....	5
DIEZ RASGOS PARA KARMA ZERO.....	7
1.- Ahorrativo	7
2.- Amante de su ciudad.....	8
3.- Atractivo.....	10
4.- Madraza	17
5.- Meticuloso	12
6.- Obseso del trabajo	14
7.- Sabe de todo	15
8.- Superviviente solitario	18
9.- Suspica.....	20
10.- Tozudo.....	22

PRESENTACIÓN

Saludos, viejo o nuevo amigo de *Karma*. Siempre es una alegría verte por aquí. Antes de que adentres en los complejos vericuetos mentales y emocionales de la personalidad de tus personajes, ya sea para convertirlos en seres virtuosos o plagados de defectos, concédenos unos instantes.

Como nos recuerda el manual de *The Harry Dresden Files*, hacer personajes ya es jugar. Cada vez son más los jugadores que disfrutan con esa parte de la sesión, reivindicada en los últimos años como algo más que un trámite engorroso que superar antes de comenzar la partida propiamente dicha. El reglamento básico del sistema Karma, *Karma Zero*, contemplaba la creación de personajes desde esa perspectiva, pero eso no quita que algunas partes del proceso puedan resultar difíciles o engorrosas a los jugadores.

Casi siempre, lo que más suele costar a los jugadores a la hora de crear su personaje es dotarle de Rasgos, ya que estos tienen que poder ser utilizados tanto a favor como en contra de su propietario. Cuando un jugador piensa en rasgos positivos y negativos que se compensan no suele haber problemas: es bastante fácil pensar algo que solo es una virtud y algo que solo es un defecto. No obstante, eso no es suficiente en *Karma*: obligatoriamente, al menos uno de los rasgos deberá tener

implicaciones tanto negativas como positivas. En el peor de los casos, los tres Rasgos tendrán que cumplir con esta condición.

A nosotros, personalmente, es la parte que más nos gusta de la creación del personaje, pero sí es cierto que, si no estás inspirado o no estás acostumbrado al concepto, puede ralentizar un poco el avance del proceso.

Para ayudar al jugador en este proceso, aquí tiene una mínima ayuda de juego: diez Rasgos equilibrados, con usos tanto positivos como negativos, para ayudarle a salir de esos momentos de empantanamiento en los que uno no logra ver cómo es su personaje o, la menos, no logra transmitirlo a la hoja.

Los encontrarás en orden alfabético y con sugerencias, tanto para jugadores como para el DJ, sobre cómo esos Rasgos pueden ser usados tanto a favor como en contra del personaje.

Confiamos en que te sean de ayuda y que, como el doctor Frankenstein, al contemplar tus criaturas, puedas gritar: ¡Está vivo!

DIEZ RASGOS PARA KARMA ZERO

1.- Ahorrativo

Los personajes ahorrativos son aquellos que tratan de mantener sus finanzas en un razonable estado de salud, no tanto adquiriendo más dinero como evitando malgastar el que ya tienen. Sin embargo, hay una línea muy fina separando al personaje ahorrativo del tacaño, y con frecuencia un personaje puede convertir la virtud en defecto... según sea el jugador o el DJ quien active el rasgo.

a) Ejemplos de Activación por el jugador:

- Cuando el personaje esté efectuando compras que impliquen varios objetos, puede activar el rasgo para obtener un mejor precio, ya que las personas ahorrativas saben como conseguir el mismo efecto con menos gasto en sus inversiones.

- Cuando el personaje tenga oportunidad de realizar una inversión a largo plazo y considerablemente segura, que le garantice que sus ahorros no disminuirán en un futuro próximo. Puede ser la compra de una casa, una inversión en un material que no pierda valor -como oro o joyas-, etc. En este caso, el jugador podría activar su rasgo para recibir Felicidad.

- Cuando el Personaje tenga ocasión de efectuar un dispendio, y renuncie a ello, recibiendo en ese caso Felicidad por haber satisfecho su rasgo ahorrativo.

b) Ejemplos de Activación por el DJ:

- Cuando el Personaje esté realizando compras, el DJ puede activar el rasgo para obligar al PJ a comprar materiales de una calidad inferior a la en principio requerida, a fin de recudir el gasto y conservar esas pocas monedas que tanto ama.

- Cuando el Personaje reciba penalizaciones de Felicidad por haber gastado dinero, el DJ puede activar el rasgo para hacerle perder puntos extra, ya que se ve particularmente afectado por ese tipo de situaciones.

- Cuando el Personaje se disponga a efectuar un gasto que no es imprescindible, el DJ puede activar el rasgo para impedirle llevarlo a cabo.

2.- Amante de su ciudad

El personaje es ama y conoce profundamente su ciudad, en la que lleva a cabo una vida intensa: sale, pasea, frecuenta restaurantes, exposiciones... Este es el rasgo del neoyorkino que piensa que la Gran Manzana es la única ciudad del mundo, del madrileño que cree que en Madrid se vive como en ningún otro sitio, el parisino que cree que París es la ciudad más hermosa del mundo, del londinense que cree que Londres es el corazón del planeta.

Los personajes con este rasgo conocen dónde se hace la mejor hamburguesa, qué puestos de mercado tienen material más barato, cuál es el trayecto más rápido en transporte público entre dos puntos, o qué

bar sirve los mejores gin-tonics y en cuál la ginebra es matarratas. Es decir, son conocimientos propios de un ciudadano normal y corriente, por lo que este Rasgo no es apropiado para aplicarse al desarrollo de actividades ilegales: no puede activarse para saber dónde conseguir droga, quién vende documentos falsos o qué apartamento de la parte baja oculta un burdel clandestino.

a) Ejemplos de activación por jugador:

- Cuando el personaje esté desplazándose por su ciudad, puede activar el rasgo para obtener ventajas en cuanto a la velocidad del viaje, el tipo de transporte, la discreción, o cualquier otro elemento del desplazamiento que sea susceptible de variar en función de lo bien que se conozca el lugar.

- Cuando el personaje tenga que elegir una ubicación para que se desarrolle en ella una escena o una acción, el jugador podrá activar el Rasgo para que su elección sea lo más ajustada posible a sus deseos: sabrá cuál es el parque más solitario a esa hora, en qué tienda puede adquirirse ese extraño vino o cuál es la discoteca de moda.

- Cuando el personaje lleve a cabo acciones que puedan entenderse como una defensa de su ciudad, ya sean físicas - ayudar en una catástrofe- o sociales -defender las virtudes de su amada Nápoles frente a las de Milán-, podrá activar el Rasgo para obtener bonificaciones a esa acción.

b) Ejemplos de activación por el DJ:

- Cuando el personaje se encuentre en otra ciudad, el DJ podrá activar el Rasgo para evidenciar mecánicamente que no conoce en profundidad el lugar dónde se encuentra y que esa no

es su amada ciudad: escogerá trayectos erróneos, los restaurantes no serán lo que se espera...

- Cuando alguien ataque a su ciudad de alguna manera, el DJ podrá activar el Rasgo para obligar al personaje a intervenir en su defensa, de la forma que corresponda a la situación.

- Cuando la situación sea susceptible de que el personaje se explaye en las virtudes de su ciudad en un campo determinado o de su superioridad en un ámbito cualquiera, el DJ podrá activar el Rasgo para que el personaje lo haga, generando una respuesta en el entorno que le rodea: aburrimiento, hastío, cólera...

3.- Atractivo

Los personajes atractivos no pueden evitar despertar el interés romántico o sexual de sus congéneres. Es una atracción que va más allá de la lujuria, ya que no se basa solo en la posible belleza del personaje, aunque esta también ejerza su influjo, sino en una serie de cualidades mucho más intangibles, que van desde la gestualidad, la sonrisa o la mirada a razones totalmente insondables.

El rasgo Atractivo se diferencia de otros en apariencia similares. Así, el personaje Seductor puede controlar cuando utiliza su talento para seducir, pero el personaje Atractivo no: es atractivo siempre, quiera o no quiera. Difiere de posibles rasgos como Bello o Hermoso en que el atractivo no puede definirse en base a un criterio meramente estético, por lo que sus efectos no son meramente físicos: el rasgo Atractivo induce al romanticismo como el Hermoso o Bello a la lujuria.

Hay que tener en cuenta que el atractivo tiene vigencia sobre aquellas personas que sienten atracción sexual o sentimental por el género del personaje atractivo.

a) Ejemplos de activación por el jugador:

- Cuando el personaje intente que otra persona sienta atracción o fascinación romántica por él, el jugador puede solicitar la activación del Rasgo para obtener bonificaciones a la hora de lograr el éxito.

- Cuando en una interacción social sea importante la predisposición instintiva de un desconocido hacia el personaje, el jugador podrá reclamar la activación del rasgo para que sea más fácil lograr el éxito.

- Cuando se esté produciendo una Manipulación por parte del personaje, el jugador puede activar el rasgo para lograr modificadores en su favor, ya que todos somos más vulnerables a las manipulaciones de las personas que nos resultan atractivas en comparación con las de quienes no nos resultan agradables.

b) Ejemplos de activación por el Director de Juego:

- El DJ puede activar el rasgo para hacer un personaje sienta una atracción o vinculación sentimental no deseada por el personaje que posee el rasgo, lo que puede dar lugar a múltiples situaciones narrativas.

- Cuando el personaje solicite ayuda o un favor, el DJ puede activar el rasgo para que quien esté en posición de concederlo lo condicione a una concesión sentimental por parte del personaje, como tener una cita previa o posterior a la ayuda. Por lo general, este tipo de exigencia no debería ser directa o exclusivamente de carácter sexual, aunque la esperanza de ello perfectamente puede estar implícita.

- Cuando se den situaciones en las que sea posible infravalorar las capacidades del personaje en campos y materias que nada tiene que ver con su atractivo, ya que con frecuencia este hace que los demás no se fijen en otros aspectos de su persona o de su personalidad.

4.- Meticuloso

Las personas meticulosas tratan de tenerlo todo bajo control, prestando atención hasta a los más nimios detalles de aquellas tareas que emprenden. Planifican sus acciones y les gusta disponer de tiempo para preparar las cosas con el cuidado que ellos estiman que se requiere para abordar cada desafío. Esta meticulosidad hace que revisen una y otra vez un equipaje o que comprueben la viabilidad de los planes una y otra vez, lo que les hace capaces de detectar puntos débiles de los planes, de los cursos de acción, etc.

Por el contrario, las personas meticulosas odian tener que improvisar, o tener que apartarse de los planes que tanto tiempo llevan preparando o que con tanto cuidado han diseñado. También pueden chocar con personas de carácter impulsivo o descuidado.

a) Ejemplos de activación por el jugador:

- Cuando se está desarrollando una acción fruto de un plan cuidadosamente planeado, el jugador puede invocar el rasgo de su personaje ante la aparición de un obstáculo, algo del tipo a: “pero como mi personaje es meticuloso seguro que ha tenido esto en cuenta al preparar el plan”, de tal forma que se le brinde una oportunidad mejorada de superarlo, merced a que seguramente ya ha tenido en cuenta esa contingencia: puede concedérsele que lleve encima un objeto útil, por ejemplo.

- Cuando el personaje esté siguiendo un curso de acción predeterminado y conforme a sus planes previos, el jugador puede activar el rasgo para resolver una tirada generada y prevista por el plan con alguna modificación en su favor, ya que “todo va según el plan”.

- Cuando el personaje tenga que diseñar un plan o curso de acción y tenga tiempo para ello, el jugador puede activar el Rasgo para recibir beneficios en las tiradas que determinen cómo de bueno es el plan que diseña, ya que, al ser meticuloso, está habituado a la planificación por adelantado.

b) Ejemplos de activación por el DJ:

- Cuando, habiéndose trazado con anterioridad un plan claro, el personaje se aparte o quiera apartarse de él, el DJ puede activar el Rasgo para obligarle a atenerse al plan original.

- Cuando el personaje, en cualquier contexto, se vea obligado a improvisar, el DJ puede activar el Rasgo para imponerle penalizaciones a las tiradas, ya que improvisar es algo que las personas meticulosas odian.

- Cuando el personaje se vea obligado a convivir con personas descuidadas, caóticas, impulsivas, etc., el DJ puede activar el Rasgo para causarle alguna pérdida de Felicidad o la adquisición de algún Estado Temporal.

5.- Obseso del trabajo

Los personajes con este rasgo dejan que su profesión ocupe un lugar preminente en su vida y está siempre presente en sus pensamientos. Sienten que una gran responsabilidad profesional cae sobre sus hombros, percibiendo que el negocio o la institución en la que trabajan depende de ellos.

Estos personajes son capaces de alcanzar grandes cotas de excelencia en su desempeño profesional, haciendo esfuerzos constantes para obtener los mejores resultados posibles. Al mismo tiempo, dedicarán poca atención a otras cuestiones y mostrarán muy poca tolerancia con quienes no tengan el mismo nivel de compromiso, de esfuerzo o de calidad con su trabajo.

a) Ejemplos de activación por el jugador:

- Cuando se vaya a resolver una acción que pueda considerarse propia de la actividad profesional del personaje, para obtener un beneficio en su resolución, ya que el rasgo supone que el PJ será genéricamente bueno en su trabajo.

- Cuando pueda entrar en juego la reputación profesional del personaje, el jugador podrá activar el rasgo para que establezca que la reputación del PJ es buena y redundante en su beneficio.

- Cuando alguien pretenda desviar al personaje de tareas o metas que puedan considerarse parte de sus obligaciones profesionales, el jugador puede activar el rasgo para obtener beneficios al mantener focalizado en su tarea al personaje.

b) Ejemplos de activación por el DJ:

- Cuando el PJ deba restar tiempo o atención de su actividad profesional para acometer cualquier otra situación, el DJ podrá activar el rasgo para penalizarle por ello o para impedirle hacerlo.

- Cuando una acción que tenga que ver con su campo profesional haya salido mal, esté desatendiéndose o se plantee su resolución fuera de los cauces habituales, podrá activarse el rasgo para poner de manifiesto el descontento del PJ al respecto.

- Cuando un personaje se comporte de forma poco profesional o dañina para la profesión o actividad laboral, el DJ podrá activar el rasgo para crear un conflicto entre el PJ y quien así se haya comportado.

6.- Sabe de todo

Este Rasgo describe a esos personajes que, sea cual sea el tema del que se esté hablando o acerca del cual esté girando la conversación, siempre tienen algo que decir, una opinión o una referencia de apariencia erudita que ofrecer. A diferencia del sabelotodo, el que sabe de todo no tiene conocimientos profundos sobre las materias, pero sí un amplio conjunto de nociones superficiales, armado con las cuales se anima a intervenir como si se tratara de un experto.

a) Ejemplos de activación por el jugador:

- Cuando el personaje se haga pasar por un especialista en algo en que no lo es, adoptando una personalidad diferente de la suya. En esos casos, el jugador podrá activar el Rasgo para que los conocimientos superficiales del personaje sobre varias

materias le ayuden a adoptar su personalidad ficticia frente a quienes no sean especialistas.

Ejemplo: En plena Guerra Fría, dos agentes de la CIA tratan de sacar de la RDA a Wolfgang, un físico nuclear que conoce secretos del programa nuclear soviético. En un puesto de control de Berlín Oriental, son parados por policías germano-orientales. La tapadera de Wolfgang es ser parte de una compañía teatral de gira por el país. Los policías miran con recelo su documentación, por lo que el jugador solicita al DJ activar su rasgo “Sabe de todo”, para recitar algún pasaje de Goethe, la mitad del cuál será correcto y la otra mitad... digamos improvisada... El DJ aceptará y otorgará +2 a la tirada de Manipulación con la que Wolfgang intenta convencer a los policías de su falsa identidad.

- Cuando quiera causar buena impresión a alguien, de forma que le considere una persona de grandes conocimientos, de importancia, de prestigio, etc. En este caso, el personaje no se hace pasar por alguien que no es, sino que usa sus conocimientos superficiales para causar una impresión positiva, en cuyo caso el jugador puede activar el Rasgo para obtener bonificaciones.

- Cuando el personaje quiera integrarse en un grupo, y ciertos conocimientos generales puedan ayudarle a ello.

b) Ejemplos de activación por el Director del Juego:

- Cuando el personaje coincida con otros personajes con caracteres similares o muy tendentes a ser el centro de atención, el Director de Juego podrá activar el rasgo para hacerle entrar en una suerte de competición sobre quién sabe más y ser el eje de la conversación.

- Cuando surja un tema de conversación que requiera cierto conocimiento, el DJ puede activar el Rasgo para obligar al personaje a intervenir de forma aventurada y con poco criterio real.

- El Director de Juego puede activar el Rasgo para que el personaje adquiera una seguridad sobre una acción, plan o situación en base a la idea de que él es un experto, generando una confianza -o exceso de confianza- que puede tener efectos sobre el desarrollo de la situación.

7.- Sobreprotector

Los PJ con este rasgo desarrollan una intensa preocupación por el bienestar de sus compañeros y de los PNJ a su cargo, aunque no tenga con ellos en principio una relación de la que esta protección sea parte natural: es decir, no es realmente su padre, su madre o su hermano mayor. Un ejemplo clásico sería un sargento para con los reclutas, o un soldado veterano para con los novatos.

¿Quieres un ejemplo más cercano? Aquí va: el clásico máster mamá, que nunca mata a un jugador y que les mima y arrulla concediéndoles todos sus caprichos.

a) Ejemplos de activación por el jugador:

- Cuando realice una acción para mejorar el bienestar de los PJ bajo su ala, podría recibir una bonificación que refleja la mayor motivación que pondrá a estas acciones.

- Cuando consiga un logro que suponga una mejora en las condiciones de vida de sus protegidos, puede activar el Rasgo para recibir Felicidad extra por ello.

- Cuando trate de convencer a otro PJ o PNJ bajo su ala sobre una decisión o curso de acción a seguir, podrá activar el rasgo para reclamar una bonificación, ya que quien le escucha sabe que el personaje se preocupa por su bienestar.

b) Ejemplos de activación por el Director de Juego:

- En situaciones en las que un PJ vaya a hacer una acción que suponga un riesgo o una imprudencia leve, el DJ puede activar el rasgo para que el personaje sobreprotector de la tabarra a sus compañeros, quizá haciéndoles perder Felicidad por ser tan pesado.

- Cuando los personajes bajo su tutela sufran algún daño o perjuicio, activando el Rasgo para quitarle Felicidad o crearle un Estado Temporal que refleje como afecta al PJ los perjuicios sufridos por sus protegidos.

- Cuando alguien dañe a sus protegidos, puede activarse el Rasgo para crear Estados Temporales o rasgos nuevos de rechazo, odio, o cólera hacia quién les ha causado el perjuicio.

8.- Superviviente solitario

Se trata de personajes que se han acostumbrados a vivir -y sobrevivir- solos en contextos hostiles. Puede que estemos hablando de tramperos en agrestes montañas, de ermitaños aislados en un bosque o de vagabundos que recorren las ciudades al margen de la sociedad. El PJ ha desarrollado las habilidades e instintos necesarios para

desenvolverse en ese duro mundo sin requerir la ayuda de nadie, pero, al mismo tiempo, su capacidad para actuar en sociedad, para comunicarse o para expresar sus sentimientos se habrá ido embotando, y le costará confiar en otras personas, después de haber llevado una vida librado a sus propios recursos.

a) Ejemplos de activación por el jugador:

- Cuando el personaje debe resolver una situación en solitario o aislado del resto de PJ, puede invocarse el Rasgo para obtener bonificaciones, ya que es algo a lo que se encuentra acostumbrado.

- Cuando el personaje vaya a afrontar una situación similar a las situaciones que ha afrontado en su experiencia de supervivencia previa a la aventura, el jugador puede activarlo para obtener modificadores positivos.

- Cuando los efectos emocionales de pérdidas o sucesos acontecidos a sus compañeros puedan afectar al PJ de forma negativa, el jugador podrá activar el Rasgo para mitigar esos efectos, puesto que su experiencia como superviviente solitario le ha enseñado que ninguna relación dura mucho, que todo el mundo traiciona o que no necesita a nadie para sobrevivir.

b) Ejemplos de activación por el DJ:

- Cuando el personaje deba desenvolverse en sociedad, el DJ puede activar el rasgo para crearle alguna complicación, ya que no está acostumbrado a ello.

- Cuando el personaje deba trabajar en equipo para resolver una situación, el DJ puede activar el Rasgo para dificultárselo, ya que, como superviviente solitario, no está acostumbrado a ello.

- Cuando alguien ayude o colabore con el PJ, el Director de Juego podrá activar el Rasgo para infundir al personaje una sensación de desconfianza o duda, ya que en su experiencia cada uno va a lo suyo y nadie ayuda a otros.

9.- Suspica

Las personas suspicaces tienen a sospechar de todo lo que les rodea, advirtiendo o adivinando motivos ocultos tras las acciones y palabras de los demás. Es una cualidad que hace referencia al contacto humano, no a circunstancias abstractas; es decir, puede aplicarse a lo que una persona dice o hace, pero no se puede ser suspicaz respecto del clima o de un vado de un río.

Ello hace que un personaje que tenga suspicaz como rasgo seguramente será más difícil de engañar

a) Ejemplos de Activación por el jugador:

- Cuando alguien intenta convencerle de algo y el jugador quiere dificultar o impedir que dicha acción tenga éxito.

Ejemplo: Rosie es una muchacha que pasea por el muelle de la localidad veraniega de Castle Port, cuando un turista de la gran ciudad le aborda y trata de convencerla, usando su notable Carisma, para que le acompañe a un oscuro y solitario callejón; el DJ indica al jugador que debe lograr un Éxito en una tirada de Voluntad para no dejarse convencer; temiendo lo que pueda pasar, el jugador declara que activa su Rasgo “Suspica”,

gastando un punto de karma. El DJ decide que, al activar el Rasgo, ya no hace falta tirar: Rosie sospecha algo turbio y se niega a acompañar al extraño.

- Cuando el PJ quiere descubrir si algo que le están contando es mentira, activando el rasgo en base a que es más difícil engañar a alguien que siempre sospecha, para recibir una bonificación a su tirada.

Ejemplo: Una de sus mejores amigas le está contando a Rosie que su nuevo novio es un militar de alta graduación; Rosie, que está harta de las exageraciones de la chica, decide activar el Rasgo "SuspicaZ" para mejorar con +2 su tirada de Astucia para descubrir si lo que le están contando es verdad.

- Cuando una situación social parece tranquila y sin peligro, pero el jugador quiere que su personaje desconfíe de lo que le rodea; esto justificaría que el personaje efectúe una tirada en busca de posibles dobles intenciones en un contexto en el que de otra forma no estaría justificado.

Ejemplo: todo parece tranquilo en la taberna y cada parroquiano se dedica a lo suyo, sin meterse en las cosas de los demás. Demasiado tranquilo, piensa Rosie, y le pide al DJ realizar una tirada de Astucia para ver si se está tramando algo; el DJ le señala que, sin una razón, Rosie podrá hacer la tirada, pero adquirirá el Estado Temporal Paranoico. Rosie invoca su Rasgo "SuspicaZ" para evitarlo.

- Cuando alguien ha tratado de sorprender a los PJ y el jugador quiere utilizar el rasgo para que su personaje evite los modificadores, alegando que su suspicacia le ha mantenido alerta.

Ejemplo: Los apacibles campesinos que trataban de sacar su carro del barro han resultado ser forajidos que atacan por sorpresa al grupo de PJ; el DJ establece que las tiradas para evitar ser heridos en el primer embate reciben un -1, debido a que los personajes están sorprendidos. Rosie decide activar su Rasgo "Suspicaaz" para señalar que su personaje estaba alerta, de forma que no se le aplica el modificador.

b) Ejemplos de Activación por el DJ:

- Cuando alguien está contando algo al PJ y el DJ activa el rasgo para decidir que el PJ no le cree.

- Cuando los PJ están en situación tranquila y sin peligro y el DJ activa el rasgo para que el PJ comience a sospechar sin razón que pasa algo oculto y sombrío.

- Cuando el PJ tiene trato con otro personaje y el DJ activa el rasgo para determinar que el personaje suspicaz no confía en su socio, aliado, amigo, interlocutor, etc., atribuyendo motivos ocultos a sus acciones.

10.- Tozudo

También puede figurar como cabezón, cabezota, tozudo como una mula y otras múltiples formas de expresar el carácter de aquellas personas que, una vez adquieren una idea, son propensos a agarrarse a ella y no abandonarla por muchas pruebas o razonamientos en su contra que puedan ofrecérseles.

Un personaje tozudo se aferrará a sus ideas iniciales y será muy difícil hacerle cambiar de opinión.

a) Ejemplos de Activación por el jugador:

- Cuando alguien intente manipular al personaje para que asuma sus ideas o planteamientos como si fueran los suyos, de tal forma que reciba una bonificación a los intentos de resistirse.

- Cuando alguien negocie con el personaje o le regatee un precio por un objeto o servicio, y el jugador intente que su personaje no caiga en las redes del regateo, recibiendo una bonificación para ello.

- Cuando alguien trate de intimidar al personaje para que haga o deje de hacer algo, recibiendo una bonificación a resistir dicha intimidación.

b) Ejemplos de Activación por el DJ:

- Cuando el personaje se disponga a cambiar un plan preestablecido a mitad de su curso, por haberse alterado las circunstancias.

- Cuando el grupo de personajes adopte un plan, una idea o un curso de acción diferente al propuesto por el personaje, ya que su tozudez hará que lo vea como un error, llevándole a rezongar y estar descontento. En este caso, un efecto de aceptar la activación podría ser o bien perder un punto de Felicidad por obrar a disgusto, o bien adquirir un Estado Temporal tipo Enfurruñado, Irascible o similar.

- Cuando alguien le lleve la contraria en una conversación o en una discusión, para generar, igualmente, situaciones de enfado, frustración o similar.

LICENCIA DE USO

Queda permitida la reproducción y distribución no comercial de este material, siempre que los contenidos se pongan a disposición del público de forma libre, gratuita e íntegra, haciendo constar la autoría del material original y respetando los fines para los que fue creado originalmente.

Los usos comerciales, así como cualquier otro que se aparte del contenido del párrafo anterior en forma o fondo, quedan reservados a los propietarios de los derechos o en quienes estos hagan cesión de los mismos.

Estaremos encantados de conocer vuestras sugerencias, ideas, creaciones: escenarios de campaña, módulos, aventuras... Cualquier cosa que queráis compartir con nosotros respecto de Karma podéis hacérselo llegar a la dirección Karmajuegoderol@gmail.com.

Esta licencia se aplica a todo el material contenido en la presente publicación.