

LABERINTO





¡Atención!

Esta es una versión *demo* de LABERINTO Juego de Rol. Es decir, sólo incluye una pequeña (muy pequeña) parte del juego real. Te animamos a copiarla y distribuirla entre tus amigos, siempre y cuando sea en forma íntegra y sin hacer ninguna modificación ni omisión. El juego completo es un resplandeciente libro de 208 páginas, profusa y brillantemente ilustrado.

El copyright de este documento pertenece a Irma Amézquita y Tonatiuh Moreno.

Ilustraciones de Gilberto Solís, Ricardo Alcalá y Carlos Salgado y Tonatiuh Moreno.

Visita la página de Laberinto en:

www.dragonmania.com/laberinto

www.eurekacomics.com/laberinto

Escríbenos a:

amoeba@bigfoot.com

Introducción

Cuando era niña y mi novela favorita era Los Tres Mosqueteros, siempre quise haberme metido en la novela y haberme hecho la mejor amiga de D'Artagnan, aunque constantemente me preguntaba cómo hacerle para encajar en la historia: ¿me disfrazaría de niño y me haría su escudero o su paje? Por las tardes, me hacía de un rollo de papel regalo y lo manejaba como mi florete, luchando contra Cahusac el guardia del cardenal, ante una audiencia invisible. Luego, ya más grande, hacía a mis amigos actuar las partes de los caballeros de la corte. Como los otros niños no tenían idea de qué era un caballero de la corte, yo comencé a cambiar mis escenarios y nos hallamos luego haciéndola de espías, detectives, ladrones, asesinos, astronautas, caballeros y mil cosas más. ¿A alguno de ustedes les suena esto familiar? Más tarde, a los dieciséis, me topé con el cuerpo de mitos y fantasías con el poder más grande de identificación con los personajes que he conocido: el *anime*. Ya de niña había jugado a ser Elisa y torturado a la pobre Candy (todas las niñas querían ser Candy y ninguna me disputaba a Elisa; el acuerdo tácito era que Elisa perdía siempre al final, pero cómo me divertía haciendo sufrir a Candy en el ínterin), a ser Remi y actuar de cirquero con Corazón Alegre y el resto de la *troupe*, a Sandy Bell y a Gigi, a Mazinger Z... ¿Les suena más familiar esto? ¿Y qué tal jugar a Caballeros del Zodiaco, Dragon Ball, Ranma 1/2, Sailor Moon y Marmalade Boy?

“Yo quiero ser Vegeta” “¡Ah, no! Vegeta voy a ser yo!” “¡No! ¡Buaaa!”

¿Demasiado infantil? ¿Nunca se han preguntado si existe algún tipo de juego más estructurado que el: “Yo quiero ser...”, un juego con reglas definidas que nos permita crear el tipo de historias sofisticadas que no nos aver-

gonzaría representar y sí, en cambio, nos llenaría de gozo creativo?

¿Han oído hablar, ustedes, del juego de rol?

A los dieciséis, también, conocí los juegos de rol. Éramos magos y matábamos dragones. Más tarde descubrí que ese escenario era uno de tantos y que podíamos quitarlo y cambiarlo por otro y seguíamos teniendo un juego de rol. Pero lo que no encontraba eran manuales con reglas sencillas, de esas que se aprenden en unos dos días. No, los juegos de rol, nacidos de los juegos de estrategia, son manuales de cientos de páginas dirigidos a aficionados devotos y expertos. Yo conozco al dedillo unos dos o tres sistemas y podría jugar algunos más si relejera los manuales, pero después de *años* de jugar rol.

¿Y qué ocurre con los miles de aficionados a las historias *anime* que asisten a las convenciones disfrazados de sus personajes favoritos e imaginan sus propias historias en la seguridad de su habitación? ¿No puede haber un juego de rol para ellos?

Claro, están los juegos de rol basados en una sola historia de *anime*, como Bubblegum Crisis, pero... y si quisiera jugar a Sailor Moon? Está bien, también está el juego de rol de Sailor Moon. Pero, ¿y si quisiera añadirle un poco de Guerreras Mágicas (Rayearth), de Fatal Fury y una pizca de Metal Fighter Miku? Y si además nunca he jugado rol y quiero un sistema de reglas sencillo que me ayude a imaginar con un soporte sistemático, pero no que dicho sistema se convierta en un fin en sí mismo? ¿Y si luego me canso de *anime* y sólo quiero jugar a hacer una historia propia? ¿Eh? ¿Hay algo así...?

No había.

Así que decidimos hacer LABERINTO.

En un Juego de Rol le das vida a un personaje de tu creación en una historia colectiva narrada por tu grupo de amigos. Existen dos tipos de jugadores: quienes interpretan a un personaje y el director de juego o Guía del La-



berinto, el jugador que provee el argumento, los Personajes Secundarios y supervisa los resultados del azar en el juego.

Para quien no conozca los juegos de rol, un pequeño ejemplo: Juan, Pepe y Lola se han reunido a jugar LABERINTO. Juan ha decidido crear un personaje llamado Johnny Neumonic (un tecnogenio con problemas de asma), el personaje de Pepe es Quick Joe, un artista marcial más rápido que un estornudo y Lola será su Guía del Laberinto. La chica ha decidido ubicar su historia o aventura en un pueblo perdido en el desierto a donde llegarán los Protagonistas (Joe y Johnny). La historia, desde luego, tiene estética *anime*, aunque Lola decide agregarle elementos de *spaguetti western*: el sheriff, los malvados asaltabancos, los abrevaderos, etc., pero con un toque especial: en el pueblito hay un científico algo chiflado que ha construido un robot gigante accionado con vapor y manivelas que pronto aterrorizará a los sufridos habitantes. ¿Y quién podrá enfrentarse con semejante armatoste, descubrir el plan secreto del científico y deshacerse de los sucios asaltabancos antes de que compliquen más la trama? Los héroes Johnny y Joe, claro. Y de paso, sus jugadores, Juan y Pepe, se divierten bastante.

Esta es la idea básica de un juego de rol: un grupo de amigos se reúnen con el objeto de contar entre todos una historia digna de una película o novela dirigida a su gusto. Si eres de los que se imaginan finales o desarrollos alternativos para la última película o libro que has consumido, te visualizas dentro de tu historia favorita o mejor aún, si te gusta crear historias y no sólo devorarlas en el cine o en tu habitación, entonces te gustarán los juegos de rol.

LABERINTO ha sido creado pensando en las legiones de amantes del *anime* que hablan castellano, tienen la imaginación suficiente para crear sus propias historias y nunca han jugado rol o prefieren las reglas sencillas que no interfieren con la diversión.

Irma Amézquita

Reglas

La dinámica es muy sencilla. La aventura ocurre únicamente en la imaginación de los jugadores, por supuesto, y allí puede pasar cualquier cosa. Pero *cualquier cosa* tiene probabilidades. Es obvio suponer que Quick Joe, el artista marcial, estará en mejores condiciones físicas que Johnny Neumonic, el asmático. Para regular estas diferencias, los juegos de rol se ayudan de un azar estructurado. En LABERINTO utilizamos 2 dados de 6 caras, uno más grande que otro o de un color más oscuro.

Dados

El dado más grande u oscuro será el dado de las decenas y el más pequeño el de las unidades. Tenemos así 36 posibilidades de acción (si cae un 3 en las decenas y un 4 en las unidades obtendremos un 34). El 6 en este caso corresponde al 0 (un 5 en las decenas y un 6 en las unidades darán un 50). Para que el personaje ejecute una acción algo más complicada que lo habitual (hablar, caminar, etc.) se tendrán que tirar los dados. Si se obtiene un número menor a la capacidad del personaje, éste habrá podido realizar lo que el jugador tenía planeado; un número mayor indicará que su personaje tuvo mala suerte o no era apto para la tarea. En esencia, este es el sistema de azar. Sencillo, ¿no?

Atributos

El tipo de acciones que pueden ejecutar los personajes se dividen en dos grandes grupos: las acciones que requieren una habilidad específica (algo que se aprende o se practica) y acciones que dependen de las características básicas de un individuo: su ingenio, fuerza o agilidad, por ejemplo. Todos los personajes comparten los mismos atributos:

Fuerza: poder físico, muscular.

Agilidad: velocidad, elasticidad, flexibilidad.

Percepción: la agudeza de los cinco sentidos.

Vigor: la resistencia física (a las enfermedades, a las condiciones climáticas, etcétera).

Ingenio: la inteligencia.

Coordinación: la psicomotricidad fina (la puntería, los reflejos, el equilibrio).

Relación: la facilidad para convivir con otros (la simpatía, la influencia, la sociabilidad).

Memoria: la facultad para almacenar y retener información.

Tu personaje tendrá estos atributos, unos más desarrollados que otros (depende de lo que consideres más valioso o más acorde a su personalidad).

Habilidades

Las habilidades, en cambio, se escogen de entre un número establecido. Constituyen lo que tu personaje ha aprendido a lo largo de su vida: ¿ciencias y artes? ¿lucha marcial? ¿prestidigitación y malabarismo? Al principio, podrás elegir de entre una gama amplia de habilidades. Y éstas podrán irse incrementando en número y en dominio. Un personaje, al igual que un ser humano, tiene la capacidad de mejorar cada día a través de la experiencia (dentro del juego, el Guía reparte Bonos entre sus jugadores con criterios como la actuación y las acciones inteligentes que incrementan los poderes y saberes de sus personajes).

Cada Habilidad depende de un Atributo. Por ejemplo, el Malabarismo depende de la Coordinación. Así, Johnny el Tecnogenio, con Coordinación 40 (unas manos con la precisión de un cirujano y la habilidad de un ingeniero)

y Malabarismo 2 (ha aprendido en sus ratos libres a malabarear distintos objetos), intenta sorprender a su amigo Joe malabareando cuatro pinos de boliche. Para esto, Pepe, el jugador, deberá tirar los dados y obtener un 42 o menos (40 por su Agilidad y 2 por su Malabarismo). Si obtiene 43 o más habrá fallado en su tarea. Y aquí entra la imaginación de los jugadores. Por ejemplo, si sacara un 23, Lola diría algo como: "Entonces, el sagaz Johnny toma los cuatro pinos y los malabarea en el aire sin ningún problema. ¿Cómo reacciona Joe, Pepe?" "La verdad, me impresiono", contesta Pepe, "digo 'Guau' y palmeo a Johnny en la espalda. 'Tienes lo tuyo, ¿eh?'". "Pues... no es más que mi pasatiempo", actúa Juan intentando transmitir modestia, "recojo los cuatro pinos y miro a Joe de reojo. Supongo que ya me gané el respeto del artista marcial, ¿verdad?". Este es un ejemplo simple de cómo se va construyendo una historia.

Pelea

Las reglas están muy orientadas hacia las acciones físicas, porque son el tipo de cosas que no pueden reproducirse durante el juego. O sea, un jugador puede pronunciar un discurso para convencer al jurado, pongamos por caso, de que es inocente del robo perpetrado en el banco y así ya no tirar sobre su Relación (confía más en su propia capacidad para desempeñar su rol que en los números en su hoja de personaje), pero el jugador no puede subirse a un auto imaginario y viajar como el viento, aquí sí es necesario tirar los dados e imaginar los resultados.

Las confrontaciones físicas son algo muy común (sin conflicto no hay historia). Cada personaje tiene una oportunidad de actuar (Turno) en cada Vuelta. Los pasos de la Pelea:

1. Los jugadores y el Guía del Laberinto (quien maneja a los Antagonistas) tiran 1d (un dado) para checar la Iniciativa (quién comienza primero).



2. Los jugadores o el Guía que manejan a los personajes que ganaron la Iniciativa (o el personaje, si lucha solo) dicen qué es lo que pretenden hacer sus personajes. Tiran los dados para verificar el éxito de su acción.

3. Los personajes atacados pueden intentar esquivar, bloquear el ataque (Esquivar depende de la Agilidad y gasta una acción, si se elige esquivar se pierde la oportunidad de actuar en el siguiente turno; para Bloquear, es necesario contar con un objeto que sirva de escudo al que se le restan Puntos de Vida: al llegar a 0, el objeto quedará inservible) o recibirlo. Cuando llega su turno, el jugador dirá qué intenta hacer y tirará los dados.

4. Si un ataque fue exitoso y no fue bloqueado o esquivado, el atacante tirará el o los dados para verificar cuánto daño infligió a su oponente.

5. Si un personaje resulta herido, borrará los Puntos de Vida que le hayan restado en su Hoja de Personaje.

6. Al acabar una Vuelta, los pasos se repiten hasta que la pelea termina.

Creación

La Hoja de Personaje expresa todo lo básico, el esqueleto de tu personaje (es cosa tuya darle carne y consistencia). Para empezar, puedes escoger uno de los tres Prototipos (personajes prehechos) que incluimos más adelante, o elaborar tu personaje paso por paso:

Nombre, temperamento y tipo

¿Cómo se llama tu personaje? ¿Cuál es su temperamento: colérico, flemático, melancólico o sanguíneo? (Categoría que te ayuda a darle personalidad desde el principio). ¿Qué tipo es: tecnogenio, artista marcial, estudiante...? (A lo que se dedica o escribiría en su declaración de impuestos).

Temperamento

Melancólico: eres reservado, tranquilo, casi nunca te alteras y tomas las cosas con calma. La gente te ve como un ser misterioso, enigmático. Los porqués de tus acciones serán incomprensibles para el que no te conozca.

Sanguíneo: tienes la energía de un volcán. Eres incansable, muy entusiasta y decidido. Nunca abandonas tus propósitos y tiendes a dominar a los demás. Gozas llamando la atención y haciendo cosas espectaculares, en lo que no te tienes que esforzar mucho.

Flemático: aunque tienes mucha energía, sabes controlarte. Eres capaz de ocultar lo que piensas o sientes, los demás te pueden ver como una persona fría. Piensas antes de actuar, calculas los riesgos. Tal vez seas dulce y cariñoso, pero eso sólo lo saben tus más íntimos (si es que los tienes).

Colérico: asombras a los demás por la energía que despliegas en los momentos difíciles. Dominas muy bien la tensión y los nervios, aunque si la situación se prolonga, puedes ponerte histérico o cansarte fácilmente. Sin embargo, sabes relajarte cuando es necesario, y una vez que has reposado, vuelves a la carga con nuevos bríos.



Atributos

Cada punto en la Hoja de Personaje refleja qué tan bueno es tu personaje en cada uno. 1 punto significa que está subdesarrollado (Ingenio 1, por ejemplo, indica que sus neuronas tienen problemas de comunicación), 2 puntos son el promedio, 3 puntos indican que sobresale especialmente, 4 puntos expresan una excepción asombrosa y 5 puntos hablan de alguien prácticamente insuperable. Tienes 12 puntos para repartir a tu gusto. La única regla es que ningún Atributo puede tener 5 puntos: ningún novato puede ser Insuperable... todavía.

Derivados

Situados debajo de los Atributos, son una expresión práctica de éstos:

El Movimiento representa el número máximo de metros que el personaje puede recorrer en un turno (se obtiene sumando 5 a la Agilidad);

El Poder equivale a la Fuerza y es útil cuando se agrega al daño de algunas armas;

La Suerte (Percepción \times 2) es el número de tiradas extra con que cuenta un personaje a lo largo de toda una aventura (una historia de principio a fin que dura normalmente varias sesiones de juego) y que el jugador escoge cuándo y cómo gastar: en situaciones de extremo peligro, para salvar el pellejo, cuando *necesita* que determinada acción resulte exitosa...;

La Reacción (igual a Coordinación) se añade al resultado del dado para determinar Iniciativa (así, los más despiertos tienen mayores posibilidades de actuar primero);

La Voluntad (Ingenio + la tirada de 1 dado, donde Ingenio es decenas) que se tira cuando un personaje quiere resistir hacer algo contra su voluntad: estornudar en medio de un gran silencio, aullar de dolor bajo tortura... y resistirse a las propias debilidades, como el Punto Débil (ver más adelante); y

Mascotas (igual a Relación) que indican el tipo de Mascota que puede tener el personaje (Mascotas a nivel 1 significa que el personaje no puede tener mascotas: no gusta a los animales). Esta última es totalmente opcional.

Vida, Ki y Protección

Puntos de Vida (Vigor \times 3 + 10). Los puntos de Vida disminuyen con las heridas y los daños que sufra el personaje. Al llegar a 0, el personaje caerá inconsciente, hasta que sea atendido (dentro del juego) y pueda descansar. Si al estar malherido es golpeado una vez más, hasta causarle puntos negativos, entonces habrá muerto (aunque existen ciertas pociones que pueden revivir muertos...).

Puntos de Ki (igual a Vida). El Ki es la energía presente en toda materia: piedras, hierbas, animales y seres humanos. Pero sólo ciertos iniciados pueden hacer fluir su Ki con efectos útiles: poderes psíquicos, manejo místico del Ki (desde la percepción del Ki de otros hasta bolas de fuego y energía y paredes de protección mística), resistencia sobrehumana...

Protección. Los puntos de Protección son opcionales y, a excepción de la habilidad Resistencia Sobrehumana, son externos al personaje: chalecos antibalas, escudos, petos, espinilleras, etc. Cada uno de estos objetos proporcionan puntos de Protección que son los primeros en disminuir cuando el personaje recibe un daño. Una vez que los puntos de Protección de un escudo han llegado en 0, éste quedará inútil.

Habilidades

Puedes gastar las Unidades de Habilidad (Memoria + 10) de tu personaje de dos modos: escogiendo una Habilidad distinta para cada Unidad de Habilidad, o repartiéndote tus Unidades en menos Habilidades. En este último modo, tu personaje tendrá menos saberes, pero estará más especializado en los que posee. Por ejemplo, Pepe, que tiene 12 Unidades (tiene Memoria 2) ha seleccionado 12 Habili-

dades diferentes para su personaje Quick Joe, que en todas es Aprendiz:

- Aprendiz
- Capaz
- Experto
- Virtuoso
- Insuperable

En cambio, Juan cuenta con 15 Unidades (Memoria 3 y Punto Débil en 2: ver Punto Débil más adelante) ha escogido únicamente 5 habilidades para Johnny, haciéndolo Experto y Virtuoso en la mayoría.

Las siglas “DD” significan “Dificultad por Defecto”: el número de tiradas sobre el Atributo de base que necesita un personaje para lograr con éxito esa habilidad si no la posee. Por ejemplo, Johnny Neumonic no sabe nada de artes marciales, pero quiere auxiliar a Quick Joe quien se enfrenta solo a una pandilla de tres bandidos malencarados. Johnny observa cómo Quick Joe le planta un diestro patadón a un gañán en la mandíbula y, como lo ve fácil, intenta hacer lo mismo con otro de sus antagonistas. Patadas tiene una Dificultad por Defecto de 2, así que tendrá que tirar 2 veces sobre su Fuerza (el Atributo del que depende dar buenas patadas) que es de... 10. Es asmático, ¿no es así? Pero si supera ambas tiradas, esta vez habrá podido patear tan bien como un artista marcial. Después de todo, se trata de su mejor amigo Quick Joe...

Las habilidades están agrupadas en 7 conjuntos. Incluimos dos habilidades de cada grupo (14 habilidades de un total de 71) hasta nivel Experto:

Combate armado

Espadas

Atributo: Agilidad. DD: 3

Puedes usar todo tipo de espadas, largas y cortas: espada corta, sable, mandoble, katana, etcétera.

Si eres experto: +1 en el daño.

Pistolas

Atributo: Coordinación. DD: 3

La pericia para usar armas de fuego cortas, manejadas con una sola mano. Esta habilidad incluye el saber darles mantenimiento (montarlas, limpiarlas, cargarlas, descargarlas).

Si eres experto: +1 en el daño.

Combate cuerpo a cuerpo

Artes de ocultamiento

Atributo: Agilidad. DD: 3

El antiguo arte Ninja del ocultamiento. El practicante no sólo aprende a pasar desapercibido, a confundirse con la naturaleza, a imitar personas a la perfección o a volverse materialmente invisible, sino que hace de su habilidad todo un arte y un modo de vida.

Si eres aprendiz: Arte de la Cautela o Pi Mi Hsing Tung: en cualquier terreno, el personaje camina en completo silencio y, si es de noche o el lugar está en penumbra, totalmente oculto a la vista de los observadores. Si hay luz, es necesario tirar contra Percepción dos veces para poder verlo.

Si eres capaz: Arte de la Fusión con el Agua, o Jung Hua: has dominado el movimiento del agua: el estanque, el lago, el río, el océano. Puedes introducirte, salir o moverte dentro del agua sin hacer un solo ruido. Un personaje sin esta habilidad puede permanecer dentro del agua sin ahogarse tantos turnos como puntos de Vigor posea. Un practicante de la Fusión o Jung Hua puede triplicar ese tiempo (puntos de Vigor x 3). Arte del Disfraz o Hensho Jutsu: cambias radicalmente de postura, gestos, expresiones y lenguaje corporal. Tanto, que ni tu propia madre podría reconocerte. Por ejemplo, tus enemigos te persiguen sin descanso por una calle. Al dar la vuelta al recodo, se topan con un anciano. Después de disculparse con el

viejito, siguen persiguiéndote. Sólo que el viejo eras tú, que sigues tu camino sin inmutarte.

Si eres experto: Arte de Mimetizarse o Indo: te vuelves 'uno' con el objetivo contra el cual te ocultas, aprendes a quedarte sin movimiento, o a moverte imperceptiblemente para no llamar la atención (por ejemplo: si estás escondido entre la maleza, te balanceas junto con ella al roce del viento; si simulas ser la rama de un árbol, tiembles como ésta cuando hay brisa). Funciona si te quedas quieto y hay algo para esconderse, ya sea detrás o entre. Puedes permanecer así hasta que necesites comer para no morir de hambre. No puedes ser descubierto accidentalmente, pero si otro personaje te está buscando intencionalmente y está muy cerca, tendrá que hacer tres tiradas contra su Percepción para encontrarte.

Resistencia Sobrehumana

Atributo: Vigor. DD: 3

El auténtico combatiente no sólo sabe atacar con fuerza y eficacia, sino también esculpirse una figura a prueba de golpes, para resistir los ataques de otros luchadores. Sin embargo, algunos hacen de su entereza su punto fuerte y logran una resistencia al dolor y a las heridas asombrosa.

Si eres aprendiz: Super-resistencia, o Dam Sum Sing: conseguida con el entrenamiento arduo y prolongado, que consiste en recibir y bloquear golpes llenos de energía de otros practicantes (+3 en Protección).

Si eres capaz: Mano de hierro o Kanshu: una mano recia a la que no le duele golpear objetos duros. La mano de hierro se logra después de un sinnúmero de ejercicios; primero, se introduce la mano repetidas veces a toneles llenos de arroz, de arena y, finalmente, a toneles llenos de grava (+6 en Protección incluyendo el anterior. +1 en daño cuando se golpea con la mano).

Si eres experto: Resistencia de Toro: parecido al de super-resistencia, sólo que el entrenamiento también incluye sentarse bajo cascadas

y torrentes, cortar leña y recibir aún más golpes de los compañeros (+8 en Protección incluyendo los niveles anteriores).

Supervivencia

Herbolaria

Atributo: Memoria. DD: 5

Conoces de botánica: propiedades de las plantas, si son comestibles o venenosas (dificultad 1), o incluso curativas (dificultad 2). Sabes preparar pociones, tés y sazonar alimentos. Con la hierba correcta, sabrás curar casi cualquier herida o enfermedad. A nivel 4...

Buceo

Atributo: Vigor. DD: 5

Con el equipo apropiado, te desenvuelves como pez en el agua. Sin él, puedes aguantar bajo el agua tantos turnos como el doble de tu Vigor. Cada nivel aumenta 3 turnos a este número. La profundidad a la que puedes llegar: 10 metros por cada punto de Vigor.

Psíquicas

Empatía

Atributo: Percepción. DD: ¥

El poder de percibir las emociones y pensamientos de otras personas y de "sentir" emociones y sucesos pasados a través de un objeto que haya estado presente en el acontecimiento.

Si eres aprendiz: Puedes sentir las emociones del que está interactuando contigo. Necesitas verlo.

Si eres capaz: Puedes sentir las emociones de aquellos a los que ves, una persona a la vez. También percibir el ambiente emocional de una reunión.

Si eres experto: Puedes percibir pensamientos, aunque te llegan algo difusos. Ejemplo, si alguien tiene intenciones de matarte, puedes percibirlo, pero no puedes descifrar la fórmula matemática que está pensando ese científico.

Combate Mental

Atributo: Ingenio. DD: ¥

“Si las miradas mataran...”. Eres capaz de causar un daño enorme a otros con sólo pensarlo. En realidad, alteras el sistema nervioso de tu víctima hasta causarle un gran dolor, incluso la muerte.

Si eres aprendiz: Provocas un intenso dolor de cabeza que le impide a tu oponente iniciar cualquier ataque (1d de turnos).

Si eres capaz: Paralizas de dolor a tu oponente. Tu enemigo no podrá realizar ninguna acción mientras estés ejecutando este poder (1d de turnos).

Si eres experto: Desmayas a tu oponente durante 1d de turnos.

Sociales

Las habilidades sociales constituyen el desenvolverte bien con las demás personas. Tu atractivo personal, influencia, liderazo, capacidad de negociar y carisma. Los personajes con los que utilices tus habilidades sociales pueden resistirse haciendo una tirada de voluntad. La dificultad de resistencia aumenta según el nivel que tengas:

Si eres aprendiz: No te metes en problemas y no resultas desagradable a la primera impresión. Para resistirte es necesaria 1 tirada contra voluntad.

Si eres capaz: Generalmente, sabes cómo tratar a las personas. Eres sociable y simpático. Para resistirte es necesaria 1 tirada contra voluntad.

Si eres experto: Los que te conocen opinan que eres fascinante. Y si te lo propones logras que se haga lo que quieres. Para resistirte son necesarias 2 tiradas contra voluntad.

Diplomacia

Atributo: Relación. DD: 3

Es el arte de la negociación. Sabes desde la manera de regatear en el mercado hasta cómo impedir un conflicto internacional. Es la habilidad que comparten timadores y embajadores.

Actuación

Atributo: Relación. DD: 3

No hablamos aquí de la actuación teatral, sino de la capacidad para mentir convincentemente y fingir emociones que no sientes.

Atléticas

Prestidigitación

Atributo: Coordinación. DD:3

El arte de mover las manos con rapidez y destreza. Muy útil cuando se trata de hacer aparecer o desaparecer objetos. Todos los trucos de Prestidigitación pueden ser descubiertos por la víctima. Ésta debe hacer una tirada contra su Percepción. El número de tiradas aumenta conforme al nivel en el que te encuentras.

Si eres aprendiz: Puedes “aparecer” cosas que ya traigas contigo sin que otros se den cuenta de donde las sacas (monedas, bastones, pañuelos, cartas de baraja, etcétera).

Si eres capaz: Puedes escamotear objetos (pasar junto a un objeto y tomarlo sin que nadie se dé cuenta, y además guardarlo entre tus ropas de modo que sea muy difícil encontrarlo). Dominas la técnica de los nudos. Puedes hacer y deshacer toda clase de nudos y amarras sin dificultad.

Si eres experto: Sabes bastantes trucos de magia que puedes ejecutar si tienes los instrumentos adecuados y el control completo de la

situación (“¿Dónde quedó la bolita?”. “Escoge una carta y no me la enseñes...”). Puedes vaciar bolsillos y quitarle objetos a la gente (de sus ropas, posesiones o su cuerpo) sin que se den cuenta.

Saltar

Atributo: Agilidad. DD: 3

Todos saltamos. Pero saltar de un tejado a otro, o elevarte hasta el techo desde el suelo... ya es otro cantar. En grado Insuperable, pareces un chapulín (langosta) humano.

Si eres aprendiz: Puedes saltar hasta 2 m de longitud y hasta 1 m de altura.

Si eres capaz: Puedes saltar hasta 5 m de longitud y hasta 2 m de altura.

Si eres experto: Puedes saltar hasta 10 m de longitud y hasta 5 m de altura.

Conocimiento

Este grupo de habilidades reúne los conocimientos de áreas específicas que se aprenden mediante un proceso, ya sea en la escuela o en la práctica sistemática.

Si eres aprendiz: Sabes los principios básicos del área. Sabes qué preguntas hacer cuando no entiendes algo.

Si eres capaz: Ya eres competente para hacer trabajos sencillos. Podrías responder a algunas preguntas.

Si eres experto: Dominas tu área y la ejerces con regularidad. Podrías enseñarles a otros.

Conducir

Atributo: Percepción. DD: 5

Sabes manejar cierto tipo de vehículo terrestre o aéreo. Puedes escoger entre las siguientes clases: automóvil, motocicleta, camión, tanque, helicóptero, planeador, avión, *jetpack* u otro (ver equipo). Conducir cada clase de vehículo requiere una habilidad diferente.

Criptografía

Atributo: Ingenio. DD: 5

Aprendiste a codificar y descifrar mensajes en clave, especialmente los escritos. Tardas 2 turnos en descifrar un documento. Si fallas, puedes seguir intentándolo hasta que lo logres, pero cada intento aumenta una tirada de dificultad.



Punto débil

Para hacer más interesante al personaje (no todo son puntos blancos) puedes recurrir a manías o debilidades llamadas Puntos Débiles. Cada punto en tu Punto Débil te regala otra Unidad de Habilidad para que la gastes aumentando una Habilidad que ya posees o adquiriendo una nueva. Se contabilizan del 1 al 5 como las Habilidades y no son insalvables: a nivel 1, tu personaje podrá resistir su debilidad con una tirada contra su Voluntad, a nivel 2, necesitará superar dos tiradas seguidas... y así hasta nivel 5, donde podrá salvarse si supera cinco tiradas seguidas contra su Voluntad. Nada es imposible en este mundo. Incluimos 3 (de 11):

Curiosidad

Eres enfermizamente curioso. Todo lo que es nuevo, extraño o desconocido para ti, tienes que descubrirlo por ti mismo, ya sea explorándolo, tocándolo, oliéndolo, probándolo, hablándole o acercándotele para escucharlo, no importa si sospechas o sabes que es peligroso. Sólo podrás resistirte a duras penas si superas tus tiradas sobre Voluntad.

Delicadeza

No importa si tienes muchos Puntos de Vigor, tu resistencia al dolor es nula. Cualquier raspon, rasguño o rotura de uña te provoca retorcimientos, gemidos y una sensación de que el mundo se viene abajo. Cada vez que resultes herido, tendrás que tirar sobre tu Voluntad o te volverás un inútil en el combate (durante 1d de turnos), lamentándote sobre tus miserias.

Soberbia

¿Cuál es el Atributo más pobre de tu personaje? ¿Su relación? ¿Su fuerza? El personaje siempre creará (por más que las experiencias intenten desengañarlo) que posee un atributo excelente y tratará de ponerlo siempre a prueba o de presumirlo. Aunque el personaje tenga buen sentido del humor, lo perderá si escucha

bromas sobre su dolida característica y no resistirá ningún reto para probar que es el mejor.

Arsenal

Incluimos 3 armas antiguas y 3 modernas (de un Arsenal inicial de más de 60 armas y protecciones) para que equipes a tu personaje:

Katana. Daño: 1d + 2. Costo: m120. Espada samurai, de 90 cm de largo, con la hoja un poco curva, de un solo filo. Hay katanas de distinta calidad, pero las mejores tienen un filo y un temple sorprendentes (pueden partir un cabello en dos).

Lanza. Daño: 1d + 2. Costo: m120. Arma ofensiva muy utilizada en la Edad Media, compuesta de un palo largo, con un hierro puntiagudo en un extremo. Actualmente, sólo se ven en los museos y en las manos de los guerreros que aún practican las artes antiguas. Muy dañinas, pero muy difíciles de cargar. Mide 2 metros.

Ballesta. Alcance: 150 metros. Costo: m105. Un dispositivo para arrojar flechas, con más alcance que el arco, porque no necesitas tensar ninguna cuerda manualmente.

Lapicera Lanzadardos. Alcance: 5 metros. Costo: m70. Tipo de dardos: envenenados y somníferos (ver Dardos). Un ingenioso aparato, idéntico a una lapicera de escuela, de esas que tienen varias puntillas. Existen varios diseños (algunos muy lindos, para despistar). No escribe.

Ómicron .22. Daño: 2. Alcance: 20 metros. Costo: m50. Pistolita hecha toda de plástico, ideal para pasar desapercibido por un detector de metales. 1 solo tiro. Mide 10 cm.

Látigo neurónico. Alcance: 3 metros. Costo: m400. Esta arma no hace ningún daño. Sin embargo, emite una onda electromagnética que afecta directamente el sistema nervioso, lo que provoca un dolor tan intenso que paraliza, aturde y deja casi sin sentido a la víctima, durante 1d de turnos. (Necesita una tirada contra

Voluntad para no gritar o derramar lágrimas). Se alimenta de Celdas de Energía.

Equipo

Incluimos 3 objetos comunes, 3 objetos altamente tecnológicos y 3 objetos mágicos (de entre 60 iniciales) para que equipos a tu personaje:

Cuerda. Costo: m25. Un tramo de soga de fibra natural de 10 metros de largo. Todas las cuerdas son inmunes a ataques con armas contundentes, pero tienen 3 puntos de vida si se usa un arma cortante o fuego.

Mochila. Costo: m45. Para ser cargada en la espalda. Soporta hasta 30 kilos de peso.

Encendedor. Costo: m10. Mechero de gas desechable. Útil por 50 encendidas o 25 turnos de flama continua.

Jetpack. Costo: m450. Se trata de una mochila con propulsor a chorro que permite hacer pequeños vuelos de hasta 50 metros de altura. El desplazamiento horizontal es de 10 metros en un turno. Su tanque es de 5 litros y gasta 1 litro de combustible por cada 20 metros, para un total de 100 metros de avance con un tanque. Ojo: cuidado con tus pantalones, te los deja negros.

Rastreador. Costo: m200. Un pequeño aparato electrónico, con forma de prendedor (u otra que disimule su verdadera función), que se prende a las ropas o a las cosas. El aparato emite una señal al usuario que le permite ubicar la posición y distancia en un monitor con coordenadas. Alcance: 500 km.

Ratón Robot. Costo: m400. Aparatito electrónico disfrazado de ratón casero, dirigido por control remoto. Tiene varias funciones: cámara de video, micrófono, reproductor de mensajes (grabas un mensaje pequeño como: "Rei, estoy en peligro. Me encuentro en la guarida de los ninjas. ¡Ven rápido!", envías al ra-

toncito y éste reproducirá la grabación), y como mandadero (tiene una pequeña bolsa en su vientre, como un mini-canguro, donde puedes guardar algo tan grande como un minidisk o un chip, y ordenarle que lo deje en algún sitio). En caso de obstáculos inesperados, el ratoncito tiene 20 en Ingenio. Gasta 1 Celda de Energía cada día de funcionamiento continuo. (Para Celdas de Energía, ver Arsenal, página 74).

Objetos mágicos

Anillo de metamorfosis. Este anillo funciona colocándotelo y diciendo en voz alta las palabras clave que tú hayas elegido. Puedes transformarte en cualquier persona que hayas visto o de tu propia invención. Cambia tu timbre de voz, tu indumentaria y hasta tus gestos.

Efectos para quien lo use sin ser suyo: el Anillo se calienta hasta ponerse al rojo vivo, causa un daño de 1 punto x turno, mientras se traiga puesto. Se anulan los efectos de la Metamorfosis.

Capa Etérea. Un manto, que al envolverte en él, no al ponértelo, te vuelve invisible a los ojos de los demás durante el tiempo que permanezcas envuelto. Sin embargo, las cámaras fotográficas y las de video te captan como una imagen borrosa y fantasmal. Cualquier aparato de Detección (Visor Infrarrojo, Detector de Movimiento, etc.) revelará tu presencia.

Efecto para el que la use sin ser suya: la Capa se hace increíblemente resbaladiza, al grado de no poder tenerla entre las manos.

Gautes de Poder. Te dan la habilidad de Golpear a nivel Experto, sólo cuando los traes puestos. Si ya tienes esta habilidad, entonces te aumentan el nivel a Insuperable.

Efecto para el que los use sin ser suyos: una vez puestos, guiarán los puños hacia la propia cara, hasta que el ladrón se los quite (tirada contra Agilidad, dificultad 1).

Prototipos

Incluimos 3 Prototipos (de entre 16) como un ejemplo para los personajes de tu propia creación:

Tecno-genio

“¡El nuevo modelo XGVR-3500! ¡Tengo que comprarlo! No, ¡ya sé! Conseguiré los planos del diseño. Ja, ja”.



Ya sea un técnico especializado o un entusiasta aficionado, el Tecno-Genio es un fanático de la tecnología y los artefactos avanzados. Con dinero o ingenio suficiente para apertrecharse de cachivaches más o menos útiles, el Tecno-Genio vive convencido de que sus aparatos son la respuesta del hombre ante el peligro. No sólo es devoto de los artilugios, sino también de la aventura y no desperdicia oportunidades para salir de la rutina o de su vida sedentaria, como lanzarse de un *bungee*, escalar cimas, volar en globo, dirigir planeadores o enfrentarse a los villanos. No distingue mucho la vida real de los programas de televisión y cuando ambas

llegan a asemejarse –con él como héroe, por supuesto– se siente realizado. Su ingenuidad y entusiasmo están acompañados por una inteligencia clara y lúcida, que lo hace capaz de reparar y construir casi cualquier aparato tecnológico. (El único personaje que cuenta con 3,500 Monedas al momento de crearlo. Con el objeto de que no sea un súper-héroe desde el principio, sólo cuenta con 10 Unidades de Habilidad, no importa cuántos Puntos de Memoria tenga, aunque el Punto Débil puede incrementarlas).

AGILIDAD: 20
FUERZA: 10
PERCEPCIÓN: 20
VIGOR: 20
COORDINACIÓN: 30
INGENIO: 40
RELACIÓN: 30
MEMORIA: 30

MOVIMIENTO: 7
PODER: 1
SUERTE: 4
REACCIÓN: 3
VOLUNTAD: 45
MASCOTAS: 3
PUNTOS DE VIDA/PUNTOS DE KI: 16
PROTECCIÓN: 0
PUNTO DÉBIL: SOBERBIA (FUERZA) ***
DINERO: M250

HABILIDADES
PISTOLAS *
ELECTRÓNICA ****
INFORMÁTICA ****
MECÁNICA ****

Equipo

Equipo de electrónica, Jet-pack, Ratón-Robot, Robot Compañero, Detector de Movimiento, Teléfono Disfrazado (zapato derecho), Ventosas, Traje Inflable, Televisor de pulsera, Pistola Láser (1 Celda de Energía extra), Calculadora, Detector de Metales.

Peleador aventurero

"El camino del verdadero artista marcial está lleno de peligros"

El Peleador Aventurero ha consagrado su vida a las Artes Marciales. Está convencido de que la disciplina y el entrenamiento de las Artes son el camino a la perfección. Este guerrero no desperdicia nunca la oportunidad de mejorar sus habilidades para el combate y no sabe declinar el reto de un oponente digno de él. Sin embargo, toma cada pelea como un nuevo aprendizaje; nunca lucha hasta matar, sólo busca vencer al otro y superarse a sí mismo. Es un solitario, aunque acepta la compañía de amigos ocasionales que comparten sus andanzas. No le gusta quedarse en un solo lugar por mucho tiempo; sólo los viajes y los diferentes horizontes pueden ofrecerle nuevos retos. Podrían escribirse varios libros con las experiencias que el Peleador Aventurero ha tenido en su camino; pero aún es joven, le falta visitar las grandes ciudades y los parajes más inhóspitos y extraños, donde se concentran el peligro y la acción. Así, para este Peleador, la Aventura apenas comienza.

AGILIDAD: 30
FUERZA: 40
PERCEPCIÓN: 20
VIGOR: 30
COORDINACIÓN: 20
INGENIO: 20
RELACIÓN: 10
MEMORIA: 30

MOVIMIENTO: 8
PODER: 4
SUERTE: 4
REACCIÓN: 2
VOLUNTAD: 24



MASCOTAS: 1
PUNTOS DE VIDA/PUNTOS DE KI: 19
PROTECCIÓN: 0
PUNTO DÉBIL: NINGUNO
DINERO: M95

HABILIDADES:
GOLPES ***
PATADAS ***
PROYECCIONES *
MINIMIZAR IMPACTO *
MANEJO DEL KI *
VIDA SALVAJE (BOSQUE) *
TREPAR *
ESPADAS *
NADAR *

Equipo

Katana, Mochila, Gancho para trepar y cuerda, 3 Raciones de comida, Casa de Campaña, Encendedor.

Chico mágico

“¡Por el poder de mis ancestros! ¡Purificaré tu negro corazón!”

El Chico Mágico es el Elegido. El héroe de la leyenda, la reencarnación de un poderoso guerrero o un producto brillante de la casualidad, el Chico tiene como destino vencer al Mal. Su misión es portentosa: salvar la integridad del planeta de los seres llamados “demonios” por los antiguos (no se sabe con certeza si los “demonios” eran seres malignos del Bajo Astral, extraterrestres de la Liga Imperial, tiranos con poderes místicos o todo a la vez). Los héroes del pasado lograron expulsarlos de la faz de la tierra, pero han encontrado la forma de volver, están llegando otra vez. El Chico Mágico deberá probar si es digno de encarnar la leyenda, con la suficiente fuerza de corazón para triunfar. Parte de su éxito dependerá de su habilidad para hacer aliados y la capacidad de darse cuenta que los demonios no son los únicos que amenazan el futuro del mundo, sino que hay otros peligros con los que los ancestros del Chico Mágico no contaban: tecnología utilizada para el mal y el mismo ser humano.

AGILIDAD: 30
FUERZA: 20
PERCEPCIÓN: 30
VIGOR: 20
COORDINACIÓN: 30
INGENIO: 20
RELACIÓN: 30
MEMORIA: 20
MOVIMIENTO: 8
PODER: 2
SUERTE: 6
REACCIÓN: 3
VOLUNTAD: 23
MASCOTAS: 3



PUNTOS DE VIDA/PUNTOS DE KI: 16
PROTECCIÓN: 0
PUNTO DÉBIL: SELLO PERSONAL *****
DINERO: M55

HABILIDADES
OBJETO MÁGICO *****
PATADAS ***
MINIMIZAR IMPACTO **
EMPATÍA ***
ARTE (MÚSICA) **
DIRECCIÓN **

Equipo

Capa Etérea, Anillo de Metamorfosis, Espada Mágica, Diadema de Energía, Espejo, Cambio de ropa, Bicicleta, Equipo de Maquillaje, Equipo de Arte (guitarra eléctrica).

Otras reglas

Tiradas extremas

Éxito Total. Si obtienes menos que la suma de tu Atributo y tu Habilidad, habrás tenido éxito. ¿Qué sucede cuando sacas *lo mismo*? Exacto: un éxito total. Espectacular, soberbio, lucidor. Tu personaje logró perfectamente lo que se proponía y aún lo superó.

Desastre. Hay una excepción a la regla del éxito obteniendo menos: el fatídico 00 (66 en los dados). ¡Evita semejante cifra lo más que puedas! Porque significa que tu personaje: 1) fue tan inepto que lo echó todo a perder (en cuanto a su acción, claro está), 2) tuvo suerte de perro amarillo o 3) las dos cosas.

Bonos.

Tu personaje obtiene bonos al final de cada sesión. Uno por:

Gratuito. Tan sólo por haber jugado (que ya implica una dosis de creatividad e imaginación).

Jugar rol. El jugador se quedó en su personaje, logró comunicar su personalidad convincentemente.

Actuación. Encarnar espléndidamente al personaje, al grado de suscitar emociones en tus compañeros.

Inteligencia. Acciones e ideas inteligentes.

Originalidad. Un Guía del Laberinto tiene todo muy bien planeado en su cerebro... hasta que un imaginativo y original jugador le tuerce los designios y lo obliga a pensar e improvisar.

Aprendizaje. El jugador aprendió algo a nivel del juego (“¡Nunca volveré a intentar patear si

no sé cómo hacerlo!”) o a nivel de los jugadores (“Pero ayudar a mi amigo Joe me granjeó su simpatía. Creo que ser cooperativo mejora los resultados y es más divertido”).

El Guía del Laberinto otorga los Bonos según su criterio justo e imparcial, pero es tarea tuya como jugador argumentar a favor tuyo y señalar aquellos actos inteligentes y originales, aquella estupenda actuación o aquel aprendizaje (nadie sabe lo que aprendes más que tú) que hacen de ti un mejor jugador y un camarada más simpático.

15 Bonos equivalen a 1 Unidad de Habilidad (en unas tres sesiones, si eres buen jugador, comenzarás a mejorar a tu personaje).

Puntos para el Guía.

El Guía también recibe puntos:

Gratuito. Tan sólo por haber Guiado la sesión (que implica todavía más creatividad, imaginación e ingenio).

Diversión. Inventó el argumento de una historia interesante o personajes secundarios que mantuvieron la atención y divirtieron a todos.

Narración. Creó una atmósfera con sus palabras, le dio la atención necesaria a cada acontecimiento y a cada jugador, creó antagonistas interesantes, supo hacer la historia fascinante...

Actuación. Actuó convincentemente a sus personajes secundarios.

Así, el Guía del Laberinto se retroalimenta y mejora los puntos flojos. Y hasta acumula sus puntos y los compara luego con otros Guías, si le da por presumir.

Adversarios

Tres Adversarios como ejemplos de Antagonistas para aderezar tus Argumentos:

Jitomate



Producto de un absurdo experimento genético, los poco conocidos Jitomates mezclan la inteligencia y avaricia humanas con el cuerpo de un jitomate auténtico, con pulpa y semillas. A pesar de que su cuerpo no se distingue del de un jitomate normal (sin contar los rasgos del rostro, sus bracitos y piernas), no está muy claro cómo es que resisten casi tanto como una persona, ni cómo es que pueden hablar, razonar y hasta engañar mejor que un ser humano. Se reúnen en pequeñas aldeas aledañas a los bosques, en climas donde se dan bien las hortalizas. No le temen al hombre, al contrario, lo utilizan para obtener dinero y pequeños trozos de tecnología. No son crueles, pero sí egoístas, no ayudan si no ven claro el beneficio. Persiguen sus propios fines.

Frase: "Por supuesto que hablo. Escucha, te diré cómo salir del bosque si me regalas tu dinero".

AGILIDAD: 10
FUERZA: 10
PERCEPCIÓN: 20
VICOR: 10
COORDINACIÓN: 20
INGENIO: 30

RELACIÓN: 30
MEMORIA: 30

MOVIMIENTO: 5
PODER: 1
SUERTE: 4
REACCIÓN: 2
VOLUNTAD: 30
MASCOTAS: 3
PUNTOS DE VIDA/PUNTOS DE KI: 13
PROTECCIÓN: 0
PUNTO DÉBIL: NINGUNO
DINERO: M10

HABILIDADES
PROYECTILES *
ARTES DE OCULTAMIENTO **
DIPLOMACIA **
CORRER *
TREPAR *
FALSIFICACIÓN ***
ACTUACIÓN ***

EQUIPO
BOOMERANG.

Ninja oscuro



Los Ninjas Oscuros son una organización criminal secreta, de la que se sabe muy poco. Sus orígenes se remontan a cientos de años atrás, cuando los clanes Ninjitsu eran numerosos en el Oriente y desde entonces el Clan ha permanecido fiel a su unidad y su hermetismo. Trabajan bajo las órdenes de quienes tengan

recursos, propósitos de destrucción y respeten su misterio. Existen casos de jefes provisionales que han querido saber demasiado y han desaparecido. Por ello, los Ninjas Oscuros son temidos por todo el mundo y nadie, por poderoso que sea, se atrevería a no tomarlos en serio. ¿Cuáles son sus fines, sus líderes, la identidad de sus miembros? Sólo ellos lo saben. Lo único claro es que son la sombra del Mal, aves oscuras de la muerte.

Frase: "No preguntes. Calla y muere".

AGILIDAD: 50
 FUERZA: 30
 PERCEPCIÓN: 20
 VIGOR: 20
 COORDINACIÓN: 40
 INGENIO: 30
 RELACIÓN: 10
 MEMORIA: 30

MOVIMIENTO: 10
 PODER: 3
 SUERTE: 4
 REACCIÓN: 4
 VOLUNTAD: 34
 MASCOTAS: 1
 PUNTOS DE VIDA/PUNTOS DE KI: 16
 PROTECCIÓN: 0
 PUNTO DÉBIL: NINGUNO
 DINERO: M100

HABILIDADES
 PROYECTILES **
 CADENAS **
 ARTES DE OCULTAMIENTO ***
 VELOCIDAD *
 TÓXICOS **
 MINIMIZAR IMPACTO **
 SALTAR ***

EQUIPO

KUSARI GAMA, 5 SHURIKENS, CERBATANA, 10 DARDOS CON VENENO Y 10 DARDOS CON VENENO LETAL, ARCO, 20 FLECHAS

Fanático

Miembro de la secta de los Adoradores del Chayote, el Fanático es un chiflado que está dispuesto a morir por su religión. Está convencido de que mucho antes de los dioses y los demonios, mucho antes de la Creación, existía el Ser Supremo, el Gran Chayote... quien algún día se mostrará a sus creyentes. Aparte de rea-

lizar manifestaciones ruidosas donde agitan sus lanzas, los Fanáticos están dispuestos a obedecer cualquier orden de su Jefe, otro perturbado con ideas ocurrentes. Realizan obras de caridad, predicán por las calles y, a veces, perpetrán unos cuantos sacrificios humanos. Los Fanáticos consideran a los chayotes como una verdura sagrada. No comen verduras.

Frase: "Arrepiéntete, hermano. El Gran Chayote está a punto de revelarse al mundo. El fin se acerca".

AGILIDAD: 20
 FUERZA: 30
 PERCEPCIÓN: 30
 VIGOR: 20
 COORDINACIÓN: 20
 INGENIO: 10
 RELACIÓN: 10
 MEMORIA: 30

MOVIMIENTO: 7
 PODER: 3
 SUERTE: 6
 REACCIÓN: 2
 VOLUNTAD: 15
 MASCOTAS: 1
 PUNTOS DE VIDA/PUNTOS DE KI: 16
 PROTECCIÓN: 0
 PUNTO DÉBIL: NINGUNO
 DINERO: M100

HABILIDADES

LANZA **
 GOLPES **
 INMOVILIZACIONES **
 CONTROL DEL CUERPO ***
 MALABARISMO ***
 CONOCIMIENTO DE LO SOBRENATURAL *

EQUIPO

LANZA, TRAJE DE CEREMONIA.



Consejos al guía



Un buen Guía del Laberinto es Justo, Flexible y permite el Libre Albedrío de sus jugadores. Básicamente, estas son las cualidades que harán que tu grupo de amigos permanezcan a tu lado como jugadores, porque estarás permitiéndoles algo que no pueden hacer las películas, los libros o cualquier tipo de historia contada por otros: crear sus propias historias a su gusto y criterio. En el momento en el que te vuelvas rígido y no permitas que los acontecimientos se desarrollen

de otra manera a como lo tenías planeado, entonces estarás anulando la parte creadora de un juego de rol y con ello su encanto. No permitas que suceda: sé Justo, Flexible y permite la Libertad.

Reúne a tus amigos y diviértanse como nunca en un mundo de aventura sin fin.

¡Siente en tus manos el poder para cambiar tu destino!

