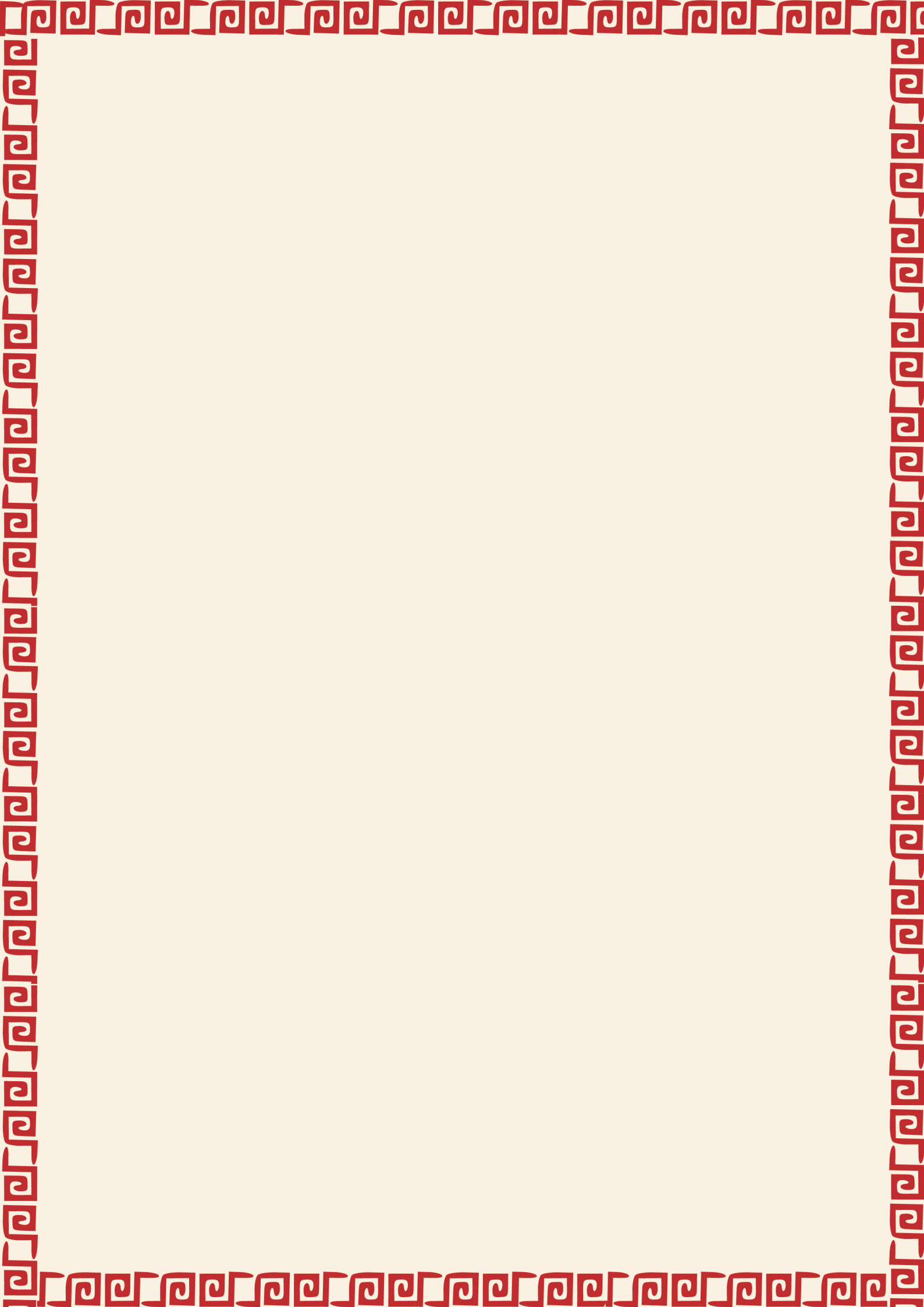
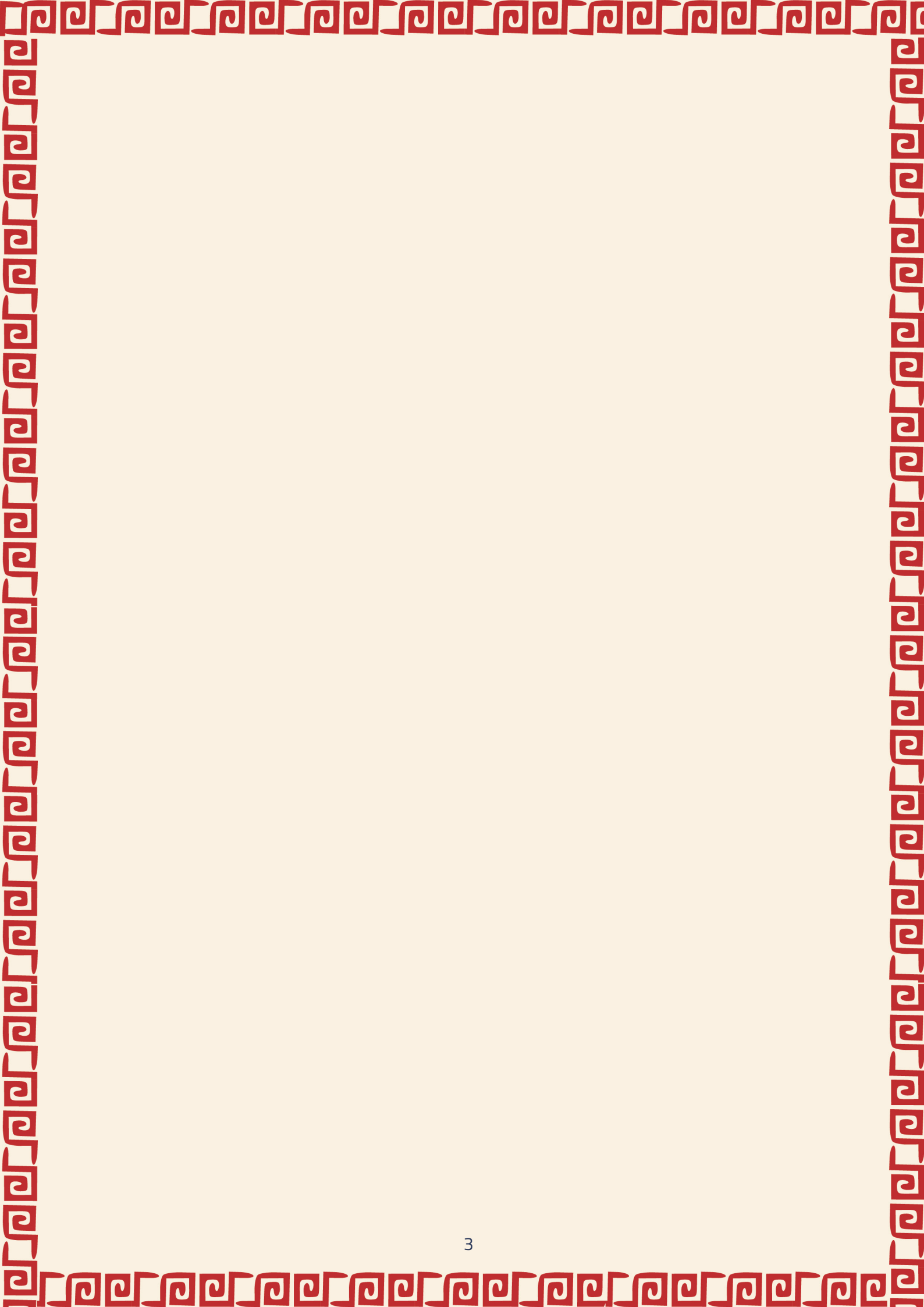


# LA ESTRATEGIA DEL JAGUAR

Juego de rol  
Manual del jugador







Titulo: La Estrategia del Jaguar  
Ilustraciones de cubierta e interiores: Laura D. Ordoñez S.  
Textos: Emerson Gaviria y Laura D. Ordoñez S.

© 2020 por Laura D. Ordoñez S.  
© 2020 Universidad Piloto de Colombia

Todos los derechos reservados. Bajo las sanciones establecidas en el ordenamiento jurídico, queda rigurosamente prohibida, sin autorización escrita de los titulares del *copyright*, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendido la reprografía y el tratamiento informático, así como la distribución de ejemplares mediante alquiler o préstamo públicos.

# Indice

|                                           |    |
|-------------------------------------------|----|
| Introducción .....                        | 7  |
| Los Nukak Tribu Amazonica .....           | 8  |
| Juegos de Rol .....                       | 9  |
| Reglas y dados .....                      | 10 |
| La historia del sol y el astro luna ..... | 13 |
| Clases .....                              | 24 |
| Experiencia, nivel y habilidades .....    | 31 |
| Armas y manufactura .....                 | 33 |
| Combate .....                             | 34 |
| NPC y enemigos .....                      | 35 |
| Hoja de personaje .....                   | 37 |





# Introducción

.Y después que las primeras cosas fueron, cuantas más faltarían por ser.

Con el universo creado por los espíritus Tucueyi, los grandes señores de los truenos y las tormentas, con el universo dividido en tres partes, el mundo de arriba, el del medio y el de abajo, nacieron en una abrigada cueva los tres hijos del jaguar. Fueron estos dos varones, Yudca y Mauroyumyat y una niña, Codibán.

Al mismo tiempo la mujer luciérnaga, que vivía con los suyos entre las piedras del río inírida y no tan lejos del hogar de los jaguares, dio a luz a dos hijos varones, Nemep y Choubyunka y a una hija, Nanabet.

Un mundo en el que apenas la escasa luz conocida es brindada por las luciérnagas, un universo crepuscular en el que las dos familias comparten plácidamente. con el tiempo y al crecer, los jóvenes varones salían juntos a recoger la miel de abeja y las larvas de mojoy con que todos se alimentarían. Las mujeres preparaban el vino de la planta de milpeso y con sus hojas tejían los canastos, los burup. juntos pescaban en los ríos maravillosos peces y recogían los frutos que les ofrecía la selva. Fabricaban flautas de caña y antes de acostarse con las flautas hacían sus primeras canciones y se divertían en sus hermosos bailes.

Ya entrados en edad adulta, Mauroyumyat, el hijo del jaguar se casó con Nanabet, la hija de la luciérnaga, recogieron sus chinchorros y demás pertenencias en un burup y partieron hacia el nororiente donde se establecieron. Choubyunca y Codiban se querían y poco tiempo después partieron hacia el noroccidente. Yudca y Nemep se quedaron en el oriente con sus padres y mucho tiempo después Yudca el hijo del jaguar se casó con Chuwa-batu, la hija del ciervo.

# Los Nukak tribu Amazonica

Dentro de las tribus colombianas existen varias que han sido reconocidas, tales como lo son los muisca, wayuu, chibcha y emberá, entre otras. Así mismo, encontramos otras tribus sobre las cuales existe un gran desconocimiento. Para este proyecto se tomó una de estas tribus, la Nukak, que vive en la selva húmeda tropical, entre los ríos Guaviare e Inírida, en el departamento del Guaviare ubicada en la región amazónica colombiana. Considerada una de las más antiguas tribus que habitaron este sector, dentro de sus mitos y leyendas se cuenta la historia del surgimiento del mundo, los hombres y su conexión con la naturaleza, la cual transmitían y transmiten aun, mediante la tradición oral la cual no es solo parte de un pasado, son parte del presente y como tal se debe valorar para garantizar un mejor futuro.

La construcción de su vivienda o sus campamentos son de carácter masculino en donde la cabeza de cada familia se encarga de una respectiva parte, si alguno de ellos no esta presenta o se encuentra enfermo el encargado de la construcción pasa a ser un hermano de el o de la esposa, sin embargo, en ausencia de hombres las mujeres son perfectamente capaces de realizar estas construcciones, al ser tribus nómadas los integrantes de la familia aprenden a realizar estas actividades por igual. Una vez que se ha seleccionado el sitio, se limpia el lugar de la maleza, piedras y otro tipo de vegetación y comienzan el levantamiento del campamento, estos son aseados de manera regular por las mujeres y cada familia posee un espacio en donde puede acomodar su basura.

Los jaguares son muy temidos por esta tribu, por esto toman mediad en sus campamentos cerrando las entradas y clavando hojas de seje en la pared

externa para levantar un muro, si se ha levantado el campamento en una zona en donde el jaguar se encuentra en las cercanías se clavan lanzas inclinadas hacia el lugar de donde provienen los rugidos del animal, se arrojan tizones y los niños son resguardados.

La tradición oral Nukak cuenta la historia del mundo, para esta tribu se consta de tres niveles: Primero el Jee, el nivel intermedio, segundo Bak, el nivel de abajo y finalmente Hea es un plato invertido en donde sus bordes toca con la tierra, en este nivel se encuentran los depi o espíritus de las personas cuando finalmente fallece, un depi, es la semilla en la tierra que representa a la gente, para la tribu esta es representada como un reflejo en el espejo, estos espíritus no se enferman y duermen poco ya que en este mundo, el Hea, no existe la noche, ahora bien los Nukak viven en el nivel intermedio el Jee, en donde administran sus recursos y viajan por la tierra y cuentan sus historias si bien también existen diferentes espíritus que pueden habitar por este nivel, aquellos que son recién fallecen y permanecen en el bosque, en el lugar de deceso y sus alrededor

# Juegos de rol

Bienvenido a la guía para narradores de La estrategia del jaguar.

A continuación especificaremos cual es la forma idónea en que el juego puede ser jugado y algunas de sus variantes para hacer más anímico el juego, suponiendo entonces que el narrador jamás ha tenido la experiencia de acercarse a un juego de rol, daremos una explicación sobre los fundamentos en la historia y cómo llevarla.

Es de vital importancia que el narrador se suma en los parámetros de la historia, que comprenda no solo el hilo de la historia que se narra, sino también, la topografía del lugar, el por que de los hechos, los factores externos que pueden afectar el desarrollo y ante todo la verosimilitud que debe haber en la historia para así permitirle al jugador el desarrollo no solo de su personaje, sino también de la historia misma, es decir, si estamos jugando la estrategia del jaguar, ambientado en la cultura Nukak prehispánica colombiana, es necesario pensar y contextualizar el entorno para que la historia sea lo más creíble y vivible.

Hay cuatro clases o tipos de personajes jugables en el mundo de del jaguar. cada una con un valor importante dentro de la historia y un papel a desarrollar, esto no específica que daba ser un juego de cuatro jugadores, pueden faltar algunas de estas, o pueden repetirse las mismas. La estrategia del jaguar está basado en la historia de Yudka y cómo llegó a ser el sol, los conflictos que sacudieron sus hazañas y su enfrentamiento con Choubyumka, el antagonista de la historia. El narrador guiado en la historia principal del mito, permitirá a los jugadores acompañar a Yudka en el desarrollo de la misma, permitiendo conflictos con el entorno o los NPC,

desarrollando entonces los jugadores resoluciones de conflictos y tomas de decisiones.

Si Yudka en su camino se encuentra con los buitres y descubre el fuego, los jugadores que acompañan a Yudka podrán entonces relacionarse con el ambiente y ejercer acción acorde el narrador lo plantee, es decir: "un olor mortecino inunda el aire, jugadores, que debemos hacer". Es aquí donde los jugadores realizarán acciones y toma de decisiones que afectarán la forma en que el mundo se abre a sus ojos, cuidando siempre por parte del narrador que el hilo central de la historia no sea afectado.

Si Yudka ha de elaborar un arma para dar caza a algún animal o si desea que los jugadores lo hagan, o cualquier petición que el narrador desee realizar para ayudar a Yudka en sus aventuras podrán ser realizadas por los jugadores quienes encontrarán la forma de resolver la situación y así continuar con el transcurso de los hechos.

Mas el que un jugador determine o decida realizar una acción no significa que está exitosamente debe salir, una cosa es determinar la acción a seguir y otra es mirar la capacidad de desempeño o como el entorno puede afectar el que esta se realice, y para ello nos guiaremos en el lanzamiento de dados de los jugadores y el resultado será afectado según el resultado. Entendido esto veremos entonces como los dados afectan el transcurso de la historia.

# Reglas y dados

El narrador estará entonces contando parte de la historia (mito) involucrando constantemente a los jugadores en la misma: "La selva es espesa y estamos en busca de la anaconda que nos pueda llevar al otro lado del lago, que tan lejos está el lago y cual es el camino que debemos seguir?" - el lago se encuentra lejos aún y no podemos divisar, el camino más corto es este" dijo Kteaon el explorador esto lo hace después de hacer una tirada de percepción no sólo para determinar si puede lograr ver el lago, sino para determinar la distancia a recorrer y también el camino más favorable. Pero cómo funciona el lanzamiento de dados?.

En la estrategia del jaguar utilizaremos tres dados de seis caras, estos están numerados del 1 al 6 y brindaran la efectividad y surtirán efecto de acuerdo a la siguiente tabla:

**1 catástrofe:** cuando el resultado es este número, la acción no solo no podrá ser llevada a cabo sino que algo en el entorno o de alguna forma provocó que algo malo sucediera, por ejemplo: un jugador que intenta observar puede ser herido por una rama en los ojos y este podrá perder la vista hasta que pueda ser curado, o un jugador que intenta lanzar un dardo a su presa, podría asestar el dardo en un compañero..... a discreción del narrador y la circunstancia, el 1 es una catástrofe.

**2 acción no realizada incompetente:** si el resultado es este número la acción no puede ser realizada dada la incapacidad del personaje, esto puede ser a que el objetivo es inaccesible o algo en el entorno le estropea, a discreción del narrador, un jugador que apunta su dardo estropea el entorno sin que afecte a los jugadores y genera desconfianza.

**3 acción no realizada:** si el resultado es este número: el jugador no podrá realizar la acción que desea, no puede cumplir con su objetivo, sin afectar el entorno y los demás jugadores lo verán como un fallo menor que no genera cambios en el entorno.

**4 acción posible o imposible:** cuando el resultado es este número: es el narrador quien determina si es posible lograr o no la acción a realizar, y aquí es importante contextualizar al jugador sobre las dificultades en diferentes acciones, no es lo mismo querer asestar un dardo en un ave, que querer asestar el dardo en un oso hormiguero, se sugiere una mayor dificultad para asestar en el ave, y por ende la acción a realizar no sería realizable, más en el oso hormiguero si sería posible, todo esto es a discreción del narrador.

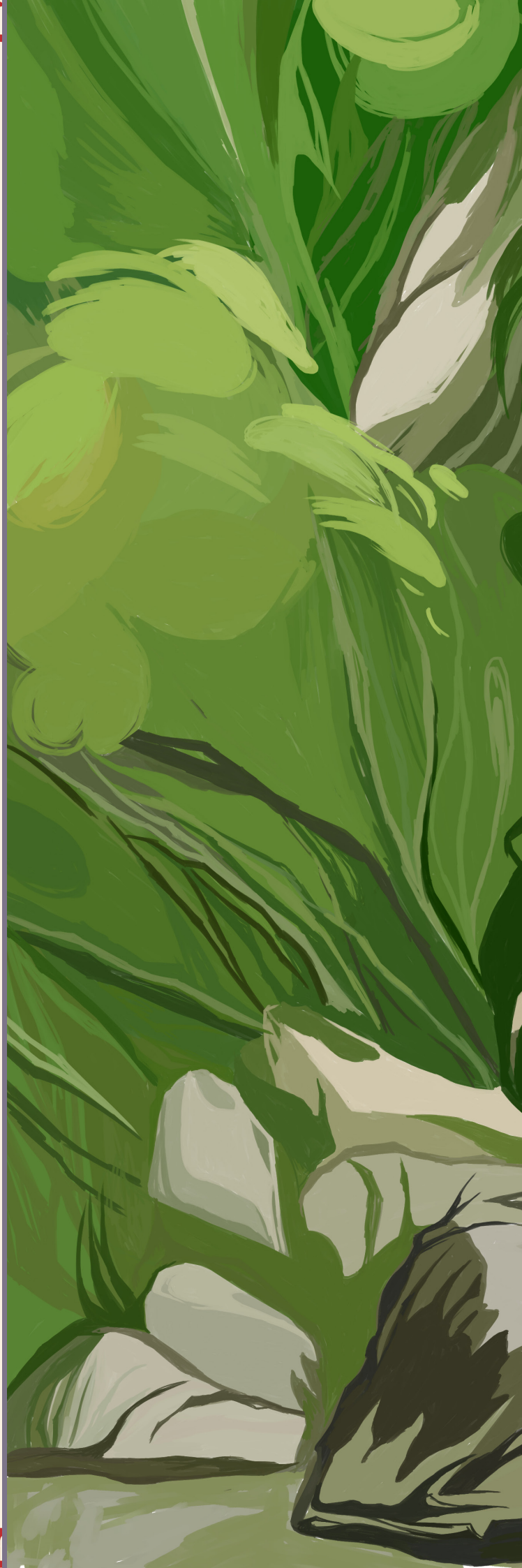
**5 acción competente:** si el resultado es este número: el jugador cumplirá con su labor y la historia continuara con todo aquello que haber realizado la acción implica, así entonces el jugador que apunta su dardo a su presa, podrá llevar comida a su familia y todos podran estar felices, sin necesidad de esforzarse más, este tipo de acciones también le dará estatus y lo llenarán de gloria.

**6 acción heroica:** si el resultado es este número: el jugador no solo realiza la acción, su acción será vista como algo glorioso, una hazaña digna de recordar, el narrador contará lo acontecido con mayor descripción y dará a entender lo magnifico de su movimiento, un jugador que apunta el dardo a su presa no solo asestara el blanco, habrá cazado la mejor presa, habrá puesto el dardo justo en el corazón o en un ojo, la accion sera mas grande y cumplira con los requisitos para ser hablada y recordada por días entre su gente.

Ahora bien, ¿por qué se usan tres dados de 6 caras? el azar se entiende entonces juega un papel importante en el desarrollo de las acciones del juego y para que estas tengan una mejor posibilidad en su variación de resultado se invita a los jugadores y narradores a usar este sistema como referencia, dado que se busca que se puedan comparar resultados en los dados, esto significa que, al lanzar tres dados haya posibilidades de éxitos o fracasos, y que dos de ellos se eliminen entre sí para dar uno promedio, es decir, si un jugador lanza tres dados, y su resultados es 1, 4, 6, el 1 y el 6 se eliminan como los dos extremos de la acción y el resultante sería el 4 más el valor de la habilidad establecida según el personaje y dependiendo de la acción a realizar; los fracasos (1) sólo podrán ser eliminados por (6) heroica y en sentido contrario, los (6) solo podrán ser eliminados por (1) .de igual forma (2) y (5) se eliminan mutuamente; y el dado que no pueda ser comparado o eliminado será el resultante.

En caso que los dados no puedan ser eliminados, siempre se tomará el valor o valores de los dados más altos o más bajos en el caso que haya (1).

En caso de ser necesario una ayuda para el narrador al determinar la dificultad para atacar, acceder a un oponente, la velocidad a la que algo o alguien se mueve, servirá entonces como ayuda el decir que la velocidad base 1 es el caminar rápido de un humano, velocidad 2 es un humano trotando y velocidad 3 es un humano corriendo, la misma posición para fuerza, y demás atributos. Más adelante se especifica una guía sobre PNJ y sus características, lo cual ilustrará al narrador para lograr comprender la dimensión en general de los seres que nos acompañan en la historia.





# La historia del sol y el astro luna

Yudca decidió ir a buscar la miel, caminando por el bosque tras el zumbido de las abejas llegó a un claro donde cuatro enormes buitres comían del cadáver de un pacarí, las aves al ver a Yudca dejan de comer, lo observan fijamente con sus pequeños y penetrantes ojos. El hijo del jaguar notó un extraño calor que emanaba del animal putrefacto. vio en el suelo al lado del cadáver del animal hojas y pedazos de chamizo iluminados con una luz rojiza, se acercó entonces a los tizones rojizos y los buitres abriendo sus enormes alas y en señal de alerta se prepararon para atacar.

-Un momento, cuéntenme, que es esto que produce ese color y ese calor pregunto Yudka

-es fuego- respondieron los buitres mientras observaban desafiantes a Yudka, con una voz chillona y amenazante, casi al unísono y cortantes.

-por qué no me regalan un poquito. Les hablo Yudca, quien observando el fuego pensó que podría calentar a su familia en las noches y podría arreglar las comidas.

-No lo tenemos para regalar, chillaron las aves.

-Entonces quién es el dueño, preguntó Yudca.

-Los guacamayos rojos, respondieron y queriendo pasar el tema regresaron a su festín de carne mortecina.

Yudca continuó caminando por la selva buscando la miel, pero con el fuego en su cabeza, cuando oyó un ronco raaah raaah raaah miró hacia arriba

y percibió un resplandor rojo, verde y azul en el aire, eran guacamayos que iban desapareciendo en la espesura de la selva. Con el fuego en la cabeza y las palabras de los buitres, se dispuso a seguirlos, cortó una caña, con las astillas de un tronco fabricó unos dardos pequeños, recogió del monte los frutos de una enorme ceiba y con sus sedosas hebras, cubrió las puntas de los dardos, entonces se introdujo en la espesura con el fin de seguir a las aves del fuego.

Cuando hubo caminado bastante tiempo y sufriendo la espesura de la selva tropical húmeda, escucho de nuevo el raaah, raaah, raaah; mirando entonces el firmamento vio las aves del fuego, casi inmóvil y despacio se dispuso a preparar los dardos que soplo rapidamente en direccion de las aves de color, entonces con un sordo ruido vio como una de las aves se presipito desde las alturas y callo Feliz Yudca corrió donde el guacamayo jadeaba.

- Dame fuego o te matare, grito Yudca tomándolo en sus manos.

Entonces los dueños de los truenos y las tormentas dejaron sentir su ira, el cielo se estremeció, el viento azotaba el cuerpo de Yudka, haciéndole caer de rodillas, el aire se hizo pesado y difícilmente entraba en sus pulmones, el ruido era ensordecedor y los relámpagos inundaron la cabeza de Yudka. la selva entera se estremeció, el cielo se abrió y el aguacero torrencial golpeaba la cabeza de Yudka con la fuerza de las riendas sobre la piel. Yudca totalmente sorprendido soltó el guacamayo que voló raudo hacia un árbol para escampar, tan pronto como el ave estuvo a salvo, tan

pronto como los cielos se despejaron y terminó el torrencial, con la misma rapidez con que todo había dado inicio. Entonces el ave emprendió vuelo de nuevo gritando Raaah, Raaah, Raaah, Yudka levanto la mirada por sobre la hojarasca y la maleza, comprendió que había llegado al fin del mundo, ese lugar donde los cielos se unen con la tierra y donde el río da vuelta de regreso, se percató entonces del camino del arcoiris, el camino construido por los guacamayos para ir a los cielos, el camino que porta los colores de los guacamayos. Yudka se acercó al arcoiris, un camino absolutamente etéreo. Estando cerca y sorprendido ante tan magnífico hallazgo quiso tocarlo y le descubrió firme, puso un pie sobre los colores y se dispuso a seguir el camino tras los guacamayos, preparado, con el corazón latiendo, saliendo de su cuerpo, con intrigas, miedos; vería el mundo de arriba. Encontró el cielo lleno de aves, era un mundo muy parecido a el mundo del medio, pero este tenia mas luz, se descubrió a sí mismo caminando el mundo de los ancestros, aquellos que habían caminado sobre la tierra hace tanto, esos que vivieron en la tierra antes que fuera dividida en tres, en medio de sus descubrimientos y su fascinación escucho de nuevo el raaah, raaah, raaa. era el guacamayo al que había herido anteriormente que, dando vueltas alrededor de Yudca le llamó.

-dame las plumas de mi cola, sin ellas no puedo regresar al mundo de en medio-

Yudca se miró sorprendido, pues no se había dado cuenta que llevaba las plumas en la mano, a lo que viendo el momento oportuno respondió.

-entonces dame el fuego, los buitres en en el bosque disfrutando de su festín me han confesado que ustedes los guacamayos son los dueños del fuego que calienta-.

El ave penso durante un momento, volo

lejos de Yudka, y regreso al poco tiempo trayendo consigo en su pico el rescoldo de un tizon de color escarlata, el color de sus propias plumas, sin embargo al entregarlo el ave dijo.

-Nosotros, los guacamayos no somos los duelos del fuego de la tierra. los buitres son los verdaderos dueños ellos te mintieron, ellos son sus verdaderos amos, este es un fuego absolutamente distinto al fuego de la tierra, esta llama que te entrego pertenecen a los rayos de los relámpagos cuyos dueños son los Tucueyi, y estos no permitirán que bajes a la tierra portando su lumbre. en cuanto pises el arco iris de regreso al mundo del medio soltaran la lluvia y la llama se extinguirá.

-entonces qué hago, preguntó molesto Yudka,

-Tendrás que tragarte el tizón, es la única forma de bajar el fuego seguro respondió el ave y así fue.

Al llegar a casa tras días de camino encontró a su gente en las tareas del hogar, su mujer, Chuwa-batu, preparando bollos de turriago, al verlo no pudo esconder su absoluto asombro, se levantó y acercándose despacio se dispuso a tocarle el rostro, Yudka miro alrededor y se dio cuenta que todos le observaban. que pasa? pregunto angustiado, su padre, el jaguar al verle le respondió con la parsimonia sabiduría que le caracteriza.

-Hijo, estás totalmente rojo-.

-Claro, traigo el fuego, y empezó a toser, se metió el dedo en la garganta para intentar agarrar el tizón o vomitar, pero mas que intento no se lo pudo sacar, a partir de entonces, una claridad comenzó a emanar del cuerpo de Yudka, el habia traído la luz a la tierra se había convertido en el sol.

Narró su aventura a todos los demás y pronto gozó de fama respeto y

reconocimiento por parte de todos. Tras un tiempo, Nemep, el hijo de la luciérnaga, empezó a sentir celos de su cuñado Yudka por la fama y renombre que estaba adquiriendo. Un día sin decir nada, salió a buscar el arco iris. caminando entre la selva y azotado por la vegetación llegó hasta el fin del mundo en donde jamás pudo ver alguna de las aves que narro Yudka en sus relatos, espero quieto divisando el cielo y pronto inició la lluvia, mas cuando esta amainó tampoco vio el arcoiris del que había escuchado hablar a Yudka; furioso regreso a casa. Repitió este proceso en varias ocasiones pero en ninguno de sus viajes apareció el arcoiris o las aves. La envidia embargo profundamente su corazón. Finalmente no aguanto mas y decidio buscar a su hermano Chubyumka, tras una larga jornada de caminata desde su casa hasta la de su hermano, llegó y se dieron los saludos familiares, luego entonces le narró una historia a Chubyunka totalmente tergiversada de las aventuras de Yudka, insistiendo en que Yudka jamás quiso contar a alguien el verdadero relato sobre cómo habría subido al cielo, ni cómo había conseguido traer la luz a la tierra.

-Ahora se considera el dueño de todo, se ha vuelto insoportable, siempre hace alarde de su calor, no deja a nadie en paz.

Chubyumka, molesto también por el supuesto comportamiento de su cuñado dijo a Nemep - Tendremos que castigar al presumido ¿pero como?.

En esos días Codiban, la hija del jaguar y esposa de Chubyumka, salió como de costumbre en busca de unas cañas para tejer un canasto, al encontrar las plantas que necesitaba descubrió a su lado un bejuco lleno de frutas amarillas. Codiban decidio llevar unas de estas frutas para probar, termino su tarea de cortar la caña y emprendio su viaje de regreso a casa, el cuerpo de Codiban se cansaba tras la enorme jornada y ella se dispuso a descansar y quedo dormida durante

unos momentos, se recosto al lado de una palma de seje que se descomponia en el suelo , despues reinicio su viaje pero dejo olvidada la cesta que tenia y la cual habia llenado con los frutos amarillos. Una manada de monos aulladores vieron el canasto, dos de ellos brincaron desde los árboles al suelo para tomar los frutos y se clavaron sendas espinas de la palma caída. Mientras tanto Codiban se acordó de la cesta, regresó sobre sus paso y oh sorpresa al encontrar varias de las frutas en el suelo y a los dos monos exhalando sus últimos suspiros, entonces pensó que los frutos deberían ser venenosos y los boto inmediatamente más tomó los dos monos aulladores , los montó en su bulto de caña y los llevó a la casa, en donde los despellejo, arreglo sus carnes e hizo un maravilloso festín para toda su familia y los invitados.

Choubyunka se sorprendió al ver a su esposa distribuyendo carne en la mesa, sin que él la proveyera. Le preguntó cómo había sido posible matar no solo a uno sino a dos micos sin un arma. Ella le conto su aventura, le hablo de las cañas y de los frutos amarillos. de inmediato a Chubyunka se le ocurrio un plan perverso para acabar con Yudka, - mujer, muéstrame esa fruta. podría ser una pócima genial para cazar monos.

Codiban presta llevó a su marido a conocer el bejuco, El recogió una buena cantidad de sus productos y más tarde, después de regresar a casa los exprimo y guardó el espeso jugo en una totuma, Corto una caña en forma de cerbatana, esta era muy corta y al soplar los dardos no llegaron muy lejos, de mal humor pensó en que necesitaria una caña mas larga, pero ¿donde podria conseguir una caña más larga? Busco en sus alrededores sin éxito y salió a caminar por el monte hasta que se encontró con un oso hormiguero que estaba comiendo termitas.

-Que fácil es para ti meter tu lengua por la puerta del hormiguero y recoger tu comida, en cambio yo, tengo que inventar

montones de artimañas para capturar mi presa. ahora mismo para poder disparar mis dardos a buena distancia necesito una caña lo suficientemente larga pero no la encuentro por ningún lado.

- Las cañas largas se encuentran muy lejos de aquí, cerca de la casa del jaguar. El corazón de Chubyunka brinco con malvada alegría, agradeció al oso hormiguero su información y de inmediato emprendió su viaje hacia el oriente llevando consigo el pote de veneno.

Llegó primero a una colina hoy conocida como el cerro de las cerbatanas, allí sin dificultad encontró lo que buscaba, entonces fabricó la primera cerbatana de verdad, el ubaca, tan larga como dos hombres pero muy liviana, luego salió feliz hacia la casa de los jaguares, llegó con la luz de las luciérnagas, Yudka tenía que estar bien dormido. Chubyumka se escondió tras los árboles y espero ansioso y casi temblando que apareciera su enemigo, caído en cansancio y casi dormido logró al fin ver el resplandor que emanaba de Yudka acercarse al patio de la casa.

Una lluvia de dardos voló sobre Yudkae n cualquier momento caerá mortalmente herido, los dardos se acabaron pero la única reacción de Yudka fue fruncir la frente y quitar las saetas que se habían clavado en su cuerpo, el veneno tardará en surtir efecto pensó Chubyumka. Yudka miraba en dirección de Chubyumka el cual presto se mimetizo con el follaje que le rodeaba, pasaba el tiempo y Yudka no caía al piso, Chubyumka ardía de rabia, rompió su cerbatana y pensó en tomar venganza de la mujer por haberle hecho perder tanto tiempo y esfuerzo.

Regreso al noroccidente a su casa lleno de furia, no solo contra Yudka sino también contra su esposa. al llegar lo primero que hizo fue hacer añicos el chinchorro de ella, ahora ella tendría

que dormir en el suelo hasta que lograra hacer otro. Esta fue la primera pelea entre un marido y su mujer, a partir de entonces las mujeres siempre han tejido los chinchorros. es una estrategia eficaz con que amenazar a un marido grosero, si se comporta mal ella destruye su hamaca y se demora un buen rato en hacerla de nuevo.

Yudka descubrió la cerbatana cerca al patio de su casa, los dardos y los residuos del sumo de la fruta amarilla, y pensativo se encontró con que alguien pretendía hacerle daño.

Pasaron algunos días y Chubyumka decidió ir a pescar cachama, sosteniendo una lanza en la mano listo para tomar su presa cuando de repente una cría de gavián cayó al agua, rápido corrió a rescatar la cría pero en el momento de ver el polluelo ahogándose, paso por su retorcida mente, la imagen de Yudka y su gente luchando contra un terrible diluvio que inundara todo, pero para que el mundo se inundara tendría que llover muchísimo, al poco tiempo el gavián bajó a recoger su cría, se quedó mirando a Chubyumka.

- Ojalá pudiera volar como los gavilanes. grito Chubyumka.

- Y por qué quieres volar?

- Porque quiero conocer el cielo, el mundo de arriba.

- Tendrias que hablar con la anaconda, sin más comentarios, levanto vuelo de nuevo.

Chubyumka recordó que en la orilla de un lago, no lejos de su casa, había visto al enorme reptil asoleándose. Camino hasta el lago y efectivamente, allí descansaba la anaconda, ella abrió un ojo y lo miró con disimulo, Chubyumka sin acercarse demasiado la llamó.

- Anaconda, el gavián me dice que tú me puedes llevar al mundo de arriba, ¿es eso cierto?



La serpiente se estiró lentamente, cerró el ojo y un leve estremecimiento onduló por su cuerpo, después de un rato hablo. - Si, te puedo llevar al cielo pero quiero a tu hija en pago. Chubyumka suspiro y quedó pensativo.

Al rato dijo - Esta bien, pero cuando regresemos a la tierra.

Chubyumka volvió a su casa y dijo a su mujer: - Codiban, pronto comenzará a llover tan fuerte que se ahogaran todos los seres de este mundo, para salvarse tu y nuestra gente tendrán que irse a las tierras altas que quedan al sur del río inírida, a los cerros de kinikiari. Mientras, su mujer organizó el éxodo de su pueblo a los cerros, Chubyumka fabricó una nueva cerbatana y una gran cantidad de dardos, luego cortó en abundancia hojas de palma de seje; varios días más tarde regreso al lago llevando consigo las hojas de palma, se sentó a tejer unos gigantes burup, cuando tuvo todo listo aviso a la anaconda, ella comenzó a estirarse y elevarse lentamente hasta que se convirtió en la vía láctea. Chubyumka empezó a llenar sus canastos con agua, los animales del lago le miraban sorprendidos y Chubyumka les dijo.

- Si no quieren quedarse sin agua les toca viajar al mundo de arriba y llevar el agua consigo, este lago quedará seco dentro de pronto.

Entonces el caimán, la babilla, los peces, las ranas, todos los animales iniciaron su viaje al cielo llevando el preciado líquido por la vía láctea en canastos llenos de agua, hasta que el lago quedó totalmente vacío, en el cielo las cestas crearon la imagen de una inmensa nube. Al encontrarse en el mundo de arriba Chubyumka se paró en el borde, comenzó a disparar los dardos a los canastos, acribillando la hoja de palma.

Literalmente el cielo se rompió y la fuerza del agua que cayó sobre la tierra, arrastró consigo a todos los seres que encontraba a su paso, todos se hubieran ahogado si poco antes Chuwa-batu la esposa de Yudka no hubiera cambiado

la posición del mortero. De tanto moler el tarriago, el mortero se había hundido en el suelo y era muy incómodo para la mujer tener que agacharse para triturar el grano, ahora en lugar del mortero quedó un profundo hueco. Al pasar por el hueco el agua y los náufragos fueron chupados hacia el mundo de abajo donde el agua se dispersó dejando a los animales y a los hombres sacudiendo y recobrando el aliento.

El mundo de abajo era muy oscuro, sin embargo la luz de yudca permitió que los hombres se orientaran, se les presentó un grave problema, ¿cómo iban a regresar a la tierra?. Muy arriba se veía el hueco, un punto gris en la lejanía. Un pájaro tente que se encontraba en el suelo en el momento de las lluvias y que fue arrastrado por las aguas les dijo:

- Veo que soy la única ave que se dejó abatir por las aguas, pero no hay mal que por bien no venga, si me hacen un fuerte lazo de bejucos volare con él por el hueco, una vez en la tierra lo sujetare a un árbol robusto, así ustedes podran subir de uno en uno a nuestro mundo.

Felices todos buscaron las lianas más resistentes, las unieron y al poco tiempo tuvieron un lazo suficientemente largo para alcanzar el mundo de la mitad, amarraron los bejucos a las piernas del tente y el alzo vuelo.

Después de lo que parecía una eternidad el jalo el lazo en señal de que podían empezar el ascenso, los animales empezaron a subir de uno en uno primero los micos las zarigüeyas, y las ardillas que treparon con mucha agilidad, después la familia de Yudka, los jaguares y todos los felinos, poco a poco casi todos los animales empezaron a salir del hueco, solo los venados las dantas y los osos hormigueros no pudieron trepar, aunque hoy en día encontramos los descendientes de estos animales en la tierra, los nukak no comemos su carne por respeto a

los que se quedaron en el mundo de abajo, las rodilla del tente sufrieron terriblemente al llevar el peso del lazo, a partir de ese momento no ha vuelto a volar y sus rodillas siguen siendo deformes.

Mientras todo el mundo estaba ocupado poniendo orden en su vidas, nadie se dio cuenta que Yudka no había regresado a la superficie, sin embargo al poco tiempo la tenue luz de las luciérnagas y el frío hizo que la gente lo recordara. Su esposa, Chuwa-batu lamentaba amargamente la ausencia del marido, hasta que un día. Ute, su hijo le dijo.

- Madre, no llores mas, buscare a mi padre. Poco después se despidió de ella llevando un fuerte lazo consigo, salió a rastrear el hueco por el cual el agua del cielo había arrastrado a los seres de la tierra, por ese hoyo volvería al mundo de abajo donde debería estar su padre.

Camino por mucho tiempo y no pudo encontrar el orificio, un día llegó a un río se sentó en su orilla a orientarse cuando apareció una nutria. - Nutria, tú que viajas por los ríos ¿Has visto el gran hueco por el que salieron los animales después de la inundación?.

- El hueco estaba allí, en la mitad de ese río, poco después que regresamos a la tierra el hoyo se tapó con los escombros llevados por la corriente y entonces se formó este nuevo río el Wayari.

Ute quedó totalmente desconcertado, ¿ahora como llegaría al mundo de abajo?, decidió buscar entonces a su tío Mauroyumat, empezó a caminar hacia el nororiente, llegó a la casa donde fue bien recibido por su tía Nanabet y sus primos. Su tío se había ido a visitar a su hermana Codiban la esposa de Choubyumka, todos estaban tristes por la desaparición de Yudka, la ausencia de la luz y del calor, mientras regresaba su tío, Ute le propuso a Puenabu, el hijo mayor de Mauroyumat que fueran los dos a buscar el fuego, - Mi papá

trajo la luz y el calor, pero no la llama. y recuerda primo que los verdaderos dueños del fuego son los buitres y no los guacamayos.

Los jóvenes caminaron un buen rato por la selva y en un claro debajo de una gruesa ceiba, encontraron muerto un viejo mico maicero, se pudría entre la hojarasca, Ute le dijo a Puenabu - pronto llegarán los buitres. voy a embadurnarme con la sangres del mono y luego me acostaré en el piso como si yo también estuviera muerto, es casi seguro que los buitres prenderán el fuego alrededor de los cuerpos uno por uno, cuando los cuerpos comiencen a quemarse y mientras que ellos siguen ocupados, tú agarras un tizón y corres al bosque, de inmediato me levantaré y te seguiré.

Con su cuchillo afilado de guadua, abrió el abdomen del mico, se unto de su sangre y se acostó a esperar, mientras tanto, Puenabu se escondió detrás de la ceiba. Los buitres no tardaron en llegar, las partes putrefactas del animal emanaban calor, y con sus enormes alas los animales atizaron la mortecina, poco después una llama chamuscaba el cuerpo del maicero, luego comenzaron a arreglar el fuego alrededor del joven, tal como se había planeado Puenabu salió por detrás del árbol y en un abrir y cerrar de ojos agarro unos rescoldos, con un gran grito, corrió hacia el bosque, los buitres asustados volaron hacia atras y Ute se escapó corriendo al bosque tras de su primo.

Corrieron hasta llegar a la casa, poco después habían construido una fogata y la gente de Puenabu tenía fuego, sin embargo el cuerpo del pobre Ute estaba lleno de quemaduras y había perdido todo su pelo, su tía bañó sus heridas que poco a poco cicatrizaron pero él quedó feamente desfigurado. Un dia el pájaro carpintero viendo la cara triste del joven le dijo: - Toma unas plumas de mi cresta, siembralas y nacerá el arbusto de achiote, la semilla te dará una pasta roja que mezclada con las hojas de eoro

te darán un maravilloso colorante, con eso te pintaras el cuerpo y esconderas las cicatrices, así, mucho después cuando apareció la gente de verdad, los nukak seguían pintando y rapándose y aún lo hacen. Ute contento se despidió de su familia y partió a su casa con unos cuantos tizones, pero todavía sin su padre.

Mauroyumyat, quiso hablar con su hermana Codiban se arrimo a la casa de su cuñado, pero no entró, llamó a su hermana con la voz del jaguar y ella al escuchar tan cerca el gruñir de un felino, supo que alguien de su familia rondaba por alrededores, Salió de su casa y se dirigió hacia el monte, de repente, el rastrojo se estremeció y salió su hermano.

Codiban entendía muy bien que por culpa de su marido Yudka se había quedado en el mundo de abajo y a Chubyumka le guardaba mucho rencor.

-¿No habrá forma de rescatarlo? preguntó Mauroyumyat.

- Si la hay, mi yerno la anaconda viaja por todos los ríos y conoce el camino al mundo de abajo, pero tú tendrás que convencer a ese monstruo para que te lleve hasta allí.

- Convencer a la anaconda para que me acompañe? no será nada fácil, contestó Mauroyumyat.

- Se me ocurre la manera perfecta para obligarlo a llevarme.

Pidió a su hermana un lazo fuerte de cumare. sin más demora, se dirigió al lago donde vivía la serpiente, por el camino fabricó un gancho de un pedazo de madera fuerte, lo amarró a la cuerda, se sentó cerca del lago a esperar, al rato, apareció un agutí a beber agua, Mauroyumyat arrojó su lanza al animal y lo mató, cogió el cuerpo y abriéndole la boca fijó el gancho en su garganta. Nuevamente colocó la criatura al borde del lago, ató el otro extremo del lazo a



un cercano árbol de caucho, luego, dio golpecitos al agua, aparecieron amplios círculos concéntricos que se extendieron hacia el centro del lago, mientras tanto; Mauroyummyat se escondió detrás del árbol, la anaconda surgió por entre las aguas, y al ver al animal en la orilla, voló por el lago con la rapidez de un dardo, en el puro borde, levantó su cabeza y agarró el agutí en sus mandíbulas, de inmediato, enrolló su largo cuerpo alrededor del animal, triturando sus huesos uno por uno hasta que al fin lo trago.

Regresaba al centro del lago, cuando se dio cuenta que algo le jalaba hacia la orilla, un lazo salía de su boca, subió a la superficie, vio a Mauroyummyat quien la miraba desde la barranca.

Entendió que el mismo lazo que salía de sus fauces estaba atado al árbol. furibunda trato de vomitar la presa pero sin éxito.

- ¿qué quieres? siseo la furiosa serpiente.

- Que me lleves al mundo de abajo dijo Mauroyummyat, sino te dejare amarrada al árbol, al terminar de digerir al agutí el arpón quedara prendido a tu estómago y jamás podrás salir de ese lugar, de todos modos antes de cortar la cuerda me sujetare a ti y viajare con mi cuchillo en la mano para que no intentes triturarme.

Entonces la serpiente tuvo que acceder, la anaconda nado y nado hasta que al fin llegaron al borde de este mundo donde el río da una vuelta y volvía hacia el oriente, en este lugar existía un túnel profundo, la vía al mundo de abajo, su guardián era el armadillo trueno, tuvieron que esperar un buen rato hasta que apareció el animal, Mauroyummyat le explicó su misión y le pidió el favor de llevarlo a la tierra de las tinieblas, el armadillo estuvo de acuerdo sin embargo le dijo. - no será fácil. Yudka ha construido su propia casa, aunque uno la ve es imposible alcanzarla, al acercarse comienza a tronar, a relampaguear y la

casa desaparece, a veces, verás venados, osos hormigueros y dantas caminando por los bosques, a pesar de que los llames no te harán caso son espíritus. Aun así, Mauroyummyat estaba empeñado en encontrar a su hermano, se soltó del cuerpo de la serpiente y se encaramó rápidamente por la barranca, antes que la anaconda se vengará, el armadillo llevó a Mauroyummyat por el largo y oscuro túnel hasta que salieron al mundo de abajo.

Mauroyummyat pasó mucho tiempo en ese mundo, vivía de las frutas de los árboles, de el agua de las quebradas, ocasionalmente veía pasar un animal, como dijo el armadillo no eran más que reflejos, nunca encontraba sus huellas, un día llegó a una laguna, en la orilla descubrió la piel de un jaguar, incrédulo la tocó, era de verdad, la recogió y se escondió detrás de un árbol, al rato una figura emergió del agua era Yudka, Mauroyummyat, rebosante de alegría salió de su escondite gritando -hermano hermano. Sin embargo, Yudka lejos de mostrarse feliz se asustó y comenzó a correr, se le ocurrió a Mauroyummyat cubrirse con la piel y seguirlo, así pudo rastrear a sus hermano hasta llegar a su morada, escondida entre la niebla.

Miro por la puerta y vio que de una viga colgaban pieles de venado, oso hormiguero y danta, su hermano en ese momento se puso un cuero de venado y volvió a salir, Mauroyummyat lo siguió, cuando el venado paro a apacentarse, el hombre jaguar salto y lo tumbó, a pesar del terror que mostró el animalito Mauroyummyat le pudo hablar; al fin los hermanos estuvieron reunidos, Mauroyummyat le contó todo lo que había pasado en la tierra, le suplicó que volviera con él pero Yudka le explicó que ahora tenía otra esposa, estaba contento en el mundo de abajo, solo después de mucho hablarle Mauroyummyat pudo convencer a su hermano que su deber era el de llevar de nuevo la luz y el calor a la tierra. también tenía que vengarse de Chubyunka.

Finalmente los hermanos regresaron a la tierra, a la casa de Yudka, encontraron las fogatas chispeando alegremente, hubo muchos días de regocijo y celebraciones, había regresado la luz y el calor a la tierra. Ahora Mauroyumyat y Yudka empezaron a ingeniar la forma de vengarse de Choubyumka y su familia, un día recogieron sus cerbatanas, sus lanzas unos potes de brea y unos tizones de candela, iniciaron un largo viaje a la tierra de su cuñado, al acercarse a la casa Yudka para esconder su luz se cubrió con una manta hecha de corteza de árbol.

La gente de Choubyumka dormía cuando los hermanos taparon las puertas de la casa con brea y prendieron fuego a las paredes de palma seca, fue terrible el incendio y muchos no pudieron escapar de las llamas; Choubyumka salió corriendo con su pene encendido, satisfechos los hermanos volvieron a sus tierras, los sobrevivientes de la familia de Choubyumka después de curar sus heridas y ver pos sus muertos decidieron nunca más volver a construir casas con paredes ni quedarse mucho tiempo en el mismo sitio. Choubyumka descubrió la manta de Yudka, de la tela cortó un pedazo para cubrir sus deformes genitales, por eso hoy día los barones nukak se cubren con el cobre en señal de respeto por Choubyumka.

Después de la masacre Yudka decidió esconderse en el cielo, buscó a los guacamayos, viajó al mundo de arriba por el arco iris llevando a toda su familia consigo. ahora se convirtió en el sol de verdad en el límite oriental del cielo construyó su casa, Choubyumka al descubrir que Yudka estaba en el cielo decidió vengarse y comenzó a vigilar sus pasos, se dio cuenta que todos los días su cuñado salía a cazar, siempre caminaba hacia el occidente al otro extremo en el mundo de arriba, entonces Choubyumka volvió a pedirle a la anaconda que lo llevara al cielo,

la serpiente accedió, esta vez le exigió que le regalara a su otra hija Kib-be. así fue. después Kib-be se convirtió en la madre de todas las culebras de la tierra.

Choubyumka se organizó en el occidente con su gente, fabricó su lanza y sus cerbatanas y se preparó para esperar a su cuñado, una mañana Yudka y su esposa descubrieron una manada de pecaríes, sin darse cuenta al perseguirla la pareja se separó, de repente Chuwa-batu se encontró rodeada por los cerdos de monte, sus ojillos mirándola con furia y alistándose para el ataque, la mujer gritó. - por favor no me maten, les prometo que jamás los volveré a cazar y a comer.

Se quedaron contemplándola resoplando, gruñendo, hasta que al fin el más viejo dijo.- ¿jamás nos volverás a matar?.

- Les prometo. suplicó la mujer y ciertamente hasta hoy día la mujer nukak nunca ha vuelto a comer carne de pecarí. Sin embargo se quedaron rodeándola malgeniados, algunos hociendo a su alrededor, al rato el más viejo le volvió a hablar. -Mujer Choubyumka espera a su esposo en el occidente, con esa palabra se volteó llamando a la manada para que lo siguieran.

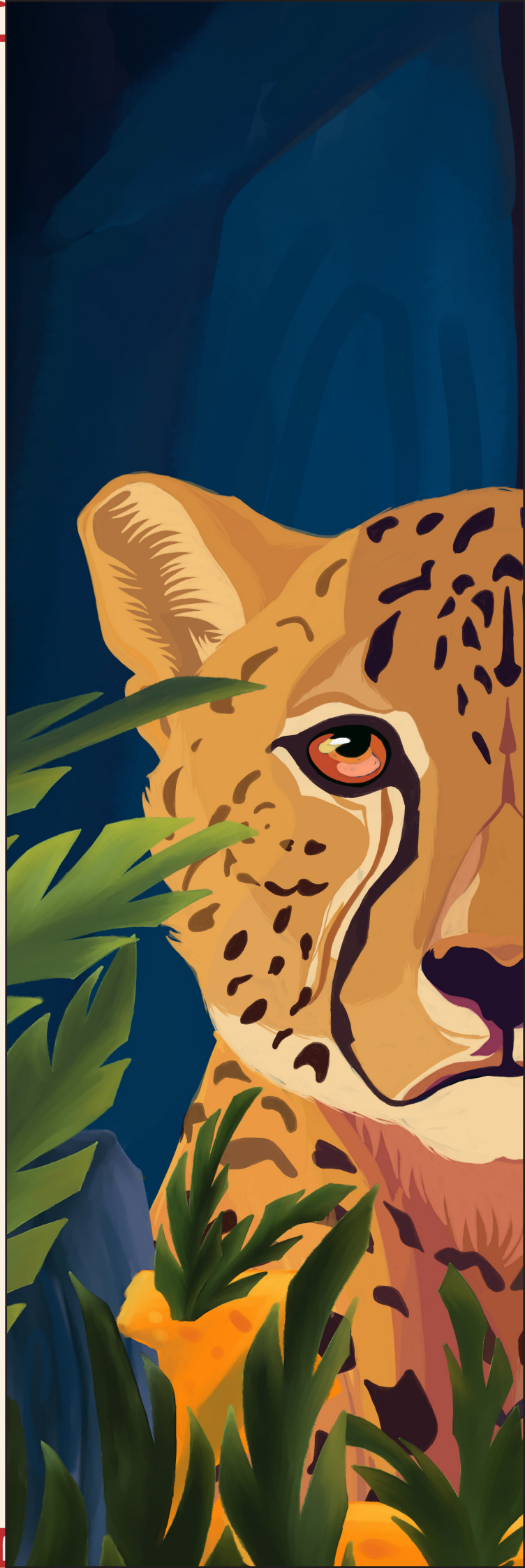
Cuando Chuwa-batu le contó a su marido que Choubyumka lo acechaba en el oeste Yudka buscó a su madre, le pidió el favor de fabricarle un enorme tiesto y que después lo pulir hasta que tuviera un brillo resplandeciente. Este fue el primer kenari o espejo de este mundo. Cuando estaba listo Yudka lo colgó en el cielo mirando hacia el occidente, a partir de entonces seguía saliendo a cazar pero al llegar a la mitad del cielo se devolvía hacia el oriente. el espejo reflejaba su paso como si siguiera su camino hacia el occidente, antes de entrar de nuevo a la casa se pintaba de rojo con el achiote, por un momento quedaba la imagen del atardecer reflejada en el espejo,

hasta el día de hoy Choubyumka sigue esperándolo en vano.

¿Y Nemep?, el hermano de Choubyumka se convirtió en el astro luna, y su madre la luciérnaga en el lucero del atardecer. Nemep nunca logró tener su propia luz, se adornaba con los espejos que mandaba a hacer su madre, estos reflejaban la luz del sol, sin embargo Ute el hijo de Yudka se deleitaba arrojando dardos a los tiestos pulidos.

Poco a poco todos quedaron rotos hasta que el astro luna dejó de reflejar cualquier luz, furioso Nemep tenía que pedirle otra vez a su madre que le volviera a fabricar sus espejos a medida que ella volvía a colocarlos el brillo de su hijo aumentaba hasta que aparecía en el cielo como un enorme disco resplandeciente, en este momento Ute empezaba otra vez día tras día a romper los espejos hasta que nuevamente el astro luna quedaba sin luz, esa pelea ha continuado hasta el momento.

Yudka el sol a veces visita a su gente en el mundo de abajo y los Nukak hacen una pausa en su trabajo embargados por una terrible angustia. ¿qué pasaría si el sol no regresa?.



# Clases

Pero qué es lo que hace cada personaje, cuál es la importancia entre las clases existentes, cómo ha de ser interpretado cada uno y que me ofrecen a la hora de elegir a uno de ellos?.

En la estrategia del jaguar podremos encontrar cuatro clases de personajes, cada uno de ellos interactúa de forma diferente dentro del juego y se desenvuelve acorde a unas habilidades específicas por clase, esto no indica que otra clase no pueda desarrollar alguna acción o tarea de una clase específica, pero sí hay que tener en cuenta que hay habilidades de clases únicas. Ahora bien, hay cuatro clases de personajes sobre las cuales se puede elegir un personaje, estos son: EXPLORADOR, GUERRERO, ARTESANO, SHAMAN.

La estrategia del jaguar narra la historia de Yudka, como llegó a ser el astro luna y el narrador al contar la historia permitiría que estos personajes se involucran en el mito, brindando tareas y retos que los jugadores desarrollarán acorde a sus clases y habilidades, así por ejemplo le será más fácil al guerrero sostener una batalla contra un peligrosa criatura, mientras que el explorador encontrará más fácil los peligros en el territorio y ubicará más fácil hacia dónde deben dirigir sus esfuerzos, el shaman entonces tendrá una guía espiritual y podrá curar a los aventureros en caso de enfermedad y daño físico, mientras el artesano podrá elaborar con más facilidad las herramientas que permitan un escape o diseñar las armas que se llevarán para los combates, como ya es específico, no significa que otros personajes no puedan desempeñar estas tareas, pero aquellos que poseen la clase tendrán más facilidad y elaborar mejor la tarea. Mas si hay una habilidad por clase que será imposible desarrollar para los demás y esta es una habilidad de

clase específica y única, que va ligada a una filiación natural de la clase con la naturaleza.

A Continuación hablaremos de cada una de las clases, sus habilidades y debilidades.

## Tabla de habilidades

### Artesano

Fuerza: 1  
Destreza: 2  
Constitución: 3  
Inteligencia: 2  
Carisma: 1  
Percepción: 1

### Explorador

Fuerza: 1  
Destreza: 2  
Constitución: 2  
Inteligencia: 2  
Carisma: 3  
Percepción: 3

### Guerrero

Fuerza: 3  
Destreza: 3  
Constitución: 2  
Inteligencia: 1  
Carisma: 1  
Percepción: 2

### Shaman

Fuerza: 1  
Destreza: 1  
Constitución: 2  
Inteligencia: 3  
Carisma: 3  
Percepción: 2

# Artesano



Yudka miró alrededor y pensando en el fuego decidió atrapar una de las aves de fuego, pero están en el aire y Yudka no sabe como llegar a ella. -yo podría fabricar una cerbatana para ti, con ella podrían ser disparados algunos dardos y si acertamos el golpe el ave caerá al piso y podremos atraparle-.

El artesano es el personaje que por su naturaleza proporciona estrategias, es netamente creativo y su habilidad manual le permite brindar accesorios a sus compañeros en las actividades a realizar. su naturaleza es metódica y siempre están con la forma racional de resolver el conflicto.

**Afiliación natural:** animales herbívoros. El artesano por su afiliación natural podrá según la habilidad de clase de su personaje, desde poder comprender el proceder de este tipo de animales, llegar a comunicarse con ellos, hasta asumir su forma. Esto depende de su nivel de



habilidad y se explicará más adelante en la tabla de habilidad.

**Debilidad:** dada su naturaleza racional, prefieren pensar en cómo resolver el conflicto de una forma estratégica y prefieren apartarse de la batalla aunque son estrategias geniales en la batalla. Habilidad única de clase: dada su afiliación con los animales herbívoros, les está prohibido cazarlos o hacerles daño de una forma consciente, pueden comer su carne y se considera un honor portar sus pieles. su filiación natural con estos seres le permite determinadas habilidades que se potencian según el artesano las incrementa de nivel.

**Nivel 1:** El artesano comprende la naturaleza de la especie, puede predecir parte de sus movimientos o su entorno llegando casi a discernir sus patrones de conducta o movimiento.

**Nivel 2:** El artesano puede comunicarse con los animales de esta especie, comprender lo que dicen, y tendrá una relación cercana con ellos, esto no significa que el animal con el que se comunique deba ser amable o tenga que obedecerlo, pero podría presentarse presto a colaborarle con información, esto según el ambiente, la hostilidad del entorno y la discreción del narrador.

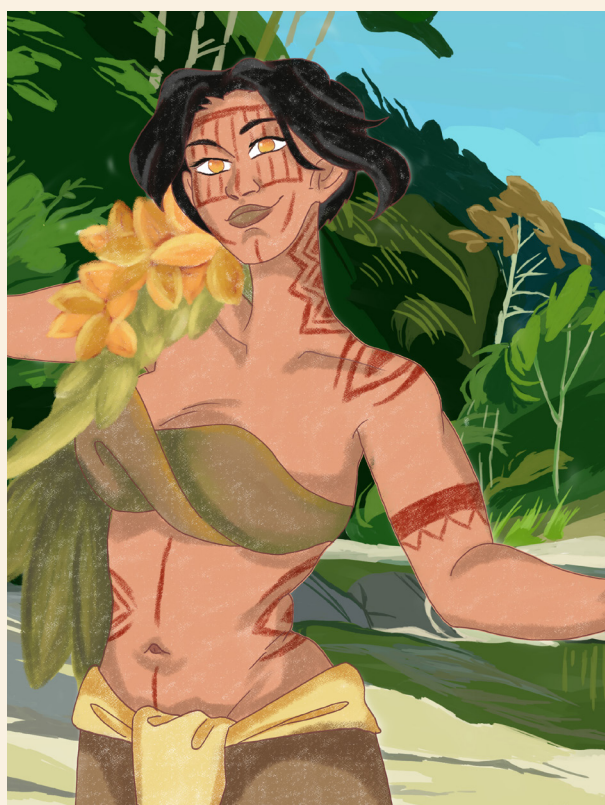
**Nivel 3:** El artesano podrá obtener el favor de los animales herbívoros, siendo guiado por ellos y ayudado siempre y cuando el artesano y el grupo de acompañantes no se presenten hostiles. podrá ser montado y el animal le tratará con respeto y casi como un familiar más.

**Nivel 4:** El artesano podrá durante un muy corto lapso de tiempo asumir la forma de uno de los animales de su filiación, conservando conciencia humana y logrando comunicarse con seres humanos y seres de su filiación alrededor, sus características se verán mejoradas acorde a las mejores características de la forma del animal.

**Nota:** cada efecto en cada nivel de habilidad puede variar según el narrador y dado el desempeño del jugador en cuanto asumir el rol del personaje, esto es, que un jugador compenetrado en su personaje se verá compensado en el momento de usar su habilidad única.

**Elaborar:** el artesano vive de sus manos, su forma de pensar el material, la estrategia, su método son lo que le distingue de los demás. hay herramientas más simples que otras, para ser elaboradas, no es lo mismo realizar un cuchillo de guadua, que elaborar una escalera de guadua, la dificultad del artesano para realizar la acción estará dispuesta a discreción del narrador.

# Explorador



Yudka preguntó dónde encontrar las guaduas más largas para poder fabricar unas cerbatanas que le permitieran llevar sus dardos a más distancias.

- He oído al gran señor que si seguimos por esta dirección podremos llegar a un cerro en el que hay unas guaduas lo suficientemente largas y rígidas y aun si muy livianas como para poder cazar sin arriesgarnos tanto.

El explorador es el personaje que por su naturaleza investiga, ejecuta y soluciona, es netamente intuitivo y su habilidad observacional y de acoplamiento le permite brindar soluciones a sus compañeros en las actividades a realizar. su naturaleza es arriesgada y siempre está ejecutando para resolver el conflicto.

**Afiliación natural:** animales voladores. El explorador por su afiliación natural podrá según la habilidad de clase de su personaje, desde poder comprender el



proceder de este tipo de animales, llegar a comunicarse con ellos, hasta asumir su forma. esto depende de su nivel de habilidad y se explicará más adelante en la tabla de habilidad.

**Debilidad:** dada su naturaleza de acción, prefieren ejecutar a pensar en cómo resolver el conflicto y no huyen de la batalla.

**Habilidad única de clase:** dada su afiliación con las aves, les está prohibido cazarlas o hacerles daño de una forma consciente, pueden comer su carne y se considera un honor portar sus plumas. su filiación natural con estos seres le permite determinadas habilidades que se potencian según el explorador las incrementa de nivel.

**Nivel 1:** El explorador comprende la naturaleza de la especie, puede predecir parte de sus movimientos o su entorno llegando casi a discernir sus patrones de conducta o movimiento.

**Nivel 2:** El explorador puede comunicarse con los animales de esta especie, comprender lo que dicen, y tendrá una relación cercana con ellos, esto no significa que el animal con el que se comunique deba ser amable o tenga que obedecerlo, pero podría presentarse

presto a colaborarle con información, esto según el ambiente, la hostilidad del entorno y la discreción del narrador.

**Nivel 3:** El explorador podrá obtener el favor de las aves, siendo guiado por ellos y ayudado siempre y cuando el explorador y el grupo de acompañantes no se presenten hostiles. podrá obtener su sabiduría y punto de vista y el animal le tratará con respeto y casi como un familiar más.

**Nivel 4:** El explorador podrá durante un muy corto lapso de tiempo asumir la forma de uno de los animales de su filiación, conservando conciencia humana y logrando comunicarse con seres humanos y seres de su filiación alrededor, sus características se verán mejoras acorde a las mejores características de la forma del animal.

Nota, cada efecto en cada nivel de habilidad puede variar según el narrador y dado el desempeño del jugador en cuanto asumir el rol del personaje, esto es, que un jugador compenetrado en su personaje se verá compensado en el momento de usar su habilidad única.

**Explorar:** el explorador vive de sus sentidos y guía, su forma de observar y sentir el entorno, la confianza. hay entornos más fáciles de explorar, que otros, no es lo mismo explorar un lago a una selva o una llanura, la dificultad del explorador para realizar la acción estará dispuesta a discreción del narrador.

# Guerrero



Encontrándose en medio de la selva y rodeados por los buitres, prestos a atacar, Ira-nuy tomo fuerte en sus manos el cuchillo de guadua y en la otra una piedra, absorbió aire y llenó su pecho, un enorme grito escapó de su garganta, el mismo que hizo a los buitres abrir sus alas y sentir el temor de la ira de Ira-nuy, no hubo tiempo, los brazos de Ira-nuy rebosaban del líquido vital de sus adversarios.

El guerrero es el personaje que por su naturaleza está dispuesto a entrar en combate, es netamente impulsivo y su habilidad de pelea le permite confrontar el entorno. su naturaleza es arriesgada, impulsiva, poco racional y siempre está en conflicto.

**Afiliación natural:** animales felinos osos y mayoría de carnívoros. El guerrero por su afiliación natural podrá según la habilidad de clase de su personaje, desde poder comprender



el proceder de este tipo de animales, llegar a comunicarse con ellos, hasta asumir su forma. Esto depende de su nivel de habilidad y se explicará más adelante en la tabla de habilidad.

**Debilidad:** dada su naturaleza poco racional, prefieren combatir a intentar resolver el conflicto de una forma estratégica y prefieren adentrarse en la batalla sin asumir consecuencias ni estrategias en las mismas .

**Habilidad única de clase:** dada su afiliación con los animales carnívoros , les está prohibido cazarlos o hacerles daño de una forma consciente, pueden comer su carne y se considera un honor portar sus pieles. su filiación natural con estos seres le permite determinadas habilidades que se potencian según el guerrero las incrementa de nivel.

**Nivel 1:** El guerrero comprende la naturaleza de la especie, puede predecir parte de sus movimientos o su entorno llegando casi a discernir sus patrones de conducta o movimiento.

**Nivel 2:** El guerrero puede comunicarse con los animales de esta especie, comprender lo que dicen, y tendrá una relación cercana con ellos, esto no significa que el animal con el que

se comunique deba ser amable o tenga que obedecerlo, pero podría presentarse presto a colaborarle con información, esto según el ambiente, la hostilidad del entorno y la discreción del narrador.

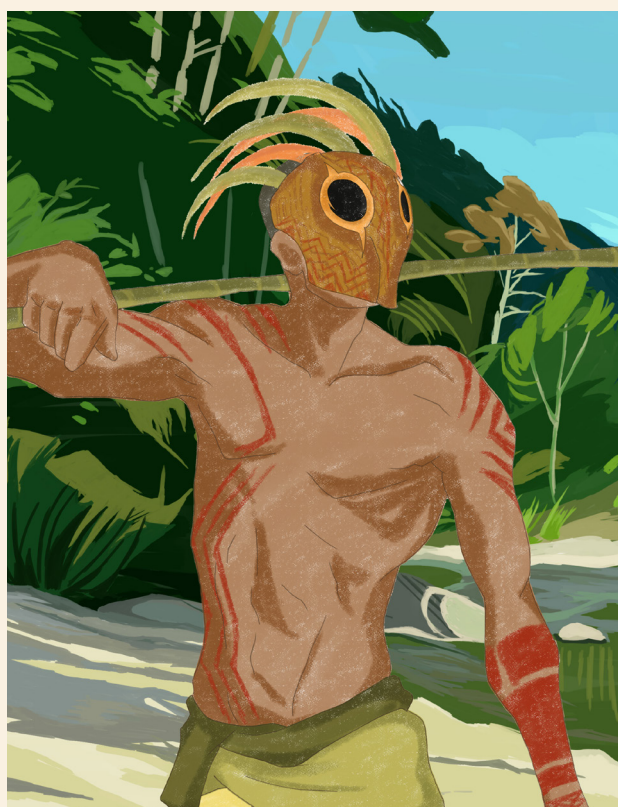
**Nivel 3:** El guerrero podrá obtener el favor de los animales carnívoros, siendo guiado por ellos y ayudado siempre y cuando el guerrero y el grupo de acompañantes no se presenten hostiles. podrá ser montado y el animal le tratará con respeto y casi como un familiar más.

**Nivel 4:** El guerrero podrá durante un muy corto lapso de tiempo asumir la forma de uno de los animales de su filiación, conservando conciencia humana y logrando comunicarse con seres humanos y seres de su filiación alrededor, sus características se verán mejoras acorde a las mejores características de la forma del animal.

Nota, cada efecto en cada nivel de habilidad puede variar según el narrador y dado el desempeño del jugador en cuanto asumir el rol del personaje, esto es, que un jugador compenetrado en su personaje se verá compensado en el momento de usar su habilidad única.

**Pelear:** el guerrero vive de la batalla, su forma de asestar el golpe, su velocidad y fuerza son lo que le distingue de los demás. Hay animales o seres más fáciles de enfrentar que otros, no es lo mismo enfrentar un venado, que enfrentar un oso, la dificultad del guerrero para realizar la acción estará dispuesta a discreción del narrador.

# Shaman



El fuego ha logrado invadir parte del cuerpo de Manu, la carne se expone desnuda y de esta forma jamás podrá volver a cazar, -consiguiendo dos especies en los bosques y algo del barro del lago podremos mezclarlas y hacer un ungüento que nos permite cubrir las heridas y darle pronta recuperación.

El shaman es el personaje que por su naturaleza estudiosa y pacífica, es indispensable en todos los grupos, su habilidad intelectual le permite sanar y proteger sus compañeros en las actividades a realizar. su naturaleza es meditativa y siempre pueden brindar apoyo al resolver el conflicto.

**Afiliación natural:** animales sagrados como las serpientes, el jaguar, el caimán, los guacamayos y los altos espíritus. El shaman por su afiliación natural podrá según la habilidad de clase de su personaje, desde poder comprender el proceder de este tipo de animales, llegar



a comunicarse con ellos, hasta asumir su forma. esto depende de su nivel de habilidad y se explicará más adelante en la tabla de habilidad,

**Debilidad:** dada su naturaleza meditativa y su inteligencia, prefieren pensar en cómo ayudar a sus compañeros que entrar en el conflicto, son necesarios en la batalla aunque pueden entrar en batalla prefieren ser la primera línea de defensa. geniales en la batalla.

**Habilidad única de clase:** dada su afiliación con los animales sagrados, les está prohibido cazarlos o hacerles daño de una forma consciente, pueden comer su carne y se considera un honor portar sus pieles. su filiación natural con estos seres le permite determinadas habilidades que se potencian según el artesano las incrementa de nivel.

**Nivel 1:** El shaman comprende la naturaleza de la especie, puede predecir parte de sus movimientos o su entorno llegando casi a discernir sus patrones de conducta o movimiento.

**Nivel 2:** El shaman puede comunicarse con los animales o espíritus de esta especie, comprender lo que dicen, y tendrá una relación cercana con ellos, esto no significa que el animal con el

que se comunique deba ser amable o tenga que obedecerlo, pero podría presentarse presto a colaborarle con información, esto según el ambiente, la hostilidad del entorno y la discreción del narrador.

**Nivel 3:** El shaman podrá obtener el favor de los animales animales sagrados o espíritus, siendo guiado por ellos y ayudado siempre y cuando el shaman y el grupo de acompañantes no se presenten hostiles. podrá ser montado y el animal le tratará con respeto y casi como un familiar más.

**Nivel 4:** El shaman podrá durante un muy corto lapso de tiempo asumir la forma de uno de los animales de su filiación o entrar en un trance hablando con los espíritus superiores y creadores de todo, conservando conciencia humana y logrando comunicarse con seres humanos y seres de su filiación alrededor, sus características se verán mejoras acorde a las mejores características de la forma del animal.

Nota, cada efecto en cada nivel de habilidad puede variar según el narrador y dado el desempeño del jugador en cuanto asumir el rol del personaje, esto es, que un jugador compenetrado en su personaje se verá compensado en el momento de usar su habilidad única.

**Sanar y entrar en trance:** el shaman vive de su conocimiento, su forma de procesar el material, su sabiduría, es lo que le distingue de los demás. Hay enfermedades más fáciles de curar que otras y requieren algunos ingredientes complejos, no es lo mismo curar una fiebre, que curar una mordedura de serpiente, la dificultad del shaman para realizar la acción estará dispuesta a discreción del narrador. El shaman podrá curar niveles de salud en un jugador herido lanzando los dados y mirando el resultante, se requiere preparación herbolaria y rito de concentración, que puede tardar un tiempo considerado.

# Experiencia, nivel y habilidades

A medida que el mito es contado el jugador irá desarrollando tareas que permitirán el correcto desarrollo de la historia, acorde las decisiones son tomadas y de acuerdo a como el jugador desarrolla el personaje a este se le irán brindando una cantidad de puntos de experiencia los cuales servirán para ir desbloqueando los próximos niveles en las habilidades, un personaje recién creado tendrá todas las habilidades a nivel estándar en la hoja de su personaje y con los puntos otorgados por el narrador, podrá ir adquiriendo puntos en habilidades específicas que le permitirán no sólo adentrarse más en su personaje, sino también le darán nuevos conocimientos que explotara en pro de las siguientes aventuras. si por ejemplo un jugador quiere adquirir el segundo nivel de su habilidad única que cuesta 20 puntos de experiencia y por algún motivo lograse en medio de aventura adquirir el restante para adquirirla, podrá pedir la ayuda del npc a quien acompaña, normalmente yudka para entrar en un trance con la naturaleza y así poder adquirir este siguiente nivel inmediatamente.

Una buena interpretación del personaje durante la aventura puede brindar varios puntos de experiencia al jugador, el ahorro de los mismo son los que compraron el siguiente nivel, el costo por nivel es de 20 puntos cada uno, así un jugador con 100 puntos podrá comprar todos los niveles. Lo ideal es que esto suceda tras varias historias tan pronto el mito se acerque a su fin. Las habilidades de los personajes no podrán ser modificadas al iniciar el juego pues las hojas de los personajes ya están previamente diseñadas. Lo que sí guarda es una relación entre los personajes y sus clases que les dan fortalezas de uno u otro tipo. lo cual hará entender que por ejemplo un guerrero que posee 3 puntos

de fuerza estándar puede levantar más fácilmente una carga pesada que el shaman que posee fuerza estándar 1, el costo para subir una habilidad es 5 puntos por nivel actual lo que quiere decir que si tengo 3 puntos de fuerza se deberán gastar 15 puntos para el nivel 4, las habilidades solo pueden llegar hasta el nivel 10.

Cuando un jugador logra subir su personaje de nivel este automáticamente ganará un punto de vida o punto de impacto, lo cual hará más resistente su personaje y le brindará mejores oportunidades para afrontar nuevos retos, su capacidad de aguantar daño entonces se verá aumentada.

Estas decisiones deben ser consultadas con el narrador pues es él quien se asegura que tanto los niveles como las habilidades de cada jugador sean subidas y distribuidas correctamente.

## Habilidades

La hoja de personaje posee unos ítems que serán previamente llenados antes de iniciar el juego, esto le permiten al personaje poseer cualidades, fortalezas y debilidades.

**Fuerza:** es lo que determina en el personaje cuanto puede cargar, como golpea, cuanto puede empujar...

**Destreza:** es lo que determina en el personaje su velocidad de movimiento y reacción, su capacidad de saltar un obstáculo o de seguir una presa.

**Constitución:** es lo que determina en el personaje su capacidad de soportar el daño, su capacidad de mantenerse en pie, su contextura física.

**Inteligencia:** es lo que determina en el personaje su capacidad de racionalidad, si puede o no pensar de una forma coherente o llevar procesos mentales de mayor o menor complejidad.

**Carisma:** es lo que determina en el personaje su capacidad de socializar, como lo ven los demás, que tan confiable es y en caso de una discusión su capacidad de convencer o manipular.

**Percepción:** es lo que determina en el personaje tanto como ve el entorno, si tiene una posición clara de su posición y situación como su capacidad de intuir o reaccionar a movimientos cercanos.

## Eoro

El eoro es una sustancia normalmente imperceptible al ojo, solo los shaman bajo un estado de trance y en algunos rituales pueden observarlo, es el Eoro es el encargado de determinar la fuerza de voluntad del personaje, su nivel de salud en cuanto a enfermedades físicas y la forma en las que estas afectan, un personaje al ser creado tendrá 7 niveles en su eoro, y lo perderá cuando un fracaso sea determinado en los dados, cuando sus compañeros o líder no confían en él, cuando su salud física en batalla es afectada duramente en batalla o por algunas picaduras o mordeduras de animales, siempre esto será a discreción del narrador. Un personaje con todo el eoro será un personaje anímicamente estable, presto y aliviado, mientras que un personaje con el eoro en niveles medios estará enfermo, fatigado y dudoso. un personaje con su eoro en 2 o 1 difícilmente podrá levantarse a realizar una tarea, estará enfermo y necesita atención médica y Shamanica. El eoro sólo puede ser recuperado por el shaman mediante rituales específicos y por uno de los protagonistas del mito sea Yudka, Chumyumka, Chuwabatu... etc y a discreción del narrador cuando una acción heroica es muy bien interpretada.

Cada npc y jugador en la estrategia del jaguar tiene cierto nivel de vitalidad o puntos de vida, lo cual determina hasta dónde puede ser afectada su salud, cuando un jugador impacta, hiere a un npc u otro jugador, sus puntos de vida se verán reducidos acorde el arma con la que es dañado y la fuerza con la que es impactado, un jugador o npc cuyos puntos de vida sean reducidos a 0 dejará de existir, si sus puntos de vida son reducidos a 1 estará en coma y por ende inmovil, puntos de vida en 2 podrá estar consciente, mover mínimamente su cuerpo o hablar pero su movimiento será casi nulo, en 3 estará seriamente herido y con dificultad en el desplazamiento, en 4 tendrá dificultad en el desplazamiento y así sucesivamente. Es de vital importancia comprender que entre más lesionado esté el personaje, más dificultad tendrá en lograr acciones con éxito dada la capacidad de reacción de su cuerpo.

En cuanto una acción sea realizada, acorde el número en los dados se determinará la forma en su ejecución, ya se explicó lo que sucede cuando el resultado es un 6 en el dado o una acción heroica, pero qué pasa cuando hay un enfrentamiento y la resolución de los hechos

# Armas y manufactura

Durante el recorrido que realizarán los personajes a través de los mitos de la tribu Nukak será necesario utilizar diferentes tipos de armas y objetos que le permitirán a los jugadores desarrollar a satisfacción su misión, el artesano posee una habilidad innata para la creación tanto de armas como de diferentes objetos y para crearlos es necesario contar con los materiales y el tiempo que el narrador considere necesario dependiendo del tamaño del objeto, por ejemplo si se necesita una canasta para transportar algunos objetos el jugador decidirá de qué material será elaborada, si decide hacerlo de pieles de animales tendrá que cazar el animal y utilizar su piel lo cual le podrá llevar más tiempo en manufactura que realizando el objeto en otro material como hojas y lianas recolectadas en la naturaleza, si se desea realizar diferentes objetos debe ser consultado con el narrador ya que aunque el artesano posee una habilidad para la manufactura los demás personajes también pueden crear sus propios objetos.

Las armas se podrían definir en dos categorías: armas sencillas y de cuerpo a cuerpo y armas a distancia, estas armas tienen un sistema de manufactura establecido y unos materiales predeterminados, a continuación se mostrarán las características de las armas.

## Bastón

Esta es una arma no utilizada por muchos personajes, pero si bien es del agrado del explorador y el shaman. Esta es una arma doble, puede usarse para combatir como si se utilizaran dos armas, por ejemplo un arma de mano bien sea un cuchillo y el bastón.

El bastón es un arma especial del shaman ya que con este se ayuda a canalizar sus rituales y es un elemento simbólico de este personaje.

**Material:** Madera, guadua, plumas y diferentes flores y plantas.

**Rango:** Cuerpo a cuerpo

**Daño:** Lanzamiento de fuerza a la mitad

## Cuchillo corto

El cuchillo corto es un arma secundaria común, puede ser ocultada fácilmente..

**Material:** Guadua y piedra.

**Rango:** Cuerpo a cuerpo

**Daño:** Lanzamiento de fuerza + 1

## Cerbatana y dardos

es un arma hueca en la que se introducen dardos envenenados que se disparan soplando con fuerza desde uno de los extremos, existen diferentes longitudes para esta arma lo cual afecta su rango, y varía el daño dependiendo del veneno utilizado en los dardos.

### Cerbatana Corta

**Longitud:** 40 centímetros

**Material:** Guadua

**Rango de tiro:** 2 - 4 metros

**Daño:** 1 + lanzamiento por daño de veneno

### Cerbatana Larga

**Longitud:** 80 centímetros

**Material:** Guadua

**Rango de tiro:** 5 - 10 metros

**Daño:** 1 + lanzamiento por daño de veneno

## Lanza

Es un arma simple que puede ser arrojada de preferencia por los exploradores y guerreros, esta arma puede tener diferentes longitudes.

**Material:** Guadua y piedra.

**Rango:** 5 metros por punto de fuerza

**Daño:** Lanzamiento de fuerza + 2



## Combate

Cuando dos personajes sean jugadores o NPC entran en combate, lanzan los dados en tiradas enfrentadas y se resolverán las acciones es decir, un jugador lanzará tres dados por su acción de agilidad para ver si puede asestar el golpe, el otro lanzará para ver si le puede esquivar, el resultante entre ambos lanzamientos y comparando los dados será el efecto que se aplica, si el jugador con ataque obtiene el número mayor pues asestara el golpe y se entiende que el otro jugador intentó esquivar de alguna forma, mas, si el jugador que intenta asestar el golpe, obtiene como resultado un éxito 6 lo cual sería una acción heroica, el daño que este causa se le considerará daño crítico, o sea su forma de golpear en ese momento fue heroica, y se aplicará el daño de forma doble, o sea, si el daño que se hace es de 3 puntos de vitalidad, el daño inmediatamente será de 6 puntos de vitalidad.

**Aplicar el daño:** cuando un personaje sea jugador o NPC, logra asestar un golpe, se procederá a calcular el daño en el personaje golpeado, es daño se resuelve sumando el daño del arma, (revisar armas y manufactura) más la fuerza del personaje que asesta el golpe, y este daño se procederá a marcar en la hoja del personaje como puntos de vida menos en el momento, mientras pueda ser curado o se recupere, y se aplicarán los penalizadores de salud correspondientes.

**Recuperación del personaje:** para recuperar el personaje en su salud o puntos de vida será necesario que el shaman les cure, de sus heridas el descanso puede mitigar las penalizaciones mas no curar las heridas, esto a discreción del narrador.



# Enemigos

Los NPC o Non Player Character por sus siglas en inglés, son los personajes con lo que se tiene una interacción directa o indirecta, y que no son jugables, estos personajes tendrán una interacción en el juego, la cual será guiada por el narrador, pueden ser utilizados como ayuda, como personajes importantes en la historia o como los enemigos a los cuales debe enfrentarse el jugador.

Los NPC contienen una breve descripción de sus características y una tabla de sus personajes como tal, que sirven de guía para el narrador, aunque se elabora una muestra de cómo serían estos personajes, el narrador es libre en su interacción y en modificar algunos aspectos de los mismos dado el nivel de los jugadores, y entendiendo que no todos los personajes que interactúan en una historia corresponden a una misma textura física, es decir, si los jugadores deben enfrentar a un felino, no todos los mismos felinos poseen la misma fuerza y agilidad, más si deberán procurar la verosimilitud entre ellos.

## Yudca

**Puntos de vida:** 100

**Fuerza:** 20

**Destreza:** 20

**Constitución:** 20

**Inteligencia:** 20

**Carisma:** 20

**Persepción:** 20

**Arma:** Cuchillo corto y cerbatana

**Conducta:** Heroica

**Familiar:** Jaguar

**Habilidad única:** irradia una luz muy poderosa capaz de segar, el calor que emana de su cuerpo es capaz de quemar a quien lo toca.

## Buitre

**Puntos de vida:** 5

**Fuerza:** 1

**Destreza:** 1

**Constitución:** 3

**Inteligencia:** 2

**Carisma:** 1

**Persepción:** 3

**Arma:** Garras y pico

**Conducta:** Villano

**Familiar:** Aves

**Habilidad única:** capaz de crear fuego

## Monos o micos

**Puntos de vida:** 5

**Fuerza:** 1

**Destreza:** 3

**Constitución:** 3

**Inteligencia:** 2

**Carisma:** 2

**Persepción:** 2

**Arma:** Brazos y cola

**Conducta:** Pasiva

**Familiar:** Herbívoros

**Habilidad única:** capaz de agarrar objetos y lanzarlos, gran agilidad en los árboles.

## Anaconda

**Puntos de vida:** 12

**Fuerza:** 8

**Destreza:** 2

**Constitución:** 8

**Inteligencia:** 10

**Carisma:** 1

**Persepción:** 5

Su destreza aumenta a 6 en terrenos como agua o pantano

**Arma:** mordisco

**Conducta:** Animal sagrado, neutral

**Familiar:** Serpientes

**Habilidad única:** constricción, un enemigo atrapado por la anaconda debe escapar al instante o morirá por asfixia.

## Choubyumka

**Puntos de vida:** 100

**Fuerza:** 20

**Destreza:** 20

**Constitución:** 20

**Inteligencia:** 20

**Carisma:** 20

**Persepción:** 20

**Arma:** Cuchillo y cerbatana

**Conducta:** Villano

**Familiar:** Luciérnagas

**Habilidad única:** Su inteligencia y maldad le permiten tener trampas mortales en su entorno

# La Estrategia del Jaguar

NOMBRE DEL PERSONAJE

NOMBRE DEL JUGADOR

NIVEL

Altura:  Ojos:  Edad:

Piel:  Clase:  Conducta:

DESTREZA

FUERZA

CONSTITUCIÓN

INTELIGENCIA

CARISMA

PERCEPCIÓN



PUNTOS DE VIDA

EORO (Fuerza de voluntad)

INICIATIVA EN COMBATE

ARMAS

EQUIPAMIENTO

HABILIDAD ÚNICA

AFILIACIÓN ANIMAL

DEBILIDAD

# La Estrategia del Jaguar



HABILIDADES POR NIVEL

HISTORIA DEL PERSONAJE

NOTAS

# La Estrategia del Jaguar

NOMBRE DEL PERSONAJE

NOMBRE DEL JUGADOR

NIVEL

|               |              |                 |
|---------------|--------------|-----------------|
| Altura: _____ | Ojos: _____  | Edad: _____     |
| Piel: _____   | Clase: _____ | Conducta: _____ |

DESTREZA

FUERZA

PUNTOS DE VIDA

EORO (Fuerza de voluntad)

INICIATIVA EN COMBATE

CONSTITUCIÓN

INTELIGENCIA

CARISMA

PERCEPCIÓN

ARMAS

EQUIPAMIENTO

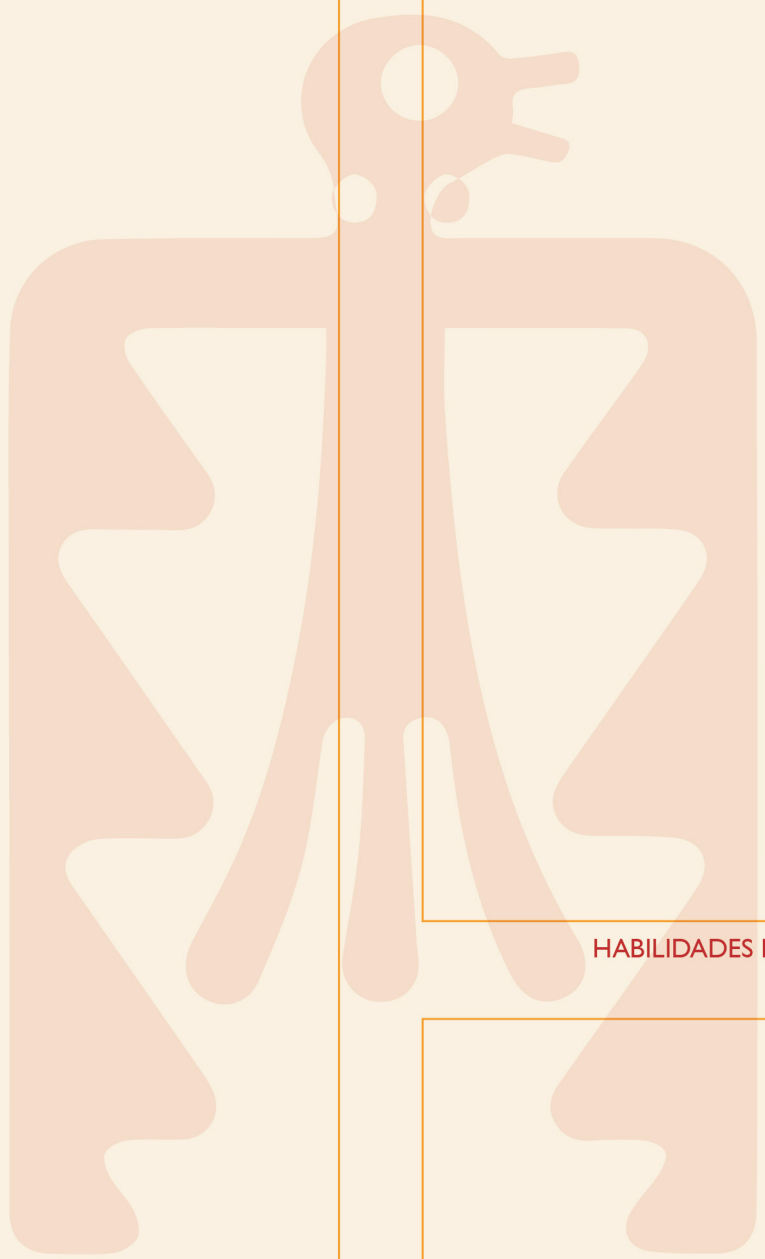
HABILIDAD ÚNICA

AFILIACIÓN ANIMAL

DEBILIDAD



# La Estrategia del Jaguar



Empty box for character history.

HISTORIA DEL PERSONAJE

Empty box for abilities by level.

HABILIDADES POR NIVEL

Empty box for notes.

NOTAS

# La Estrategia del Jaguar

NOMBRE DEL PERSONAJE

NOMBRE DEL JUGADOR

NIVEL

Altura: \_\_\_\_\_ Ojos: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

Piel: \_\_\_\_\_ Clase: \_\_\_\_\_ Conducta: \_\_\_\_\_

DESTREZA



FUERZA



PUNTOS DE VIDA



EORO (Fuerza de voluntad)

CONSTITUCIÓN



INTELIGENCIA



CARISMA



PERCEPCIÓN



INICIATIVA EN COMBATE

ARMAS

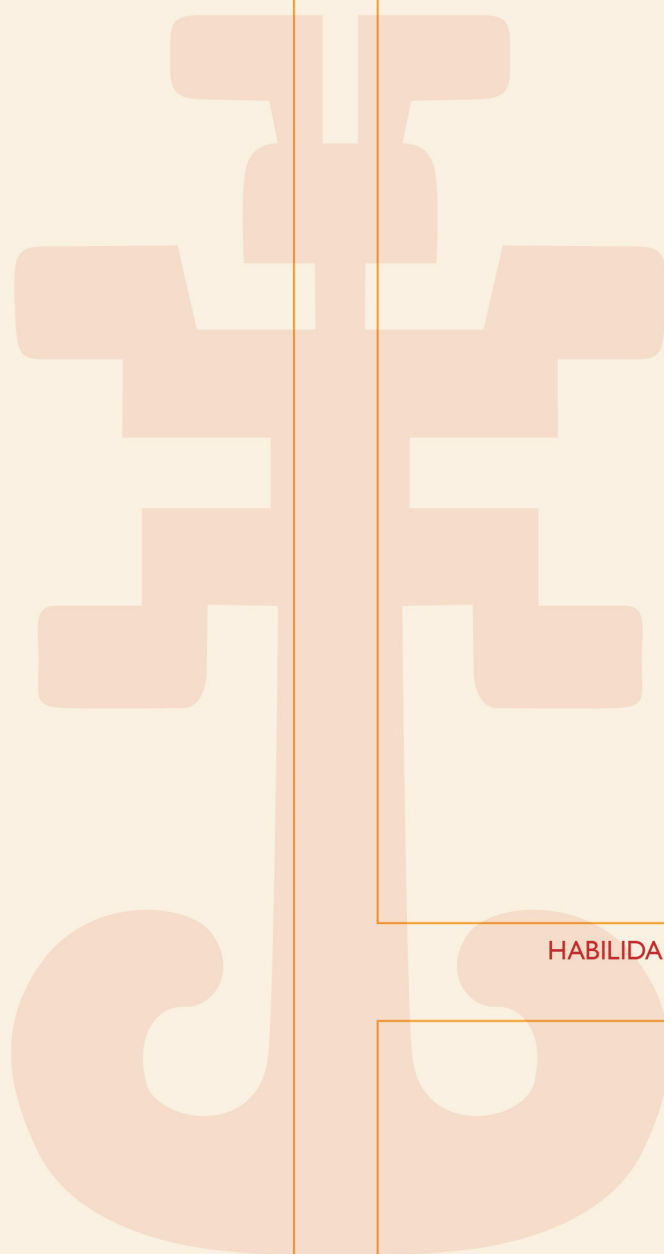
HABILIDAD ÚNICA

AFILIACIÓN ANIMAL

EQUIPAMIENTO

DEBILIDAD

# La Estrategia del Jaguar



HABILIDADES POR NIVEL

HISTORIA DEL PERSONAJE

NOTAS

# La Estrategia del Jaguar

NOMBRE DEL PERSONAJE

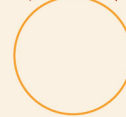
NOMBRE DEL JUGADOR

NIVEL

Altura: \_\_\_\_\_ Ojos: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

Piel: \_\_\_\_\_ Clase: \_\_\_\_\_ Conducta: \_\_\_\_\_

DESTREZA



FUERZA



PUNTOS DE VIDA



EORO (Fuerza de voluntad)

INICIATIVA EN COMBATE

CONSTITUCIÓN



INTELIGENCIA



CARISMA



PERCEPCIÓN



ARMAS

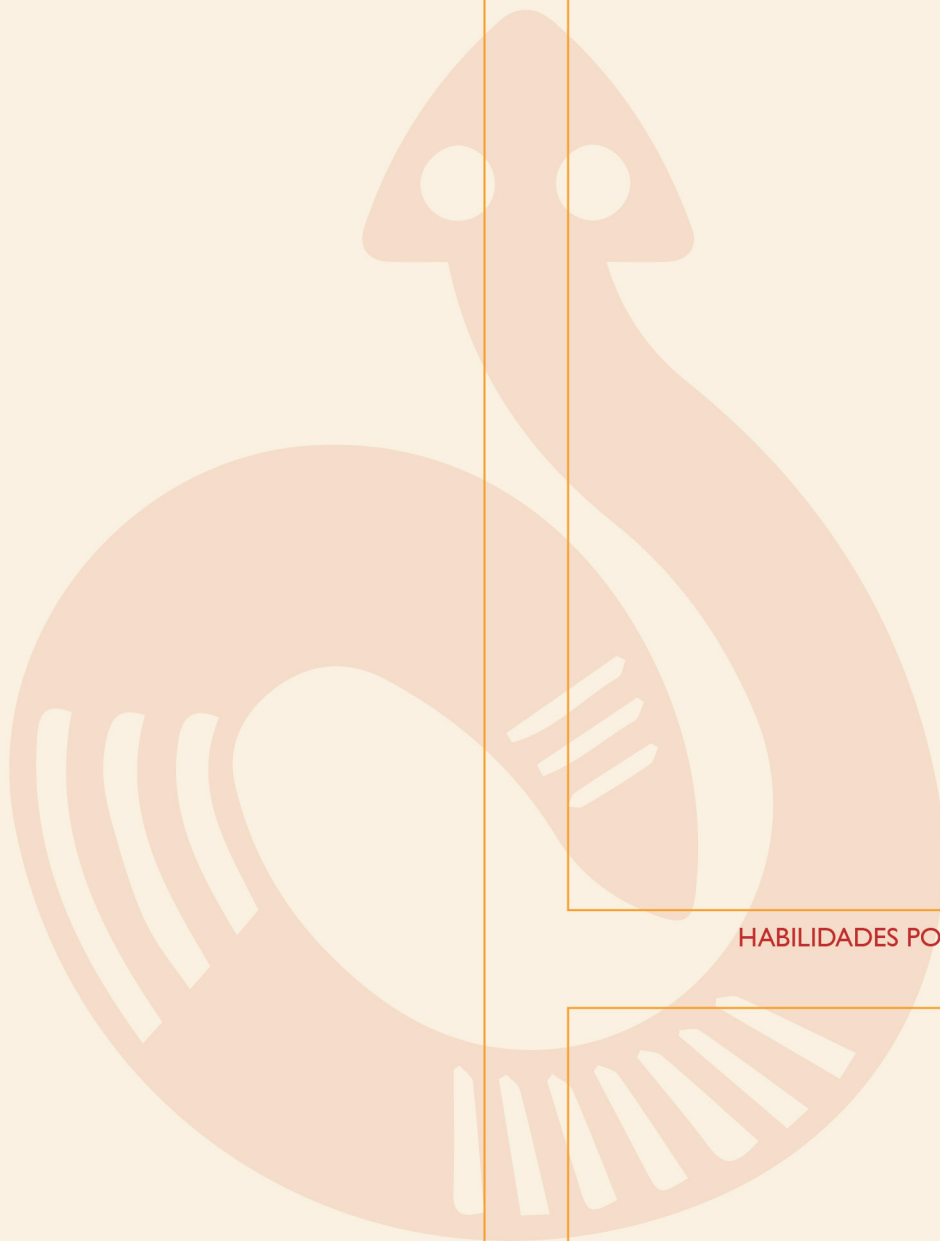
HABILIDAD ÚNICA

AFILIACIÓN ANIMAL

EQUIPAMIENTO

DEBILIDAD

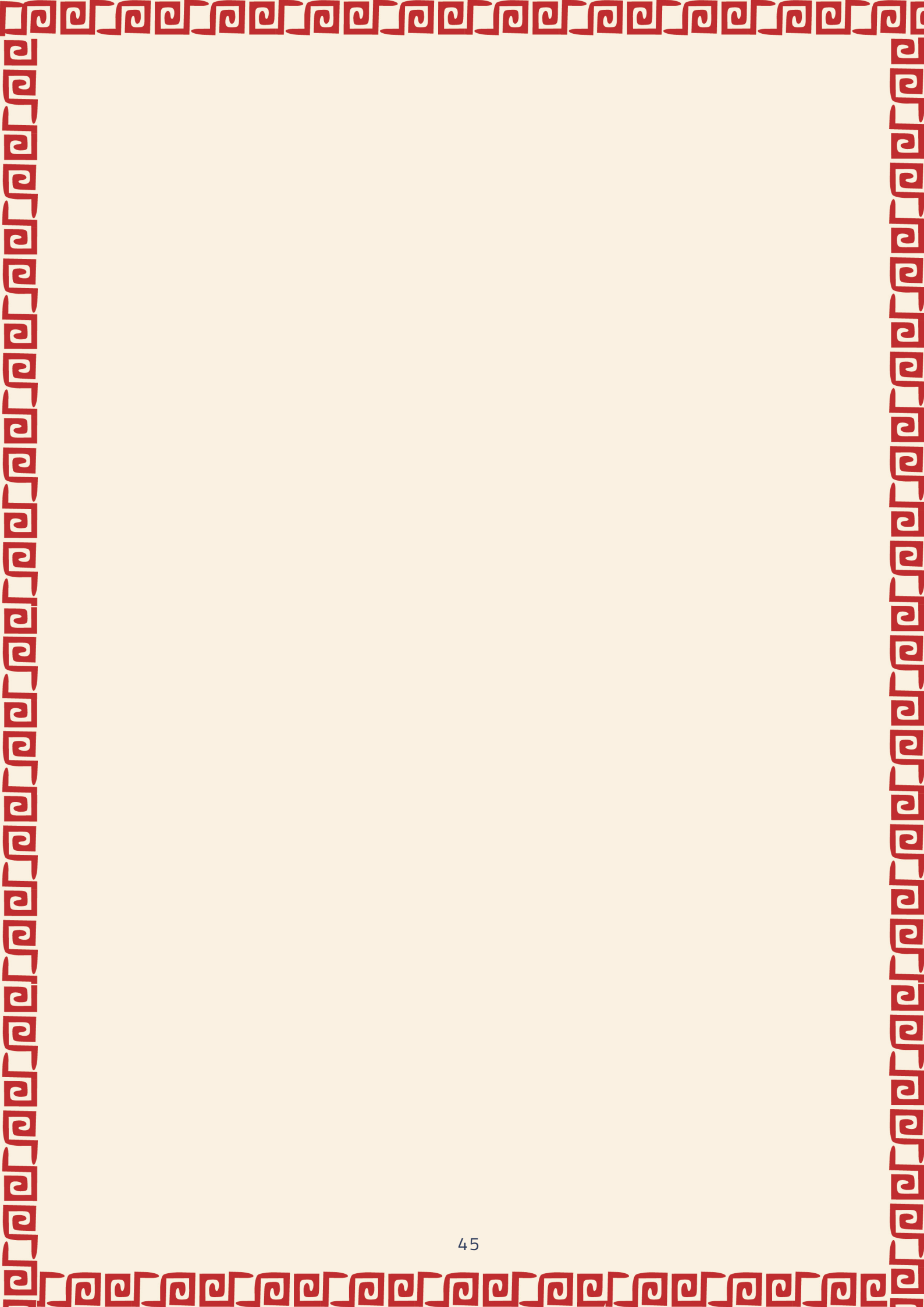
# La Estrategia del Jaguar



HABILIDADES POR NIVEL

HISTORIA DEL PERSONAJE

NOTAS





UNIVERSIDAD  
**U2 Piloto**  
DE COLOMBIA