PERSONAJES

**Frisk:**

**● Vida: 6/10. Frisk tiene una vida moderada, representando su enfoque en la evasión y su habilidad especial.**

**● Velocidad: 4/4. Frisk es ágil, capaz de moverse rápidamente por el laberinto.**

**● Ataque: 4/10. Frisk no se destaca por su poder de ataque, reflejando su naturaleza pacifista.**

**● DETERMINACIÓN: se vuelve temporalmente intangible, permitiéndole "atravesar" paredes y obstáculos del laberinto durante un corto periodo de tiempo.**

**Toriel:**

**● Vida: 8/10. Toriel es una figura protectora con alta resistencia.**

**● Velocidad: 2/4 (2 casillas). Toriel tiene una velocidad equilibrada.**

**● Ataque: 3/10. Su "Fuego Materno" le permite infligir daño a distancia.**

● **Llamada Protectora: Toriel invoca una línea de fuego que se extiende a través del laberinto : Los oponentes que crucen la línea de fuego recibirán daño.**

**Sans:**

● **Vida:** 3/10. Sans es frágil, compensando su baja vida con un ataque poderoso.

● **Velocidad:** 1/4. Sans es lento, haciéndolo vulnerable a ataques rápidos.

● **Ataque:** 9/10. Su "Gaster Blaster" inflige un daño considerable.

**● Gaster Blaster: El Gaster Blaster teletransporta a Sans a cualquier lugar en un radio de 4 casillas**

**.**

**Papyrus:**

● **Vida:** 7/10. Papyrus es relativamente resistente.

● **Velocidad:** 2/4 . Papyrus tiene una velocidad equilibrada.

● **Ataque:**5/10. Sus "Huesos Azules" tienen un enfoque defensivo, pero pueden causar daño.

● **Muro de Huesos: Papyrus podría usar sus huesos para construir un muro temporal que bloquea un pasillo del laberinto.**

**Undyne:**

● **Vida:** 4/10. Undyne es una guerrera poderosa, pero vulnerable.

● **Velocidad:** 3 casillas. Undyne es rápida y agresiva.

● **Ataque:** 6/10. Sus "Lanzas" cubren un área amplia, convirtiéndola en una atacante formidable.

● **Lanzamiento escamoso:** Las lanzas podrían empujar a los jugadores un número determinado de casillas en una dirección específica

**Alphys:**

● **Vida:** 7/10. Mettaton es un robot con resistencia.

● **Velocidad:** 2/4. Mettaton tiene una velocidad moderada.

● **Ataque:** 4/10. Su "Showtime" no es un ataque directo, pero incapacita a los enemigos, dándole una ventaja estratégica.

● "Showtime" - Crea un espectáculo de luces y sonidos que aturde temporalmente a los enemigos en un radio pequeño, dándole tiempo a Mettaton para escapar o tomar el objeto.

**Asgore:**

● **Vida:** 10/10. Asgore es un jefe poderoso y resistente.

● **Velocidad:** 1/4. Asgore es lento y poderoso.

● **Ataque:** 9/10. Su "Ataque de Tridente" inflige daño en área, haciéndolo peligroso en combate cuerpo a cuerpo.

● **Aura Intimidante:** En lugar de invertir los controles, Asgore genera un "aura intimidante" alrededor de sí mismo que reduce la velocidad de los jugadores oponentes que se encuentren dentro de un radio determinado.

Cooldown:2