**Título: Almas en Juego**

**1. Despertar en la Oscuridad** El protagonista, NOMBRE, se encuentra en una habitación oscura. No recuerda cómo ha llegado allí y pronto se da cuenta de que está muerto. Una voz suave y persuasiva resuena en su mente.

* Opción A: NOMBRE decide responder a la voz.
  + Dirígete a apartado 2.
* Opción B: NOMBRE ignora la voz y trata de explorar la habitación.
  + Dirígete a apartado 3.

**2. El Auxilio del Desconocido** La voz se materializa en la figura de un hombre con una sonrisa enigmática. "Soy el guía que te ayudará a encontrar la paz, o a disfrutar de un juego divertido", dice. NOMBRE siente que no puede confiar completamente, pero la curiosidad lo lleva a aceptar la ayuda.

* Opción A: NOMBRE le pregunta sobre su naturaleza.
  + Dirígete a apartado 4.
* Opción B: NOMBRE decide seguirlo sin hacer más preguntas.
  + Dirígete a apartado 5.

**3. Explorando la Oscuridad** Al explorar la habitación, NOMBRE descubre un espejo que refleja una realidad escalofriante. En él, ve escenas de su vida y de cómo murió. Se siente abrumado por la tristeza.

* Opción A: NOMBRE se enfrenta a su reflejo y le pregunta qué quiere.
  + Dirígete a apartado 6.
* Opción B: NOMBRE rompe el espejo en un ataque de ira.
  + Dirígete a apartado 7.

**4. La Verdad del Guía** El hombre sonríe y dice: "Soy un guía. Te ayudaré a ganar de nuevo tu vida... o a perder tu alma." NOMBRE se siente incómodo, pero sabe que debe hacer algo.

* Opción A: NOMBRE le pide más detalles sobre el juego.
  + Dirígete a apartado 8.
* Opción B: NOMBRE decide que no necesita su ayuda y se aleja.
  + Dirígete a apartado 9.

**5. Siguiendo al Guía** NOMBRE sigue al hombre a través de una serie de habitaciones sombrías. Cada una está llena de recuerdos y sombras de personas conocidas. Todo parece un laberinto.

* Opción A: NOMBRE intenta recordar su vida mientras avanza.
  + Dirígete a apartado 10.
* Opción B: NOMBRE decide cuestionar al hombre sobre lo que está viendo.
  + Dirígete a apartado 11.

**6. Confrontando el Reflejo** El reflejo responde: "Eres un recuerdo, NOMBRE. Un eco de lo que fuiste." La comprensión le da fuerza, pero también dolor.

* Opción A: NOMBRE pide ayuda al reflejo para recordar más.
  + Dirígete a apartado 12.
* Opción B: NOMBRE se siente derrotado y se sienta.
  + Dirígete a apartado 13.

**7. La Rabia Saca Poder** La ira de NOMBRE lo transforma. El espejo se rompe y deja caer fragmentos que brillan como estrellas. Un poder oscuro parece fluir de él.

* Opción A: NOMBRE usa esa energía para abrir una puerta secreta.
  + Dirígete a apartado 14.
* Opción B: NOMBRE busca al guía, decidido a confrontarlo.
  + Dirígete a apartado 11.

**8. Conociendo las Reglas** El guía explica que deben superar tres desafíos. Cada uno les acercará a una verdad que podría reencontrar su alma con su cuerpo.

* Opción A: NOMBRE acepta los desafíos sin dudar.
  + Dirígete a apartado 11.
* Opción B: NOMBRE pide un tiempo para pensar.
  + Dirígete a apartado 9.

**9. Decisiones Difíciles** Al alejarse del guía, NOMBRE siente una mezcla de alivio y temor. Se enfrenta a la soledad o al peligro del camino desconocido.

* Opción A: NOMBRE decide que necesita un aliado y vuelve con el guía.
  + Dirígete a apartado 4.
* Opción B: NOMBRE elige andar solo por el laberinto.
  + Dirígete a apartado 10.

**10. Recordando la Vida** Mientras camina, los ecos de su vida lo envuelven. Cada paso lo conecta más con sus emociones y recuerdos.

* Opción A: NOMBRE decide seguir adelante y centrarse en lo positivo.
  + Dirígete a apartado 15 (Final Bueno).
* Opción B: NOMBRE siente que la tristeza lo consume.
  + Dirígete a apartado 13.

**11. Cuestionando al Guía** "¿Qué hay detrás del juego?" pregunta NOMBRE. El guía sonríe, pero su mirada se oscurece brevemente.

* Opción A: NOMBRE presiona para obtener respuestas más profundas.
  + Dirígete a apartado 12.
* Opción B: NOMBRE siente que ya ha tenido suficiente y decide marcharse.
  + Dirígete a apartado 9.

**12. La Profundidad de las Verdades** El guía revela: "Tus recuerdos son tu prisión y tu salvación. Debes enfrentarlos." NOMBRE siente el peso de la responsabilidad.

* Opción A: NOMBRE acepta enfrentar sus recuerdos.
  + Dirígete a apartado 15 (Final Medio).
* Opción B: NOMBRE decide que no puede seguir y se niega a enfrentarlos.
  + Dirígete a apartado 13.

**13. La Rendición de NOMBRE** Con el peso de la tristeza, NOMBRE se siente perdido y, sin darse cuenta, cae en las redes del guía. Este sonríe, alimentando su poder.

* Opción A: NOMBRE se da cuenta de la trampa y lucha por liberarse.
  + Dirígete a apartado 15 (Final Medido).
* Opción B: NOMBRE acepta su destino y permite que el guía lo lleve.
  + Dirígete a apartado 15 (Final Malo).

**14. El Portal de la Esperanza** Al abrirse la puerta secreta, NOMBRE se siente esperanzado. Delante de él hay una luz brillante que promete renacer y varios que se interponen. Si los acierta, gana el juego, si los falla....

* Opción A: NOMBRE con temor, busca al guía y huye del reto.
  + Dirígete a apartado 11
* Opción B: NOMBRE acepta el reto y se dispone a resolver los enigmas
  + Dirígete a apartado enigma 1

**15. Los Finales de NOMBRE**

* **Final Bueno**: NOMBRE, mediante astucia, logra engañar al guía y regresa a la vida, apreciando cada momento.
* **Final Medio**: NOMBRE confronta sus recuerdos y, tras una lucha interna, es llevado al cielo, donde encuentra la paz.
* **Final Malo**: NOMBRE cae en el engaño del guía, perdiendo su alma, condenado a vagar entre las sombras por la eternidad.

**Fin.**

'Soy más negro que la noche y más frío que el hielo. Cuanto más te quito, más grande me vuelvo. ¿Qué soy?' 🡪 Un agujero