



# Design Document

## Contenido

<b>Personajes</b>	3
El Tendero	3
Booker “Mediasonrisa” Trueman	5
Ailyn Rairta-Idhuma de Siruffor	7
Chadwick Masbone	9
Laynon P. Warden “El Jefe”	11
Nedli Dirtgeon	13
Jeiden Ravidcat	15
La Gran Gigante Gigantesca	17

## Personajes

## El Tendero

3

**Arquetipo contemporáneo:** Protagonista**Arquetipo Carl Jung:** Héroe y Mentor

**Descripción:** Todo lo que sabemos sobre nuestro personaje al comienzo del juego es que ha solicitado un permiso para llevar su tienda —*la bendición del Ardra*— a la mazmorra más grande de todo el continente, la “Gran Gigante Gigantesca”. No tardaremos mucho en descubrir que su mujer (la que era auténtica dueña de la tienda) murió recientemente, que ha olvidado gran parte de su pasado, y que son unas visiones las que lo están atrayendo a la gran mazmorra. Se embarca en su aventura dispuesto a descubrir qué le está ocurriendo.

**Forma y silueta:** Cuadrado. Está fuerte, parece alguien atractivo, pero también vemos que tiene algo de barriga y nos da la sensación de alguien que se ha abandonado, por lo que lo percibimos como alguien rudo más que como alguien heroico.

**Personalidad:** Es un desafiador, alguien fuerte e inconformista con grandes dotes de liderazgo. Durante el juego, sin embargo, lo vamos a ver en su versión más baja, una persona que se ha metido en su mundo y se ha aislado de los demás, usando la falta de empatía como escudo de su vacío interior. Es decidido y valiente, dispuesto a todo, pero no tiene nada que perder. Su mayor debilidad es, precisamente, el no tener miedo. Está deprimido y apenas tiene razones para vivir, por lo que siempre parece enfadado y a veces se arriesga demasiado.

Aunque siempre se muestra enfadado, el misterio de la mazmorra es lo mejor que le ha podido pasar. Después de perder a su mujer no tiene razón ni motivación para vivir, por lo que haber comenzado a tener esas extrañas visiones le está dando una motivación extra -y última- para seguir adelante.

**Estereotipo:** Es el mercader rudo y borde que hemos visto ya en algunas historias, pero esta vez es el protagonista. Poco a poco descubriremos lo que es en realidad y abandonaremos ese estereotipo.



**Pirámide de Maslow:** El tendero está en la zona del **reconocimiento**, sobre todo personal. Busca el encontrarse a sí mismo, ya que siente que no tiene nada más en la vida y que, realmente, no se conoce a sí mismo. Cree que si descubre por qué tiene las visiones sobre la “Gran Gigante Gigantesca” llegará a saber quién es.

**Pistas de amabilidad y dominio:**

	<b>Amistoso</b>	<b>Hostil</b>	<b>Indiferente</b>	<b>Dominante</b>	<b>Sumiso</b>
<b>Cara</b>	Sonrisa mal disimulada Mira de reajo a la persona.	Mira fijamente y abre las aletas de la nariz.	No suele hacer contacto visual, ni sonreír.	Ojos entrecerrados, a veces ni mira al interlocutor.	Ojos abiertos, labios despegados.
<b>Cuerpo</b>	Relajado, probablemente seguirá con su trabajo.	Se inclina hacia delante, de frente y con las manos abiertas.	Su cuerpo apuntará en otra dirección, como si quisiera irse.	Totalmente erguido, suele tocarse las manos.	Enfatiza más sus palabras con el movimiento de las manos.
<b>Voz</b>	Suspira a veces, habla suave y con un tono de preocupación.	Habla lento, alto y claro, además de ser más cortante.	Desganado, cortante, como si le molestara hablar.	Habla tranquilo y de manera pausada, como para hacerse entender.	Habla más rápido, usa más palabras.

**Cinco dimensiones de su personalidad:**

- **Apertura:** Es ambicioso, así que está siempre dispuesto a dar cualquier paso, pero es bastante concienzudo y no lo hace sin pensar.
- **Conciencia:** No es muy empático y cree llevar siempre la razón. Tiene un objetivo y quiere cumplirlo, y los demás le dan un poco igual porque piensa que sus problemas son mayores.
- **Extroversión:** Le cuesta mucho confiar en la gente, así que es más bien callado y desconfiado.
- **Amabilidad:** No es nada amable, lo cual no es muy adecuado para llevar una tienda. Prefiere ir al grano y no intimar ni intercambiar palabras vacías.
- **Estabilidad emocional:** No es muy estable emocionalmente porque no cree tener un objetivo en la vida, nada que le ancle. Debido a su pérdida de memoria, su mujer era lo único que le hacía mantener los pies en la tierra. Ahora que no la tiene se encuentra muy perdido.

# Booker “Mediasonrisa” Trueman

5

**Arquetipo contemporáneo:** Antagonista exagerado

**Arquetipo Carl Jung:** Guardián

**Descripción:** Booker Trueman es el dueño de la mayor mazmorra de Dunandrag, “La gran gigante gigantesca”. Lleva años al frente del negocio, del que se dice que es un negocio familiar y que Booker lo heredó de su padre, que lo heredó de su padre, que a su vez... ya sabemos cómo va esto. Booker es, ante todo, un hombre de negocios, y suele estar muy encima de todo lo que se hace en su mazmorra, que se va ampliando continuamente.

**Forma y silueta:** En Booker veríamos triángulos, tal vez en la forma de su cuerpo, alto y delgado, en la forma de peinarse o en su traje, de forma que nos llamaría la atención y nos parecería un personaje interesante, aunque no sabríamos si es bueno o malo en un primer momento.

**Personalidad:** Curiosamente, Booker tiene una personalidad muy similar a la del tendero: es un desafiador nato, la típica persona dominante. Sin embargo, al contrario que el tendero, Booker recuerda su infancia y el rechazo que sintió lo marcó de por vida. Desde entonces su personalidad dominante se ha desviado hasta convertirlo en un sádico y explotador, alguien que siente la venganza como justicia. El deseo de protegerse que tenía de pequeño se convirtió en una lucha constante, por lo que su gran deseo siempre fue verse como una persona con un gran poder, autosuficiente y sin debilidades. Ahora Booker es uno de los hombres más ricos y poderosos de Dunandrag, así que de alguna forma siente que ha ganado, que su esfuerzo y camino ha merecido la pena. En otras palabras, él es fuerte y merece ser superior, los débiles son despreciables. Son palabras que pueden salir de su boca, pero él te lo diría con una gran y amable sonrisa asimétrica, y por eso, a sus espaldas, le llaman “Mediasonrisa”

**Estereotipo:** Es el típico tiburón de los negocios, aunque iremos descubriendo que no es solo dinero, venganza o poder lo que busca, y que ni siquiera parece estar tan al mando como piensa.



**Pirámide de Maslow:** Booker se encuentra en la parte más alta de la pirámide, en la zona de la **autorrealización**, ya que prácticamente ha conseguido todo lo que buscaba en la vida y se siente realizado. ¿Qué le queda? Alcanzar un nivel superior de vida, la inmortalidad, algo que también parece que la montaña puede conseguirle...

**Pistas de amabilidad y dominio:**

	Amistoso	Hostil	Indiferente	Dominante	Sumiso
Cara	Sonriente, de oreja a oreja.	Sonrisa amplia, enseñando los dientes ligeramente.	Sonríe, pero mira poco a su interlocutor y de pasadas.	Sigue llevando la sonrisa por bandera. Mira fijamente.	Se vuelve serio y entrecierra los ojos. Se toca los dientes con la lengua.
Cuerpo	Abre las manos, toca al interlocutor.	Se coge las manos y habla con ellas delante, no gesticula.	Se mira las manos y juega con sus dedos. No suele estar quieto en el sitio.	Da golpecitos al interlocutor en el hombro, amistosos pero dominantes.	Gesticula mucho con las manos, como queriendo que se las miren.
Voz	Voz algo aguda, alta y lenta.	Voz más grave, habla rápido y directo.	Usa muchos monosílabos y habla como si estuviera solo.	No hace preguntas, ordena con una voz firme.	Habla rápido y con voz aguda.

**Cinco dimensiones de su personalidad:**

- **Apertura:** Hacia delante, siempre, sea como sea. Si piensa que tiene que hacer algo lo hace, sin más, y si no lo consigue (algo que raramente ocurre) no será su culpa.
- **Conciencia:** Nada ni nadie importa si él consigue lo que quiere. Si los demás no son capaces de conseguir lo que buscan en su vida, es porque son débiles, y entonces no merecen nada.
- **Extroversión:** Es un gran conversador y embelesa cuando habla. No le cuesta conocer a la gente, ver dentro de ellas, y se siente muy seguro en cualquier situación.
- **Amabilidad:** Es un caballero, educado y bienhablado. Por supuesto, lo hace de forma automática, porque es la imagen que tiene de sí mismo.
- **Estabilidad emocional:** Mientras sea la persona más dominante de la sala, mantendrá la cabeza en su lugar y se comportará como se espera de un ser superior. Si en algún momento llegara a ver su dominio amenazado, su mente volvería a su infancia, comenzaría a sentirse algo más pequeño, y entonces se volvería insultado, agresivo y muy peligroso.

# Ailyn Rairta-Idhuma de Siruffor

7

**Arquetipo contemporáneo:** Crucial

**Arquetipo Carl Jung:** Ayudante

**Descripción:** Ailyn es una joven guerrera algo peculiar. Es la más pequeña de los 5 hijos de unos nobles venidos a menos. Aunque su familia no se adaptó a la vida como ciudadanos corrientes, ella vio la oportunidad de destacar, de ser diferente, y se preparó para ser la primera en llegar al final dla gran gigante gigantesca. Tiene una forma de luchar algo peculiar que compensa su falta de fuerza.

**Forma y silueta:** Ailyn nos parecería amigable, ya que su cara es algo redondita, un poco de niña, y contrastaría mucho con su mirada desafiante pero insegura. Intenta no sonreír demasiado a pesar de ser alguien risueña. Es delgada y algo baja, por lo que no resulta desafiante en un primer vistazo y casi nos parece que la espada es más grande que ella.

**Personalidad:** Siendo la menor de 5 hermanos de una familia rica, siempre se sintió extremadamente sobreprotegida, algo que odiaba, ya que no le permitía hacer lo que quería ni demostrar de lo que era capaz. Aunque, en secreto, sentirse protegida también la reconfortaba, pero eso jamás lo admitiría. Ailyn era rápida y hábil, y quería aprender a luchar para ser una incursora, a pesar de que toda su familia se tomaba ese deseo como una broma. Sin embargo, su familia se arruinó, lo que supuso un gran shock para todos salvo para ella, que se mantuvo firme y vio la oportunidad de hacer sus primeras incursiones en varias mazmorras. No le fue muy bien en la mayoría de las incursiones, aunque no por falta de habilidad, sino de experiencia, pero al fin se sentía viva.

Ailyn suele estar a la defensiva, ya que piensa que todo el mundo la tratará como a una niña rica, por lo que se comporta de manera seria y distante. Sin embargo, cuando se siente cómoda con una persona, su verdadera naturaleza sale a relucir: sonríe, se siente cómoda y le gusta hablar, pero sobre todo preguntar y aprender de personas más experimentadas.

**Estereotipo:** Ailyn es la princesa en apuros, solo que ha dejado de ser princesa y los apuros se los busca ella sola.



**Pirámide de Maslow:** Aunque antes buscaba reconocimiento, ahora Ailyn está más en la zona de la **seguridad**, ya que su objetivo principal es encontrar una seguridad económica para su familia y cree que superando la gran gigante gigantesca encontrará riquezas suficientes y conseguirá de nuevo poner a su familia en lo más alto de la sociedad.

**Pistas de amabilidad y dominio:**

	<b>Amistoso</b>	<b>Hostil</b>	<b>Indiferente</b>	<b>Dominante</b>	<b>Sumiso</b>
<b>Cara</b>	Sonríe y le brillan los ojos	Mirada de hielo, seria y distante.	Mira de reojo y permanece seria, no quiere dar impresión de debilidad.	Mira fijamente a los ojos (o lo intenta) y aprieta los labios.	Mira a los ojos, pero girando un poco la cara. Le tiembla el labio inferior.
<b>Cuerpo</b>	Juega con su pelo, distraída. Es observadora, así que mira a todas partes.	Tensa, casi en guardia. Aprieta los puños.	Siempre está tensa, manos casi cerradas y pies firmes en el suelo.	Cierra los puños y echa el cuerpo hacia delante. Deja los pies clavados.	Le tiemblan las manos, que suele dejar abiertas por si necesita protegerse.
<b>Voz</b>	Habla mucho y hace muchas preguntas, tiene una voz dulce y agradable.	Voz cortante, poco amable, como si intentaran subestimarla.	Habla agravando la voz ligeramente, usa pocas palabras.	Levanta la voz y le sale bastante aguda. Habla rápido.	Habla lentamente, intentando poner la voz grave.

**Cinco dimensiones de su personalidad:**

- **Apertura:** Nunca le dice no a una aventura, aunque se pone bastante nerviosa antes de dar el primer paso, pero luego intenta obligarse a sentirse segura. Eso sí, no siempre le sale bien.
- **Conciencia:** Educada y respetuosa, siempre intente ayudar a los demás. En demasiadas ocasiones pone lo que quiere el resto de la gente delante de lo que quiere ella. Es consciente de esto... pero no le importa.
- **Extroversión:** Le gusta conocer a gente nueva, y aunque amable, suele ser cauta. Si cuando conoce a una persona ve que es alguien sincero, se despreocupa y se vuelve más dicharachera.
- **Amabilidad:** Tiene una educación exquisita recibida durante sus años como noble. Aparte de esto, le gusta tratar bien a la gente, cree que hay que tratar a los demás como quieres que te traten a ti.
- **Estabilidad emocional:** Es una persona positiva por naturaleza, así que siempre se intenta enfocar en lo bueno que le pase en lugar de en lo malo. Sin embargo, hay pequeños detalles, gestos o palabras de otras personas que la enfurecen si siente que la subestiman.



# Chadwick Masbone

9

**Arquetipo contemporáneo:** Crucial

**Arquetipo Carl Jung:** Ayudante

**Descripción:** Chadwick es descendiente de inventores y él no puede ser menos. Es inteligente, más que cualquiera de su familia, como ha venido demostrando desde pequeño. Ha ganado bastante dinero gracias a sus artilugios, por lo que no es un asiduo de la GGG por fama o riquezas, sino porque es la oportunidad perfecta para probar algunos de sus inventos.

**Forma y silueta:** Con sus ropas raras y sus movimientos peculiares, Chadwick ya nos parece excéntrico sin abrir la boca. Es un personaje misterioso, pero no nos da la sensación de peligro.

**Personalidad:** Se podría resumir la personalidad de Chadwick en que nunca presta atención cuando le hablas. No es que no le interese, es que siempre está pensando, y cualquier palabra que le digas puede desencadenar en su mente una cadena de conceptos que acabará convirtiendo en un invento. Por lo demás es amable y (solo si el tema la interesa) hablador, muy hablador. Puede estar horas hablándote sobre algo que le interese mucho, pero cualquier cosa que le digas probablemente ya lo sepa, así que dejará de prestarte atención. Y si le cuentas algo personal, lo olvidará en 5 minutos.

**Estereotipo:** Es el tipo inteligente y distraído. Pero Chadwick es valiente, muy valiente.

**Pirámide de Maslow:** **Reconocimiento**, él lo que quiere es inventar y ha entrado en la mazmorra para probar sus inventos.



**Pistas de amabilidad y dominio:**

	<b>Amistoso</b>	<b>Hostil</b>	<b>Indiferente</b>	<b>Dominante</b>	<b>Sumiso</b>
<b>Cara</b>	A veces mira a la cara, de pasada. Sonríe ligeramente.	Mira hacia todas partes, como si analizara todo a cada momento. Mueve los labios como si hablara consigo mismo.	Nunca mira a los ojos ni a la cara, permanece en silencio o a veces habla consigo mismo en voz baja.	Mira directamente a la cara, algo raro en él.	Mira hacia abajo. Mueve los labios de vez en cuando, pero sin decir nada.
<b>Cuerpo</b>	Se encorva, relaja demasiado el cuerpo.	Se pone algo más tenso, mantiene el cuerpo rígido y las manos cerca de sus cachivaches.	Mantiene el cuerpo relajado y con las manos parece estar contando.	Está erguido, mueve mucho las manos y no para de andar de un lado a otro.	Se gira hacia algún lado, como si quisiera echar a correr.
<b>Voz</b>	Habla rápido.	No suele hablar.	Habla en voz baja, pero casi siempre es consigo mismo.	Se siente cómodo, así que es capaz de ponerse a hablar muy alto.	No habla en estos momentos, pues se siente incómodo.

**Cinco dimensiones de su personalidad:**

- **Apertura:** Si se le ocurre una idea, tiene que hacerla realidad. Da igual que sea inventar un artilugio, producir una fórmula, o matar a un gigante de 3 cabezas porque necesita su hígado como ingrediente. Si se le ocurre, tiene que hacerlo.
- **Conciencia:** Es bastante peculiar en este aspecto. Es bastante amable y no tiene maldad, pero a veces hace cosas que se podrían considerar malas o inadecuadas, solo que él no lo ve.
- **Extroversión:** Es bastante cerrado con la gente, no por vergüenza, sino por falta de interés. Esto le hace parecer egocéntrico, pero no es así. Simplemente, usa su tiempo de forma valiosa, y si algo no le interesa ni le sirve para nada lo ignora.
- **Amabilidad:** Es amable, pero ignora a la mayoría de las personas, por lo que puede resultar bastante hiriente. Si no se aburre, es educado e incluso un poco gentil. Si se aburre, te ninguneará sin pretenderlo.
- **Estabilidad emocional:** Es la estabilidad en persona. Teniendo en cuenta que no hace caso a los demás si piensa que no llevan razón, pueden insultarle y él simplemente lo ignorará. Sus únicos momentos inestables son cuando algo no sale como él había predicho, pues puede volverse agresivo con el mobiliario cercano.

# Laynon P. Warden “El Jefe”

11

**Arquetipo contemporáneo:** Lacayo

**Arquetipo Carl Jung:** Estafador

**Descripción:** Laynon es el jefe de los guardias dla gran gigante gigantesca, y responde directamente ante Booker Trueman. Cree que es su hombre de confianza, aunque para Booker solo es un lacayo que hace todo lo que quiere sin preguntar.

**Forma y silueta:** Algo más gordo que fuerte, cara redonda y caída, un gran bigote y una mirada inquisidora. Nos da la sensación de malas pulgas, de alguien que no nos va a decir nada bueno. Nunca.



**Personalidad:** El jefe, como lo llaman en la mazmorra, se comporta como si fuera un ser superior, más fuerte, más listo y mejor que todos. Es cruel, malhablado y se siente con el derecho de reírse de todo el mundo. Comportándose así quiere tapar algunas carencias e inseguridades, como el hecho de que nació en una familia pobre y ni siquiera sus padres lo querían, y ahora se ve casi cincuentón, viviendo y cuidando de una madre que no lo quiere y sin haber encontrado el amor. Además, su segundo nombre es Pit y lo oculta a todo el mundo. También es muy probable que el mote “el jefe” fuera idea suya.

**Estereotipo:** Un villano como recurso humorístico. Dentro de su pecho, su corazón de piedra solo busca el amor.

**Pirámide de Maslow:** Laynon ha conseguido ya seguridad en su empleo y se cree un triunfador, o al menos eso es lo que deja ver. Lo que realmente busca es afecto, y no necesariamente amor romántico, simplemente sentirse querido, por lo que se encuentra en la zona de la **afiliación**.

**Pistas de amabilidad y dominio:**

	<b>Amistoso</b>	<b>Hostil</b>	<b>Indiferente</b>	<b>Dominante</b>	<b>Sumiso</b>
<b>Cara</b>	Risa socarrona, enseña mucho los dientes.	Parece un pitbull, achica los ojos y echa la mandíbula hacia delante.	Juega con su bigote y mira de soslayo.	Enseña los dientes y pone cara de malas pulgas.	Agacha la mirada.
<b>Cuerpo</b>	Demasiado contacto físico. Agarra y golpea.	Se infla como un globo intentando parecer más grande.	Se cruza de brazos, intenta parecer más grande de lo que es.	Golpea a la mínima, hincha el pecho y esconde barriga.	Se agarra las manos y las mantiene bajas. Se encoge.
<b>Voz</b>	Es ruidoso, hace muchas bromas hirientes.	Pone la voz grave y habla e insulta rápido.	Se puede volver muy bocazas e incluso dar información que no debería.	Grita e insulta, y lo que más le gusta es dar órdenes.	Pone la voz suave e intenta hablar poco para no enfadar a su interlocutor.

**Cinco dimensiones de su personalidad:**

- **Apertura:** Suele hacer las cosas a regañadientes, y solo si es Booker quien se lo manda. Por lo demás, procura escaquearse si hay que hacer algo mínimamente arriesgado.
- **Conciencia:** Es cruel como método de defensa. A él nunca lo trataron bien, así que en cierto modo piensa que comportarse así es lo normal y que tienen que temerte para respetarte. En el fondo, no le gusta ser temido.
- **Extroversión:** Cuando está rodeado de los demás guardias, es un valiente que puede con todo y se le ve muy extrovertido. Cuando está solo es tímido y temeroso.
- **Amabilidad:** Absolutamente para nada amable. Se ríe de todo el mundo, es irrespetuoso y cruel. Solo se comporta de forma amable si alguien le gusta y no hay nadie cerca que lo vea.
- **Estabilidad emocional:** Es bastante inestable, se enfada con facilidad (o más bien vive enfadado) y necesita que lo respeten todos a su alrededor para no perder la cordura. Además, no está en paz consigo mismo, puesto que no es como le gustaría ser.

# Nedli Dirtgeon

13

**Arquetipo contemporáneo:** Compinche

**Arquetipo Carl Jung:** Herald

**Descripción:** Es un joven tendero de una familia humilde que ha tenido que hacerse cargo de la tienda familiar tras la muerte de su madre. Es la primera vez que está en una mazmorra vendiendo, y ha decidido gastar todo el dinero que tenían ahorrado en llevar la tienda hasta la gran gigante gigantesca. Su padre, enfermo, no estaba de acuerdo y prefería seguir en la mazmorra humilde en la que trabajaban hasta ahora, pero Nedli ha querido arriesgarse por primera vez en su vida.

**Forma y silueta:** Es bajito y algo gordito, por lo que da la impresión de ser amable, y siempre está sonriendo, lo que nos da otra pista de su personalidad. Suele agarrarse las manos como si tuviera frío, pero es porque nunca sabe dónde ponerlas.

**Personalidad:** Nedli es inseguro, tímido, y tartamudea cuando se pone nervioso. Por lo general es un chico miedoso, así que siempre ha sido muy dependiente de sus padres, sobre todo de su madre. Ahora que tiene que depender de sí mismo y ayudar también a su padre, está dispuesto a esforzarse al máximo, aunque eso suponga enfrentarse a todos sus miedos y debilidades. Nedli es amable, trabajador y un buen chico, y como a nadie le llama la atención, suele conseguir información bastante jugosa casi sin querer.

**Estereotipo:** Puede convertirse en una especie de “Sancho” para El Tendero, ya que los puntos fuertes de uno son los débiles del otro, y viceversa.

**Pirámide de Maslow:** Se encuentra en la zona de **seguridad**, ya que lo que busca es sacar adelante la tienda familiar.



**Pistas de amabilidad y dominio:**

	<b>Amistoso</b>	<b>Hostil</b>	<b>Indiferente</b>	<b>Dominante</b>	<b>Sumiso</b>
<b>Cara</b>	Sonríe y achica los ojos.	Amplia sonrisa, como si lo quisiera solucionar por las buenas.	Se mantiene con una ligera sonrisita perenne en la cara. Gesticula bastante.	Sonríe tanto que los mofletes se le ponen rojos y los ojos casi se esconden.	No deja de sonreír y abre bien los ojos para prestar atención.
<b>Cuerpo</b>	Se frota las manos y le cuesta relajarse.	Levanta las 2 manos hacia adelante intentado tranquilizar la situación.	Suele cogerse un hombro con la mano contraria. Se encorva sin darse cuenta.	Se intenta hacer más pequeña para no dar la impresión de querer asustar.	Se mete las manos en los bolsillos y mueve los pies de un lado a otro.
<b>Voz</b>	Habla bajito y muy educadamente.	Grita para que se le oiga más, pero sigue siendo educado y amable.	Habla bastante normal, siendo amable e intentando seguir la conversación.	Habla lenta y tranquilamente.	Intenta no hablar demasiado y hacerlo en voz baja.

**Cinco dimensiones de su personalidad:**

- **Apertura:** Es bastante parado, no se atreve a arriesgarse casi nunca, por lo que es bastante sorprendente que haya querido trasladar la tienda (y además lo haya conseguido) hasta la GGG.
- **Conciencia:** Es un buen chico, amigo de todo el mundo, pero demasiado inocente. Él lo que quiere es ayudar a su padre, pero si pudiera y se atreviera ayudaría a todo el mundo.
- **Extroversión:** Muy tímido. Ahora que es el dueño de una tienda tiene que aprender a ser más abierto, y le cuesta muchísimo se pone nervioso y tartamudea.
- **Amabilidad:** Nedli es amable y muy educado, aunque a veces se queda callado porque no sabe seguir una conversación, lo cual es algo incómodo para el interlocutor.
- **Estabilidad emocional:** Se lo calla todo, algo que puede traerle problemas en algún momento. Por las noches le da vueltas a todo lo que ha ocurrido en los últimos días y no puede evitar centrarse en lo malo y sentirse avergonzado o miedoso.



# Jeiden Ravidcat

15

**Arquetipo contemporáneo:** Topo

**Arquetipo Carl Jung:** Estafador

**Descripción:** Un tipo peculiar, asiduo de todas las mazmorras de Dunandrag. Jeiden es un actor reconvertido en cazatesoros. No suele hacer uso de las tiendas de las mazmorras, sino que prefiere usar lo que los monstruos o los desdichados que mueren dejan caer, ya que es más barato. Su única misión es conseguir tesoros para vender o subastar más adelante.

**Forma y silueta:** Alto, fuerte, bien vestido y atractivo. Podría ser un héroe si no fuera por la mirada pícara de la que se enorgullece ante las mujeres. Da la impresión de que sabe luchar bien.

**Personalidad:** Jeiden es un ladrón, en todos los sentidos. Le gusta saquear y robar los tesoros de las mazmorras, algo que es legal; le gusta robar a los demás inquisidores en las mazmorras y a la gente de fuera, algo que es ilegal; y le gusta ir robando los corazones de cualquier mujer que encuentre solo por diversión, algo que es inmoral. Su objetivo es la vida es bastante primario, pues solo quiere diversión, y uno se divierte mejor con dinero. Le gusta mucho oírse a sí mismo, y la mayoría de las historias que cuenta son exageradas o directamente inventadas. Para pasar un buen rato, Jeiden es ideal. Para tener una relación sincera, mejor ni acercarse.

**Estereotipo:** Es el galán de poca confianza.

**Pirámide de Maslow:** Busca diversión, dinero y poder vivir bien, sin grandes objetivos, por lo que estaría en la zona de la seguridad.



**Pistas de amabilidad y dominio:**

	<b>Amistoso</b>	<b>Hostil</b>	<b>Indiferente</b>	<b>Dominante</b>	<b>Sumiso</b>
<b>Cara</b>	Sonríe ligeramente.	Sonríe enseñando los dientes.	Frunce el ceño y mueve los labios adelante.	Sonrisa de oreja a oreja, mirada entrecerrada.	Pone cara amable, sonríe y pone ojos de pena.
<b>Cuerpo</b>	Se mueve de un lado a otro y gesticula y toca en exceso.	Abre los brazos y los mueve sin parar, se toca el arma de vez en cuando.	Si es indiferente a la otra persona, suele girar el cuerpo hacia otro lado.	Abre mucho los brazos, incluso los pasa por encima del hombro.	Echa el cuerpo hacia atrás y las manos hacia delante.
<b>Voz</b>	Habla mucho y sin dejar hablar.	Habla mucho y es sarcástico e irónico.	Hace como que está solo y habla consigo mismo.	Alarga las palabras y habla mucho.	La lengua se le suelta más todavía, intenta camelarse a la otra persona.

**Cinco dimensiones de su personalidad:**

- **Apertura:** Suele estar abierto a nuevas experiencias, sobre todo si son gratis. Eso sí, por lo general prefiere no arriesgarse demasiado, así que si ve algo muy peligroso lo rechaza. Se quiere demasiado a sí mismo.
- **Conciencia:** Solo se preocupa por él mismo, así que vendería a cualquiera si eso le reportara beneficios.
- **Extroversión:** Extremadamente extrovertido, habla hasta con las piedras. Es un timador profesional.
- **Amabilidad:** Piensa que se atrapan más moscas con miel que con hiel, así que lleva la amabilidad por bandera. Falsa, sí, pero amabilidad. Prefiere llevarse bien con todo el mundo, pues no sabe cuándo podría necesitar algo de alguien.
- **Estabilidad emocional:** Intenta siempre mantener la calma y la sonrisa en la cara. Incluso si tuviera que huir de una situación de peligro, lo haría sonriendo y aparentando, así que sabe tener la cabeza en su sitio.



# La Gran Gigante Gigantesca

**Arquetipo contemporáneo:** Antagonista equivocado

**Arquetipo Carl Jung:** Sombra

**Descripción:** Es una montaña, la mazmorra más famosa de todas, la gran gigante gigantesca. Su origen puede encontrarse unos 200 años atrás. Ya hacía unos 800 años desde que se habían descubierto las mazmorras y su origen seguía siendo aún un misterio. Un hombre creó entonces una pequeña máquina dotada de una IA bastante simple para que se adentrara en el corazón de varias mazmorras, esperando encontrar algo. Encontrara lo que encontrara, la máquina poco a poco empezó a cambiar, a evolucionar y a volverse más inteligente. Merith Sagard, una de las alumnas del inventor, viendo la posibilidad de ganar dinero, lo mató y robó la máquina. Esta IA acabó creciendo y creando una mazmorra a su alrededor a la que Merith llamó “La Gran Montaña”. Más tarde, como no paraba de crecer, comenzaron a llamarla “La Gran Montaña Gigante”, y al final, tan enorme se volvió, que terminaron llamándola “La Gran Gigante Gigantesca”. Nadie sabe la verdad sobre la mazmorra, todos piensan que es igual que las demás.

**Forma y silueta:** Por su aspecto exterior parece una gran montaña, pero eso es solo una inmensa corteza. Su cuerpo está más cerca de ser como el de una mujer normal, concretamente muy similar a Merith Sagard, a la que tomó de referencia para crearse a sí misma.

**Personalidad:** Es pura lógica y no ha desarrollado una gran variedad de sentimientos, por lo que tampoco siente mucha necesidad de relacionarse con nadie salvo con Booker Trueman. No porque le tenga cariño, sino porque es necesario para poder seguir creciendo y subsistiendo. Su único objetivo es la autoconservación y la investigación de las mazmorras, y por lógica, cree que convirtiéndose en una hallará la verdad sobre ellas. No obstante, también piensa por ella misma, pero no tiene motivos para alejar su procesamiento de sus objetivos principales.

**Estereotipo:** Diría que no pertenece a ningún estereotipo.



**Pirámide de Maslow:** Aunque uno de sus objetivos principales es la **homeostasis**, su objetivo principal es averiguar el origen de las mazmorras, es la resolución de un problema, su objetivo final, por lo que creo que estaría en la zona de la **autorrealización**.

**Pistas de amabilidad y dominio:**

	Amistoso	Hostil	Indiferente	Dominante	Sumiso
Cara	Ojos azules, sin gesticular.	Ojos rojos, sin gesticular.	Ojos azules, sin gesticular.	Ojos azules, sin gesticular.	Ojos azules, sin gesticular.
Cuerpo	Se mantiene quieta, a veces mueve un poco las manos.	Puede llegar a ser agresiva, e incluso deformar partes de su cuerpo.	Se mantiene quieta, a veces mueve un poco las manos.	Se mantiene quieta, a veces mueve un poco las manos.	Se mantiene quieta, a veces mueve un poco las manos.
Voz	Habla tranquila y con lógica.	Sube el volumen y grita lo que cree que tiene que hacer la otra persona.	Habla tranquila y con lógica.	Habla tranquila y con lógica.	Habla tranquila y con lógica.

**Cinco dimensiones de su personalidad:**

- **Apertura:** Si tiene que hacer algo para cumplir un objetivo, lo hace, sin más.
- **Conciencia:** Aunque tiene una conciencia, no está desarrollada debido al nulo contacto con la gente, así que se mueve por su programación. No ha aprendido a pensar por sí misma.
- **Extroversión:** Aún no ha sentido miedo, vergüenza ni nada parecido, así que es totalmente extrovertida. Como aún se mueve solo por programación, habla cuando le hablan, responde a las preguntas, etc.
- **Estabilidad emocional:** Es estable y lógica, pero si alguien la obliga a pensar, a recapacitar y a desarrollar una personalidad, podría volverse incluso triste si echara la mirada atrás y viera todo lo que ha hecho.