Plantilla del Protagonista

Nombre del Protagonista:

Garrett "Sombra de Acero" Voss

Trasfondo:

Garrett Voss, conocido en los círculos mercenarios como "Sombra de Acero", nació en una ciudad fronteriza marcada por la guerra y la intriga política. Su infancia estuvo marcada por la violencia y la necesidad de sobrevivir en un entorno hostil. Quedó huérfano a una edad temprana, obligándolo a aprender rápidamente las artes de la supervivencia y el combate.

A lo largo de los años, Garrett se convirtió en un hábil mercenario, mercader y espía. Su apodo, "Sombra de Acero", refleja su capacidad para moverse sigilosamente y su destreza mortal con cualquier arma que tenga en sus manos. Su ética es ambivalente; no es ajeno a realizar trabajos sombríos si el precio es adecuado, pero también tiene un código de honor que le impide cruzar ciertas líneas.

Garrett ha estado involucrado en conflictos en todo el reino, desde guerras civiles hasta enfrentamientos con criaturas místicas. Su experiencia y habilidades lo han convertido en un recurso valioso para aquellos dispuestos a pagar por sus servicios. A pesar de su fachada de indiferencia, Garrett lleva consigo el peso de sus acciones pasadas y busca redimirse de alguna manera.

Motivaciones:

1. Supervivencia Personal:

Garrett prioriza su propia supervivencia por encima de todo. Su vida en un mundo peligroso ha forjado una mentalidad de autosuficiencia y pragmatismo extremo.

1. Acumulación de Riquezas:

La principal motivación de Garrett es el dinero. Cada trabajo que realiza está destinado a aumentar su fortuna personal. No tiene reparos en realizar tareas éticamente cuestionables si la recompensa es suficientemente tentadora.

1. Desconfianza en los Lazos Emocionales:

Garrett ha aprendido a desconfiar de las conexiones emocionales, ya que las ve como debilidades potenciales. Su enfoque se centra en transacciones frías y calculadas en lugar de lazos personales.

1. Eficiencia y Pragmatismo:

La eficiencia guía todas las acciones de Garrett. No se involucra en situaciones que no ofrezcan beneficios tangibles, y siempre busca la forma más efectiva de lograr sus objetivos, incluso si eso implica sacrificios.

1. Desapego Emocional:

Garrett ha cultivado una frialdad emocional como mecanismo de defensa. No se permite sentir conexiones profundas con otros y se esfuerza por mantener un enfoque objetivo en sus objetivos.

Habilidades Iniciales:

1. Dominio de Armas de Filo:
2. Ojo Atento:
3. Pericia en Armas a Distancia:
4. Resistencia a Daño:
5. Agilidad Acrobática:

Todas estas habilidades se irán obteniendo a lo largo de cada partida dependiendo de las decisiones tomadas por el jugador.

Arma(s) Principal(es):

Garrett empezará su partida con una guadaña grande, la cual es su arma principal.

Personalidad:

Su personalidad Inicial será fría y despreocupada.

Arco de Desarrollo:

Este además de hacerse más fuerte poco a poco irá ablandando y encariñando de los npc que irá conociendo.

Relaciones con Otros Personajes:

Inicialmente ninguna

Objetivo Principal:

Salir de la mazmorra, solo o con sus compañeros(npc);

Frases o Líneas Emblemáticas:

* "En este mundo, la supervivencia no es para los débiles, sino para los astutos."
* "La lealtad es un lujo que pocos pueden permitirse."
* "En las sombras, encuentro mi fortaleza."
* "El oro habla un idioma que todos entienden."
* "La venganza es un plato que se sirve frío, pero la astucia es la mejor salsa."
* "No hay secretos, solo información que aún no he descubierto."
* "En cada sombra, hay una oportunidad."
* "La confianza se gana con hechos, no con palabras vacías."
* "El pasado es un peso, pero el futuro es una oportunidad."
* "En el juego de la vida, las reglas cambian constantemente. Aprende a adaptarte o perece."

Título del Juego: "Fall into the Dungeon"

Sinopsis:

En el turbio mundo donde Garrett "Sombra de Acero" se embarca en una misión aparentemente ordinaria, un giro inesperado lo transporta a un reino desconocido y peligroso, lleno de mazmorras interconectadas y desafíos mortales. Cada sala es un campo de batalla, y la única forma de avanzar es eliminar a todos los enemigos presentes.

Historia:

Garrett se encuentra solo al principio, desprovisto de sus habilidades y equipo. Rápidamente descubre que está atrapado en un ciclo interminable. Cada vez que cae en combate, es devuelto al inicio del laberinto, perdiendo sus habilidades y pertenencias, pero no sus experiencias acumuladas.

En su viaje, Garrett se encuentra con un grupo ecléctico de personajes, cada uno también atrapado en este mundo de mazmorras. Juntos, forman una alianza improbable, uniendo sus habilidades únicas y forjando vínculos mientras enfrentan los desafíos mortales que les depara el laberinto.

A medida que Garrett avanza, descubre que cada nivel de la mazmorra es gobernado por un ser poderoso. Al derrotar a estos jefes, obtiene habilidades nuevas y poderosas que le otorgan ventajas en su búsqueda.

Sin embargo, la muerte es implacable en este reino. Cada derrota lleva a Garrett de vuelta al principio, pero no todo está perdido. El oro acumulado durante sus incursiones puede usarse para mejorar sus estadísticas base, hacerlo más resistente, ágil o hábil en el manejo de armas.

A medida que Garrett avanza y se fortalece, se entera de la naturaleza de este mundo de mazmorras. Descubre que está vinculado a la voluntad de seres interdimensionales que han creado este desafío como entretenimiento. Determinado a liberarse y liberar a sus nuevos compañeros, Garrett se embarca en una búsqueda para descubrir la verdad detrás de este reino y encontrar una salida.

La historia de "Fall into the Dungeon" mezcla la narrativa oscura y enigmática con la mecánica de roguelike, creando una experiencia única donde la persistencia, la adaptabilidad y la construcción de personajes se entrelazan en un viaje emocionante e impredecible.

Evelyn "La Mercader":

Evelyn, aunque no se une directamente a las batallas, ofrece valiosas mejoras en la eficiencia de las compras y transacciones comerciales. A medida que la amistad con Evelyn crece, proporciona descuentos exclusivos y acceso a artículos especiales. Su presencia también influye en el costo de las mejoras de Garrett.

Darian "El Herrero":

Darian se especializa en mejorar el equipo de Garrett. A cambio de oro, fortalece las estadísticas de las armas y armaduras del protagonista. La amistad con Darian reduce los costos de mejora y desbloquea mejoras únicas. Eventualmente, puede ofrecer creaciones exclusivas que otorgan habilidades especiales.

Seraphina "La Caballera Sagrada":

Aunque Seraphina no se une directamente a las batallas, su devoción a la causa influye en la resistencia y la moral de Garrett. A través del sistema de amistad, Seraphina puede proporcionar bendiciones que aumentan temporalmente las estadísticas de Garrett o le otorgan resistencias a ciertos tipos de enemigos. Una amistad más profunda podría llevar a un romance con consecuencias narrativas.

Malachai "El Mago Vijo":

Malachai, con su conocimiento arcano, ofrece mejoras en habilidades mágicas y resistencias a los encantamientos del enemigo. A medida que Garrett profundiza su amistad con Malachai, este puede enseñarle hechizos nuevos o proporcionarle información valiosa sobre el mundo del laberinto. Sin embargo, Garrett debe tener cuidado, ya que las verdaderas intenciones de Malachai siguen siendo un misterio.

Sistema de Amistad y Romance:

Cada compañero tiene un medidor de amistad que se incrementa a medida que Garrett interactúa con ellos y toma decisiones que coinciden con sus valores. Cuanto más alta sea la amistad, mayores serán las ventajas que brindan. Con Seraphina, esta relación puede evolucionar hacia un romance opcional, desbloqueando contenido adicional y revelando más sobre la historia personal de ambos personajes.

Este sistema no solo agrega capas emocionales a la narrativa, sino que también ofrece recompensas prácticas en el juego, incentivando a los jugadores a forjar vínculos más profundos con sus compañeros en "Sombras Interdimensionales".

Diálogos para Evelyn "La Mercader":

* Opción Amistosa:
  + Garrett: "Evelyn, siempre aprecio tus ofertas. ¿Hay algo especial hoy?"
  + Evelyn: "¡Por supuesto, querido! Para ti, hoy todo tiene un descuento especial. Aprecio tu lealtad."
* Opción Conflictiva:
  + Garrett: "Evelyn, estos precios son excesivos. No puedo pagar tanto."
  + Evelyn: "Veo que no aprecias la calidad. Si no puedes pagar, ve a buscar ofertas en otro lado."
* Opción Neutral:
  + Garrett: "Evelyn, solo estoy echando un vistazo. Nada hoy, gracias."
  + Evelyn: "Como desees, no dudes en preguntar si cambias de opinión. Estoy aquí para ayudar."

Diálogos para Darian "El Herrero":

* Opción Amistosa:
  + Garrett: "Darian, tus mejoras son increíbles. ¿Qué puedes hacer con esta espada?"
  + Darian: "Ah, Garrett, un cliente leal. Por ti, haré algo especial. Espera y verás."
* Opción Conflictiva:
  + Garrett: "Darian, ¿por qué el precio de estas mejoras sigue subiendo?"
  + Darian: "La calidad tiene su precio. Si no puedes pagar, ve a otro lado. No hago rebajas."
* Opción Neutral:
  + Garrett: "Darian, hoy solo necesito una afilada. Sin mejoras esta vez."
  + Darian: "Entiendo. Afilado está afilado. Aquí lo tienes, amigo."

Diálogos para Seraphina "La Caballera Sagrada":

* Opción Amistosa:
  + Garrett: "Seraphina, tu valentía es inspiradora. ¿Algún consejo para enfrentar a esos monstruos?"
  + Seraphina: "Garrett, siempre es un honor luchar a tu lado. Aquí tienes una bendición para fortalecerte."
* Opción Conflictiva:
  + Garrett: "Seraphina, creo que podríamos evitar algunas peleas. No necesito tus lecciones."
  + Seraphina: "Garrett, no subestimes la importancia de la disciplina. Ignorar mis consejos puede costarte caro."
* Opción Neutral:
  + Garrett: "Seraphina, solo necesito un descanso. No hablemos de batallas hoy."
  + Seraphina: "Como desees. Pero no bajes la guardia. Estoy aquí si cambias de opinión."

Diálogos para Malachai "El Mago Vijo":

* Opción Amistosa:
  + Garrett: "Malachai, tus conocimientos son asombrosos. ¿Puedes enseñarme un hechizo?"
  + Malachai: "Ah, Garrett, un estudiante ansioso. Por supuesto, aquí tienes un pequeño truco arcano."
* Opción Conflictiva:
  + Garrett: "Malachai, tus tratos oscuros me hacen dudar de ti. ¿Qué estás tramando?"
  + Malachai: "Tus sospechas son infundadas. Mi magia es un regalo, no una amenaza."
* Opción Neutral:
  + Garrett: "Malachai, hoy solo necesito tranquilidad. No hay necesidad de magia."
  + Malachai: "Como quieras. Pero no subestimes el poder que yace en las artes místicas."

Más Diálogos para Evelyn "La Mercader":

* Opción Amistosa:
  + Garrett: "Evelyn, he conseguido algo extra de oro. ¿Alguna recomendación sobre cómo invertirlo inteligentemente?"
  + Evelyn: "¡Ah, Garrett! Siempre es un placer hacer negocios contigo. Aquí tienes una oferta especial como agradecimiento."
* Opción Conflictiva:
  + Garrett: "Evelyn, estos precios son ridículos. ¿Realmente crees que alguien pagará por esto?"
  + Evelyn: "No todos entienden el valor de la calidad. Si no te gusta, hay otras tiendas que pueden satisfacer tus necesidades."
* Opción Neutral:
  + Garrett: "Evelyn, hoy solo estoy de paso. No necesito nada por ahora."
  + Evelyn: "No hay problema, Garrett. Si cambias de opinión, estaré aquí."

Más Diálogos para Darian "El Herrero":

* Opción Amistosa:
  + Garrett: "Darian, tu trabajo es excepcional. ¿Alguna sugerencia sobre cómo mejorar mi armadura para resistir mejor?"
  + Darian: "Garrett, siempre es un placer trabajar contigo. Aquí tienes algunas mejoras especiales. Te sorprenderán."
* Opción Conflictiva:
  + Garrett: "Darian, cada vez cobras más. ¿Es realmente necesario este aumento de precios?"
  + Darian: "La calidad tiene un costo, amigo. Si no puedes pagarlo, no puedo ayudarte."
* Opción Neutral:
  + Garrett: "Darian, hoy solo necesito una reparación rápida. Nada de mejoras esta vez."
  + Darian: "Entiendo. A veces, una buena reparación es todo lo que necesitas."

Más Diálogos para Seraphina "La Caballera Sagrada":

* Opción Amistosa:
  + Garrett: "Seraphina, he notado tu habilidad con la espada. ¿Podrías enseñarme algún movimiento especial?"
  + Seraphina: "Claro, Garrett. Estaré encantada de compartir contigo algunos trucos. ¡Prepárate para entrenar!"
* Opción Conflictiva:
  + Garrett: "Seraphina, creo que tus métodos son demasiado conservadores. No siempre necesitamos enfrentarnos de frente."
  + Seraphina: "La honorabilidad en la batalla es crucial. No todos somos mercenarios sin escrúpulos, Garrett."
* Opción Neutral:
  + Garrett: "Seraphina, hoy solo necesito un momento de paz. No hablemos de tácticas ni batallas."
  + Seraphina: "Como desees. Pero siempre estoy aquí si necesitas discutir estrategias."

Más Diálogos para Malachai "El Mago Vijo":

* Opción Amistosa:
  + Garrett: "Malachai, tu conocimiento es vasto. ¿Qué me puedes decir sobre los secretos de este laberinto?"
  + Malachai: "Ah, Garrett, siempre en busca de respuestas. Aquí tienes un fragmento de sabiduría. Úsalo sabiamente."
* Opción Conflictiva:
  + Garrett: "Malachai, no confío completamente en ti. ¿Qué escondes tras esos ojos sabios?"
  + Malachai: "La desconfianza es comprensible, pero mi magia es mi don y no una amenaza para ti."
* Opción Neutral:
  + Garrett: "Malachai, hoy solo necesito tranquilidad. No hay necesidad de magia ni charlas enigmáticas."
  + Malachai: "Como desees. Pero recuerda, el conocimiento puede ser tu mayor aliado."

Más Diálogos para Evelyn "La Mercader":

* Opción Amistosa:
  + Garrett: "Evelyn, he oído rumores sobre tesoros escondidos. ¿Tienes información que pueda ser útil?"
  + Evelyn: "¡Ah, Garrett! Siempre estás al tanto de las oportunidades. Compartiré contigo un mapa secreto que puede conducir a grandes recompensas."
* Opción Conflictiva:
  + Garrett: "Evelyn, estos precios son un robo. No puedo seguir pagando tanto por tus productos."
  + Evelyn: "No subestimes la calidad, Garrett. Si no puedes apreciarla, quizás deberías buscar en otro lado."
* Opción Neutral:
  + Garrett: "Evelyn, hoy estoy buscando algo en particular. ¿Tienes alguna recomendación especial?"
  + Evelyn: "Por supuesto, Garrett. Aquí tienes algunas opciones. Espero que encuentres lo que buscas."

Más Diálogos para Darian "El Herrero":

* Opción Amistosa:
  + Garrett: "Darian, he encontrado un metal raro. ¿Podrías forjar algo especial con esto?"
  + Darian: "¡Garrett, esto es fascinante! Con gusto trabajaré con este material único. Prepárate para algo extraordinario."
* Opción Conflictiva:
  + Garrett: "Darian, no creo que estas mejoras valgan el precio. ¿Puedes hacer algo al respecto?"
  + Darian: "La calidad tiene su precio, amigo. Si no puedes pagarlo, es tu problema."
* Opción Neutral:
  + Garrett: "Darian, hoy solo necesito una revisión rápida de mi equipo. Nada de mejoras por ahora."
  + Darian: "Entendido. Una revisión rápida, pero no subestimes la importancia de mantener tu equipo en buen estado."

Más Diálogos para Seraphina "La Caballera Sagrada":

* Opción Amistosa:
  + Garrett: "Seraphina, he notado tu coraje en la batalla. ¿Cómo mantienes tu determinación incluso en los momentos más oscuros?"
  + Seraphina: "La fe y la voluntad son mi guía, Garrett. Aquí tienes una bendición que fortalecerá tu resolución."
* Opción Conflictiva:
  + Garrett: "Seraphina, creo que tu sentido de honor te ciega. A veces, la realidad requiere decisiones más pragmáticas."
  + Seraphina: "La honorabilidad no es una debilidad, Garrett. No todos sacrificamos nuestros principios por conveniencia."
* Opción Neutral:
  + Garrett: "Seraphina, hoy solo necesito descansar. No quiero hablar de tácticas ni estrategias."
  + Seraphina: "Descansa, Garrett. Pero recuerda que siempre estoy aquí si necesitas consejo."

Más Diálogos para Malachai "El Mago Vijo":

* Opción Amistosa:
  + Garrett: "Malachai, he encontrado un antiguo grimorio. ¿Puedes echarle un vistazo y decirme si contiene algo valioso?"
  + Malachai: "¡Interesante, Garrett! Déjame examinarlo. Quizás pueda descifrar algunos hechizos perdidos."
* Opción Conflictiva:
  + Garrett: "Malachai, no puedo ignorar las señales. Estás tramando algo oscuro. ¿Por qué debería confiar en ti?"
  + Malachai: "La desconfianza es natural, Garrett. Pero recuerda, mi magia es una herramienta, no una amenaza."
* Opción Neutral:
  + Garrett: "Malachai, hoy solo quiero un momento de tranquilidad. No necesito hechizos ni secretos."
  + Malachai: "Como desees. Pero nunca subestimes el poder que yace en el conocimiento arcano."

Diálogos Románticos para Seraphina "La Caballera Sagrada":

* Opción Romántica - Aumentar Amistad:
  + Garrett: "Seraphina, he notado la dedicación y valentía que pones en cada batalla. Esa determinación es admirable."
  + Seraphina: "Gracias, Garrett. La batalla es mi deber, y lo hago con honor. Aprecio que valores eso. Quizás hay más similitudes entre nosotros de las que pensaba."
* Opción Romántica - Disminuir Amistad:
  + Garrett: "Seraphina, tu sentido de honor puede ser un poco restrictivo. A veces, las reglas deben romperse."
  + Seraphina: "No puedo comprometer mi integridad, Garrett. Si eso es lo que buscas, quizás no compartamos los mismos valores después de todo."
* Opción Romántica - Neutral:
  + Garrett: "Seraphina, hoy solo quiero disfrutar de tu compañía. ¿Te gustaría dar un paseo por el laberinto después de esta pelea?"
  + Seraphina: "Un descanso sería agradable, Garrett. Pero no olvides que mi deber es protegerte. Estoy aquí para ti, en la batalla y más allá."
* Opción Romántica - Aumentar Amistad:
  + Garrett: "Seraphina, he sentido una conexión especial contigo en esta lucha. ¿Hay algo más que compartes conmigo, algo más personal?"
  + Seraphina: "Garrett, también he sentido esa conexión. Hay secretos en mi corazón que he guardado, pero confiar en ti podría ser el primer paso."
* Opción Romántica - Disminuir Amistad:
  + Garrett: "Seraphina, tu devoción a tu código de honor puede ser un obstáculo para nosotros. ¿Puedes dejar de lado esas restricciones por un momento?"
  + Seraphina: "Mis principios son inquebrantables, Garrett. Si eso es un problema, tal vez deberíamos seguir caminos separados."
* Opción Romántica - Neutral:
  + Garrett: "Seraphina, hoy solo quiero disfrutar de un momento tranquilo contigo. ¿Te gustaría compartir historias alrededor de la fogata después de la pelea?"
  + Seraphina: "Un descanso sería bienvenido, Garrett. Pero recuerda que mi deber es protegerte. Acepto, siempre y cuando no olvides que estamos en medio de una lucha."

Diálogo Final para Garrett y Seraphina como Pareja:

Después de superar un desafío particularmente difícil, Garrett y Seraphina se encuentran descansando en una sala iluminada por la luz de cristales resplandecientes.

Garrett: "Seraphina, hemos superado tantas pruebas juntos. Nunca imaginé que encontraría algo más que camaradería en este laberinto."

Seraphina: "Garrett, nuestra conexión va más allá de las batallas. Juntos, hemos forjado un lazo que trasciende la oscuridad de este reino."

Garrett: "Es cierto. No esperaba encontrar el amor en medio de la lucha por la supervivencia. Pero aquí estamos, enfrentando el laberinto y nuestras propias verdades."

Seraphina: "Garrett, la vida nos ha unido en este extraño lugar. Pero incluso en lo desconocido, encontramos algo valioso. Un amor que brilla más que cualquier luz mágica de este laberinto."

Garrett: "Seraphina, nuestra historia es única, un giro inesperado en esta travesía. No sé qué nos deparará el futuro, pero estoy agradecido de que seas parte de mi presente."

Seraphina: "Y yo de la tuya, Garrett. Juntos, enfrentaremos lo que sea que este laberinto nos depare. Que nuestra conexión perdure, incluso más allá de estas sombras interdimensionales."

Garrett y Seraphina comparten una mirada significativa, sellando su unión en medio del caos del laberinto. La historia de "Sombras Interdimensionales" se eleva con una nueva dimensión de emociones y conexiones, trascendiendo las simples fronteras del survival roguelike.

Variante 1: Amistad con Malachai - Alianza Oscura:

Garrett y Malachai están en la sala final, donde la oscuridad se espesa con la magia misteriosa.

Garrett: "Desde que caí en este laberinto, he estado buscando respuestas. ¿Qué hay detrás de todo esto? ¿Quién nos ha traído a este lugar?"

Malachai: (riéndose malévolamente) "¡Ah, Garrett! La verdad es que todo esto ha sido un juego desde el principio. Este laberinto es mi creación. Yo los he traído aquí por puro entretenimiento."

Garrett: "¿Qué? ¿Por qué harías algo así? ¿Por diversión?"

Malachai: "La diversión, el caos, la desesperación. ¡Todo es tan deliciosamente humano! Pero ahora, mi amigo, es el momento de tomar una decisión. ¿Te unirás a mí en la gloriosa anarquía o serás la resistencia que se interpone en mi camino?"

Garrett: (asombrado) "No puedo creer que hayas jugado con nosotros de esta manera. ¿Cómo pudiste?"

Malachai: "Ah, la moralidad, una construcción tan frágil. ¿No ves, Garrett? El caos es la única verdad. La única salida es a través de la destrucción."

Garrett: "Está bien, Malachai. Uniré mi destino al tuyo. Juntos desataremos el caos y pondremos fin a esta farsa."

En esta variante, Garrett, sorprendido y afectado por la revelación, decide unirse a Malachai en su búsqueda oscura.

Variante 2: Enemistad con Malachai - Confrontación Final:

Garrett y Malachai están en la sala final, donde la oscuridad se espesa con la magia misteriosa.

Garrett: "Desde que caí en este laberinto, he estado buscando respuestas. ¿Qué hay detrás de todo esto? ¿Quién nos ha traído a este lugar?"

Malachai: (riéndose malévolamente) "¡Ah, Garrett! La verdad es que todo esto ha sido un juego desde el principio. Este laberinto es mi creación. Yo los he traído aquí por puro entretenimiento."

Garrett: "¿Qué? ¿Por qué harías algo así? ¿Por diversión?"

Malachai: "La diversión, el caos, la desesperación. ¡Todo es tan deliciosamente humano! Pero ahora, mi amigo, es el momento de tomar una decisión. ¿Te unirás a mí en la gloriosa anarquía o serás la resistencia que se interpone en mi camino?"

Garrett: (determinado) "No puedo creer que hayas jugado con nosotros de esta manera. ¿Cómo pudiste?"

Malachai: "Ah, la moralidad, una construcción tan frágil. ¿No ves, Garrett? El caos es la única verdad. La única salida es a través de la destrucción."

Garrett: "Nunca me uniré a ti, Malachai. Si has desatado este infierno, entonces seré yo quien lo detenga."

En esta variante, Garrett, enemistado con Malachai, se enfrenta a él en una confrontación final para detener sus planes malévolos.