

Ex Tenebris

## **Zonas del Juego.**

### **Prólogo – Bosque sombrío**

Descripción: El Bosque sombrío es el preámbulo del Infierno, no un lugar de tormento ardiente, sino de agónico estancamiento. Es un campo de castigo metafísico para las almas que, en vida, no cometieron ni el bien ni el mal, los inútiles, los indiferentes y los indecisos. Aquí, el mayor tormento es la falta de propósito y la humillación constante.

Arco Narrativo:

1. Lugar de Arribo: El Traidor aterriza en el corazón de este Bosque Sombrío, un lugar de vergüenza y patetismo. Su camino comienza en el fango de la inacción, marcando su necesidad de forjar una voluntad propia, ya sea para la redención o la venganza.
2. El Encuentro con Celestino: Tras atravesar la sección más densa del bosque, El Traidor se encuentra con el exgobernador Celestino. Celestino actúa como un Falso Guardián del Aqueronte, usando su deber autoimpuesto para redimir su propia vida sin huella ni mérito. Es la primera prueba de la convicción del Traidor.
3. Las Grandes Puertas del Infierno: Después de la confrontación, se alza el objetivo final de la zona: un Portal de Piedra, inmenso y monumental. Está cubierto de inscripciones ininteligibles talladas en la roca oscura, palabras arcanas cuyo contenido parece helar el alma con solo mirarlas. Es el final de la duda y el inicio de la condena.

### **Círculo 1 – El Limbo.**

Descripción: El Limbo es un lugar de privación silenciosa. Es el destino de las almas justas (filósofos, poetas, héroes y aquellos no bautizados) que vivieron sin pecado, pero que nunca pudieron alcanzar la fe. Su castigo no es el dolor, sino una eterna tristeza melancólica nacida del saber que están permanentemente privados de la visión de la luz de Dios.

1. La gran Muralla: El castillo al final de la zona está protegido por una gran muralla que simboliza las siete virtudes humanas o disciplinas que estas almas dominaron en vida. El Traidor deberá atravesar la muralla, custodiada por los Caballeros Poseídos y los Lamentadores (las manifestaciones de su tristeza intelectual), simbolizando la necesidad de superar la limitación de la virtud humana sin fe.

2. El Castillo: La zona culmina en una inmensa y magnífica Fortaleza o Ciudadela, construida con una arquitectura de la antigüedad clásica, pero cubierta de hollín melancólico. Esta estructura es el hogar de las almas más nobles.

## **Personajes.**

### **El Traidor.**

**Nombre:** Iscariote.

**Alias:** El Traidor.

#### **Descripción:**

Ante de convertirse en un desterrado conocido como "El Traidor", Iscariote era un Sacerdote de la Ciudad Santa "Lumus", pertenecía a un grupo selecto que sigue al Profeta, su máxima autoridad y a quien consideran una divinidad.

Un día, Iscariote despierta con sus manos manchadas de sangre y el cuerpo del Profeta tendido en el suelo, tras recuperar la compostura decidió escapar de "Lumus".

En su destierro padeció de pesadillas y vagos recuerdos de lo que pasó aquella fatídica noche, ahogado en culpa y sin escapatoria de la realidad decidió suicidarse.

Tras despertar, una luz cegadora se le aproxima, una figura femenina se le aparece mientras le explica que ahora se encuentra en el infierno por cometer dos grandes pecados.

Cargando una pesada cruz de madera decide continuar hasta llegar a las puertas del limbo donde le espera su destino.

#### **Apariencia:**

La base de su atuendo es su sotana de sacerdote, ahora rasgada, sucia y manchada, simbolizando su fe rota.

Para protegerse del entorno hostil, ha tomado piezas de armadura herrumbrosa y fragmentada del suelo. Este "hierro muerto" es una fe que no le pertenece, un intento de blindar su espíritu con los restos de otros condenados.

Hace uso de Crucis, otorgada a Iscariote por la Figura Femenina (La Santa) tras su llegada al Infierno. No es un regalo de perdón, sino una herramienta forzada para la penitencia. La Santa sigue velando por Iscariote, no por afecto, sino porque cree que su dolorosa travesía puede servir a un propósito divino mayor o exponer una verdad. Crucis es el único fragmento de fe que a Iscariote le queda.

#### **Importancia Narrativa:**

1. Vida en Lumus: Iscariote era un Sacerdote de élite en Lumus, la Ciudad Santa, parte del círculo íntimo que servía y seguía al Profeta, una figura venerada como divinidad. Su vida se basaba en la fe y la jerarquía.

2. El Pecado Original: Despertó una noche con el cuerpo del Profeta asesinado y su propia mano manchada con sangre divina. Aunque la verdad de lo sucedido es incierta, la culpa y la evidencia lo condenaron.
3. La Caída: Ahogado por la culpa, perseguido por pesadillas y recuerdos fragmentados, e incapaz de enfrentar la realidad de su sacrilegio, Iscariote eligió el camino final: el suicidio, el último acto de desesperación y la negación de la gracia.
4. Doble Condena: La figura femenina que lo recibe en el Infierno le revela que ha cometido dos pecados capitales: el Sacrilegio (el asesinato del Profeta) y la Desesperación (el suicidio). Esto explica su condena inmediata al Infierno.

## **La Santa Luz.**

**Nombre:** Isolda.

**Alias:** La Santa Luz.

### **Descripción:**

La Santa Luz guía los corazones humanos para alejarlos de la oscuridad. Escucha los rezos de aquellos a quienes protege y se alza como un faro de razón ante la duda y la vacilación.

Iscariote le oraba día y noche, buscando consuelo y consejo. En su época como sacerdote respetado, veía en la Santa Luz el reflejo de todo aquello que aspiraba a ser: un guía capaz de conducir a sus fieles por el camino correcto.

Pero cuando Iscariote mató al Profeta y se exilió para escapar del juicio de su comunidad, la voz de la Santa Luz se apagó en su conciencia. En su soledad, el antiguo sacerdote fue consumido por la desesperación al no recibir respuesta alguna de su adorada divinidad.

Despojado de toda esperanza, decidió poner fin a su miseria... para dar comienzo a otra.

Al despertar en el sendero que conduce a las puertas del Infierno, la Santa Luz se le apareció una vez más, dispuesta a guiarlo en su travesía a través de los Siete Círculos.

Aunque Iscariote confía plenamente en ella, algo en los fragmentos dispersos de su memoria le hace dudar. ¿Es realmente la Santa Luz quien lo guía... o una ilusión nacida de su propia culpa?

**Apariencia:**

Su vestimenta principal es un largo y fluido vestido de color rojo oscuro, casi granate. El vestido está adornado con intrincados patrones dorados que recorren el pecho, los bordes de las mangas y el dobladillo inferior, dándole un aspecto regio y ceremonial. Las mangas son anchas y caen en pliegues elegantes. Por debajo del vestido rojo, se asoman capas de tela blanca y ligera, creando un efecto de transparencia y movimiento.

**Importancia Narrativa:**

1. En vida, Iscariote la veía como el reflejo de su ideal como sacerdote y guía, orándole día y noche en busca de consuelo. Su fe en ella era absoluta. El Pecado Original: Despertó una noche con el cuerpo del Profeta asesinado y su propia mano manchada con sangre divina. Aunque la verdad de lo sucedido es incierta, la culpa y la evidencia lo condenaron.
2. Tras el asesinato del Profeta y el exilio de Iscariote, la voz de La Santa Luz se apagó en su conciencia. Este silencio fue el catalizador de la desesperación que lo llevó al suicidio. Para Iscariote, el silencio de su divinidad fue una condena peor que la persecución.
3. Al despertar en el Infierno, La Santa Luz reaparece inmediatamente, le explica la doble condena y le da el arma Crucis, asumiendo el rol de guía en su travesía. Ella no lo perdonó, sino que lo envió a un camino de penitencia.
4. A pesar de la confianza absoluta de Iscariote en su Santa Luz, los fragmentos dispersos de su memoria (la noche del asesinato) y la naturaleza contradictoria de su guía (lo abandonó en vida, pero lo guía en la condenación) siembran una duda crucial: ¿Es ella realmente la Santa Luz y su guía divina, o una proyección de su propia culpa, desesperación, o una manipulación del Infierno?

## Bestiario

**Nombre:** El Indeciso

**Tipo:** Alma

**Descripción:** El Indeciso es un espíritu de una miseria autoimpuesta, condenado a merodear perpetuamente el límite entre el Bosque Sombrío y las Grandes Puertas del Infierno. Su alma fue devorada por la duda en vida, y ahora su tormento es el ciclo interminable de anhelar la entrada a las vastas Tierras Sombrías y el terror a dar el paso final. Oculta la profunda vergüenza de su estancamiento bajo una capucha andrajosa que lo hace parecer un saco de harapos. Se arrastra por el terreno ceniciento, proyectando su envidia y frustración en cualquier alma con la determinación para avanzar.

**Amenaza:** Enemigo débil

**Combate:** Se desplaza cojeando o arrastrándose a baja velocidad. Se derrota con extrema facilidad (1-2 golpes).

**Zona de Respawn:** Bosque sombrío.

### Notas Adicionales:

1. Diseñado para probar la paciencia del jugador y servir como filtro de entrada. No representa una amenaza letal.
2. Existe una versión más fuerte que se llama "El solitario".

**Nombre:** El Solitario

**Tipo:** Alma

**Descripción:** Una evolución del Indeciso, el Solitario ha reemplazado la indecisión con un odio amargo y posesivo. Tras perderse en la entrada al Infierno, decidió que, si la puerta le fue negada, nadie más merecía cruzarla. A diferencia del Indeciso, que solo se arrastra, el Solitario se alza con una presencia imponente. Ha conseguido forjar o robar una armadura pesada y herrumbrosa, lo que mitiga su fragilidad espectral. Mantiene, sin embargo, su capucha desgastada original, aferrándose al símbolo de su fracaso y manteniendo su vergüenza oculta, incluso mientras mata

**Amenaza:** Enemigo de media dificultad.

**Combate:** Debido a la armadura se mueve más lento pero posee mejor defensa, por lo que los golpes físicos le hacen menos daño. Se derrota con un poco de dificultad (4 - 6 golpes).

**Zona de Respawn:** Bosque sombrío.

### Notas Adicionales:

1. Diseñado para probar la paciencia del jugador y servir como filtro de entrada. No representa una amenaza letal, pero puede desgastar recursos o ralentizar el avance.
2. El diseño del Solitario se basa en el arte conceptual del personaje principal conservando las vestimentas originales y la armadura.

**Nombre:** Celestino, “El Gobernador”

**Tipo:** Alma mayor

**Descripción:** Celestino fue uno de los pilares seculares de la antigua Corte de Lumus, un gobernador cuya codicia era un secreto a voces, tolerada por la Iglesia debido a su habilidad para asegurar prósperos (aunque sucios) comercios. Su caída se precipitó por la avaricia que lo llevó a asaltar una caravana que transportaba el Cáliz Vital, una reliquia destinada al Gran Sacerdote. Al tocar la copa, Celestino no obtuvo poder, sino una locura teñida de sed insaciable. Ahora, su alma es un espectro hinchado por la riqueza robada que nunca pudo disfrutar. Su apariencia debe ser grotesca: un espectro obeso, envuelto en ropajes de seda podrida y coronado por un tocado de gobernador torcido, con el Cáliz Vital fundido o incrustado en su mano.

**Amenaza:** Enemigo de mayor dificultad.

**Combate:** Celestino se alza como el primer jefe de la zona que servirá para probar al jugador ante un mayor reto. Sus ataques, aunque son lentos hacen un mayor daño que un enemigo normal además de tener más vida. Se limita a lanzar ataques pesados con el Cáliz Vital que abarcan una mayor zona y lanzar chorros de sangre que provienen del mismo Cáliz Vital que empuña.

**Zona de Respawn:** Bosque sombrío. Zona del jefe.

**Notas Adicionales:**

1. Es el primer jefe que enfrenta el jugador, al derrotarlo el jugador puede obtener el objeto llamado Cáliz Vital que permite recuperar toda la vida del jugador a cambio de consumir cargas del cáliz.
2. Aguarda en la puerta del infierno para evitar que cualquiera pueda hacerse de los tesoros que hay dentro.



**Nombre:** El Lamentador

**Tipo:** Alma

**Descripción:** El Lamentador es una manifestación espectral y dolorosa de las almas de los filósofos y sabios no bautizados, aquellas figuras de la antigüedad que, según la teología, están condenadas a la tristeza eterna por no haber conocido la gracia. Su forma es fantasmal, translúcida y etérea, pero mantiene una silueta notablemente humana, vestida con lo que parecen ser togas deshilachadas. Constantemente emiten quejidos tenues y profundos, susurros de lógica y razón que se han convertido en penas eternas. Su agonía no es por castigo físico, sino por la ausencia de la luz divina.

**Amenaza:** Enemigo débil.

**Combate:** Se desplaza lento hacia el jugador y se limita a golpes físicos que no hacen mucho daño.

**Zona de Respawn:** El limbo.

**Notas Adicionales:**

3. Su existencia es un comentario sobre la naturaleza de la fe en el mundo del juego.
4. Su aspecto se basa en los primeros bocetos de un enemigo que pertenece al Bosque Sombrio.

**Nombre:** Caballero Poseído.

**Tipo:** Alma

**Descripción:** Una armadura de placas completa, finamente grabada pero cubierta de pátina, que marcha por las tierras del Limbo. No está habitada por un cuerpo, sino por una voluntad externa (la de Julio César). Es una máquina de guerra sin conciencia propia; la armadura se mueve con una precisión brutal, desprovista de vacilación o dolor. Su única función es resguardar la ruta hacia su maestro, impidiendo que las almas débiles o los intrusos crucen los límites establecidos.

**Amenaza:** Enemigo fuerte.

**Combate:** Sus ataques son lentos y deliberados, pero extremadamente poderoso, solo es posible hacerlo daño si se golpea en la espalda, afortunadamente es lento en sus ataques descuidando su punto débil en la espalda, momento perfecto para hacerle daño.

**Zona de Respawn:** El limbo.

**Notas Adicionales:**

1. Su diseño y movimientos deben contrastar con los espectros errantes: el Caballero es **orden** y **disciplina** impuesta por un líder.
2. Su aspecto se basa en los primeros bocetos del protagonista cuando se le consideraba una armadura alternativa.

**Nombre:** Julio César, Guerrero de Elite.

**Tipo:** Alma

**Descripción:** Julio César es el epítome de la nobleza caída y la tragedia del Limbo: un alma de virtud innegable condenada a la tristeza perpetua, no por sus crímenes, sino por no haber conocido la verdadera fe. Fue un guerrero y líder de élite en vida, y ahora, en la no-existencia del Limbo, lucha por una libertad que es una ilusión. A diferencia de los poseídos y los Indecisos, él conserva su conciencia y su imponente físico. Responde directamente al Jefe del Infierno, quien astutamente le concedió un "propósito" (custodiar el pase al siguiente nivel) a cambio de la promesa vacía de liberación, explotando su innato sentido del deber. Sus "guerreros" (los Caballeros Poseídos) no son más que extensiones de su voluntad manipulada. Su combate está impulsado por la frustración de saberse eterno prisionero de su propia excelencia.

**Amenaza:** Enemigo de mayor dificultad.

**Combate:** Sus ataques son lentos y deliberados, pero extremadamente poderoso, solo es posible hacerlo daño si se golpea en la espalda, afortunadamente es lento en sus ataques descuidando su punto débil en la espalda, momento perfecto para hacerle daño.

**Zona de Respawn:** El limbo. Zona del jefe.

**Notas Adicionales:**

1. **Su mayor pecado fue su Orgullo Virtuoso:** Su confianza en la perfección de sus propias obras y moralidad humanas le impidió buscar la gracia divina en vida. Esto se traduce en su batalla, donde su "virtud" (su perfecta defensa) es su mayor fortaleza y debilidad. Al ser derrotado, en lugar de disiparse, su alma podría caer de rodillas, con una expresión de **tristeza profunda y entendimiento**, dándole al jugador un momento de reflexión antes de obtener la recompensa clave.
2. Este jefe estaba pensando para ser el custodio de la puerta del infierno.
3. El jefe posee un ítem secreto que puede permitir obtener una gran recompensa si se sabe donde usarla.

## Objetos.

**Nombre:** Crucis.

**Tipo:** Objeto Clave.

### **Descripción:**

Hoja simple y masiva. La empuñadura tiene un guardamano simple en forma de cruz, el único símbolo de fe no corrompida.

Otorgada por **La Santa Luz** a Iscariote en el Infierno como una herramienta para su penitencia y travesía, no como un signo de perdón.

Se obtiene al comenzar el juego en el Prólogo.

La espada representa la fe impuesta y genuina que Iscariote debe usar para purgar a los condenados, mientras que él mismo intenta protegerse con "**metal ajeno**" (su armadura robada) para esconder su vergüenza.

### **Función:**

Arma que el jugador puede usar para combatir contra enemigos.

Es el arma principal del jugador y es la única arma que puede portar. No se puede tirar ni reemplazar.

**Nombre:** Cáliz Vital.

**Tipo:** Objeto Consumible.

### **Descripción:**

Una copa antigua y ceremonial que, al ser corrompida, ahora está cubierta de un moho espectral o de incrustaciones de oro oxidado y púrpura. En lugar de agua bendita o vino, contiene un líquido denso y oscuro que gotea lentamente, reflejo de la vida que fue robada. Otorgada por La Santa Luz a Iscariote en el Infierno como una herramienta para su penitencia y travesía, no como un signo de perdón.

Perteneció a la Ciudad Santa de Lumus, robado y profanado por la avaricia de Celestino, "El Gobernador". Se obtiene tras derrotarlo.

El Cáliz es un recordatorio tangible de que la vida y la gracia pueden ser robadas y profanadas. Iscariote lo utiliza como una herramienta de penitencia, bebiendo el castigo de otro para poder soportar el suyo.

**Función:**

Permite a Iscariote consumir una carga para recuperar instantáneamente una porción significativa de salud. Es el principal medio de curación del jugador.

El Cáliz se recarga automáticamente cada vez que Iscariote muere y reaparece en un punto de guardado (penitencia). Esto simboliza que el acto de reanudar el castigo es lo que reabastece la vida robada.