

Capítulo 2 - La recolección de musgo - Caídas de rocas, muerte segura

- Capítulo 2 - La recolección de musgo - Caídas de rocas, muerte segura

Capítulo 2 - La recolección de musgo - Caídas de rocas, muerte segura

Tan rápidamente como había comenzado, el viaje del [Roca Rodante] llegó a su fin.

Misión:

Altitud actual: 9.253 metros

Velocidad (v): 0 m/s => [0, 0, 0]

La piedra... había quedado atrapada.

Una cruel vuelta del destino, pero también en cierta forma inevitable. Todo héroe necesita grandes pruebas para superarlas, como el gran titán condenado a empujar eternamente una roca por una montaña.

Pero allí residía el problema. Nuestra piedra no tenía fuerza propia.

Al caer desde esa cima imponente, lanzada en el choque de titanes, experimentó una alegría desbordante. ¡Qué velocidad! ¡Qué proceso! Podía ver cómo el contador de la misión bajaba y su velocidad aumentaba. ¡Los números simplemente aumentaban sin cesar!

Rodaba cada vez más rápido, ganando velocidad y ímpetu, descendiendo rauda la montaña.

Hasta que divisó un objetivo.

Una criatura singular, con orejas largas que se agitaban con alegría mientras observaba su entorno. Entonces la piedra recordó dos cosas.

1. Que podía crecer más al golpear las cosas con fuerza en la cabeza.
2. Que podía [Dirigirse].

¡Activado el control de dirección!

Girando hacia la [Derecha].

En ese momento, su [Velocidad] era realmente alta, así que la piedra comenzó a usar su nueva habilidad, modificando sutilmente su vector de [Aceleración], ajustando gradualmente su rumbo hacia la criatura peluda. La criatura simplemente permanecía inmóvil, como un desafiante solitario ante la roca, de pie cerca de un acantilado imponente. La piedra observó su falta de movimiento y reconoció que el enemigo era inferior.

Fue entonces cuando cometió un error. Porque una piedra tiene conciencia bastante limitada—no conocía cosas como el olor, el sabor o... bueno, el sonido. Se acercó al objetivo, golpeó una roca y—

Una oreja se estremeció. Un conejo saltó y esquivó rápidamente.

Y una roca retumbó con fuerza contra otra, quedando encajada entre dos grandes bloques en un profundo abismo debajo de ella. Pero ya no caía. Ya no se movía.

Atrapada.

La que claramente no era [Roca Rodante] comenzó a acumular musgo.

Una sensación familiar, en realidad. Había pasado la mayor parte de la eternidad haciendo eso, así que, en cierto modo, era volver a lo normal. La jubilación tras una carrera llena de aventuras. Había alcanzado lugares que pocas rocas han llegado a explorar, mares inexplorados, y lograba llegar al nivel 1. Nada de qué avergonzarse.

Orgullosa, la piedra recordó la insensatez de su juventud y se reclinó para disfrutar de su retiro.

Y las estaciones comenzaron a cambiar.

Primero llegaron los vientos fríos del otoño. Grandes ráfagas soplaban, pero ninguna hoja caía por encima. La cima de la montaña era un lugar árido y seco. Muy lejos de los brillantes follajes de abajo. Un desierto en las alturas, sin espejismos ni oasis que ofrecieran esperanza a los viajeros perdidos. Pero la roca no necesitaba esperanza, no ansiaba agua.

Era una roca. Tranquilamente, disfrutaba de la brisa fresca contra su dura superficie, como un hombre que halla consuelo en un cálido hogar y un buen fuego.

Luego llegó la nieve del invierno, enterrándola bajo hielo rígido. Yo había sentido esa sensación antes, y aunque el hielo enfrió su interior hasta el núcleo, no cayó en la desesperación. Era solo una piedra. Un poco de frío no era nada para ella.

Pero, como bien saben los aventureros jubilados, tarde o temprano la llamada de la aventura vuelve a sonar.

La nieve empezó a derretirse.

Lentamente—oh, tan lentamente—las cosas comenzaron a cambiar, a moverse.

Primero, el hielo comprimido se convirtió en barro, solo una delgada capa de escarcha sellaba la piedra en su tumba. Luego el agua comenzó a fluir en grandes corrientes por la montaña, y las tierras bajas temieron las avenidas de agua. Pero la piedra... percibió una oportunidad.

Despertó de su retiro. Bajó al sótano, tomó la antigua espada de herencia y empezó a afilarla.

Pues el ambiente sobrevolaba la amenaza de guerra.

Estaba preparado, listo para lanzarse en cuanto fuera el momento. Suave por la lluvia torrencial que la convirtió en barro y limo, la tierra sostenía los grandes cantos rodados, y mantenía en su sitio a la pequeña piedra que había sido desplazada.

Solo un indicio. Pero suficiente. La piedra comenzó a moverse lentamente hacia adelante. Luego cayó, finalmente libre de sus ataduras. Hacia abajo, en el abismo, su gran travesía comenzaba nuevamente.

Llevaba en su mente la sed de venganza. La espada estaba afilada.

Porque... un cierto conejo disfrutaba de la Frescura de las frutillas de primavera justo allí abajo. ¿Un giro del destino afortunado? Tales cosas solían seguir patrones. Un enemigo que no se derrota, siempre regresa con un estaca más afilada. Y la pequeña piedra había estado observando, con cuidado.

La piedra utilizó [Dirigir], y su vector de [Aceleración] descendente empezó a desviarse lentamente, con una precisión nacida de una paciencia infinita y un toque en la rueda que no se tambaleaba ante ninguna circunstancia.

Y no hubo sonido. Solo una caída silenciosa a través del aire.

Hasta que ocurrió lo que no esperaba.

¡¡CRASH!!

¡La colisión se activó!

[Sin nombre] infligió $1 * 20.1 / 4 = 5$ puntos de daño al [Conejo Común]

La velocidad nueva de [Sin nombre] era de 13.01 m/s.

Un conejo con la cabeza partida en dos cayó al suelo, justo sobre las frescas frutillas de primavera, que también fueron aplastadas bajo el paciente adversario.

Has obtenido el título de: Acechador Paciente.

Efectos: Inflige mayor daño al enemigo cuanto más tiempo hayas estado en espera.

Una vez más, la pequeña piedra empezó a rodar cuesta abajo. La hierba fue perdida, y las rugosidades de un largo descanso fueron suavizadas. Y comenzó a cazar.

Porque... un cazador paciente puede también ser bastante vengativo. La piedra había pasado dos largas temporadas en lo alto del acantilado, observando todo lo que sucedía en el abismo. Había visto el romance invernal del conejo, y la camada que había producido.

El conejo lanzó la primera piedra. Pero solo esa primera piedra tenía importancia, pues podía fácilmente cambiar su [Impulso], y comenzar a rodar en sentido contrario.

Con la inevitabilidad de una roca en movimiento, la piedra empezó a [Dirigir] en una dirección que conocía muy bien.

Rodó sobre rocas ásperas y expuestas, sobre hierba recién naciente, sobre tierra y pequeños cursos de agua, hacia una pequeña madriguera en el muro de la colina. Hacia los conejos pequeños que salteaban en el aire primaveral.

Una oreja se estremeció, y un joven y curioso ojo se volvió hacia el vengador que se acercaba. Con la arrogancia de la juventud, un conejo saltó hacia un lado, esquivando fácilmente la trayectoria.

O eso creía. Pero esta piedra... No se olvidaba. Había visto.

Se movía rápido, acelerando mientras descendía por la ladera de la montaña, y con un pequeño y preciso [Dirigir], en el momento perfecto...

La piedra golpeó en un cráneo, en el aire.

¡La colisión se activó!

[Sin nombre] infligió $1 * 5.2 / 4 = 1$ punto de daño al [Conejo recién nacido]

La velocidad nueva de [Sin nombre] era de 20 m/s.

Luego rebotó y [Dirigió] hacia el siguiente, que no sospechaba que una simple piedra pudiera moverse por sí misma.

Otra cabeza se rompió.

En una desesperada huida, los pequeños conejos saltaron montaña abajo, huyendo instintivamente junto a la gravedad, impulsados por su carrera. Una madre preocupada se unió a ellos.

Pero una piedra rodó. No se detuvo en la persecución. Y ellos siguieron bajando la colina. Con un [Dirigir] aún más sereno.

Golpe, golpe, golpe.

Tres conejos cayeron, sus cráneos destrozados por una piedra vengativa. Intentos vanos de huir, todo en vano.

Has obtenido el título: ¡Terminador de Línea!

Efectos: ¡Un 20 % de daño adicional en ataques que concluyen cadenas familiares!

¡Subes de nivel!

25 / 20 puntos de experiencia

Descartando experiencia sobrante

¡Has alcanzado el nivel 2!

¡Aumentan tus estadísticas!

Masa (m): 1,0 kg -> 3,3 kg

Diámetro (d): 0,09 m -> 0,14 m

Puntos de vida: 1 -> 2

La piedra pequeña disfrutaba la sensación de crecer, la dulce ambrosía de los números en aumento. Esto era bueno. Esto era correcto.

Cubierta de sangre y salpicada de pelaje, la piedra seguía rodando, cada vez más abajo, hasta llegar a una zona de desaceleración. Un acantilado de tierra llana, y su impulso...

Se quedó sin fuerza justo antes de alcanzar el borde del siguiente precipicio.

¿Nuestro héroe se había quedado atrapado de nuevo?

No, porque el aroma a guerra aún impregnaba el aire, denso y palpable. El más intenso de todos aquí.

Pues aquel no era un simple acantilado. Figuras pequeñas y verdes se reunían en ambas partes del borde, con ojos rojos que brillaban, y armas apuntándose unas a otras. Un lugar de batalla inminente.

Y el sonido del roce de una piedra al caer desde arriba sirvió como señal de inicio. Gritos de guerra resonaron a su alrededor, proyectiles comenzaron a sobrevolar el aire, y las figuras verdes se lanzaron unas contra otras, con la furia cegando sus mentes.

También allí había una escena de venganza.

Dos líneas de combatientes chocaron, con una piedra en medio. Brazos cortados, cuerpos caídos en gritos de dolor, y mares de sangre que se extendían y cubrían la cima del acantilado.

Por un breve momento, la piedra esperanza que la marea de sangre la impulsara hacia adelante, reiniciando su descenso por la montaña. Pero ay, —como suele suceder con los héroes...

Aunque no siempre estaban dispuestos, la guerra parecía buscarlos a ellos.

Una figura verde cayó junto a la roca, sujetando un brazo con una flecha incrustada en él. Gruñidos de dolor, pero con una determinación implacable nacida del odio profundo. Vio una roca del tamaño perfecto, la levantó y la lanzó.

La [Roca Rodante] volvió a tomar movimiento.

Y [Dirigió].

Directamente hacia las llamas de la guerra.

Misión:

Altitud actual: 8,673 m

Estado completo:

[Sin nombre]

Títulos: Terminador de Línea, Emboscador Paciente, Azote de Demonios

Puntos de vida: 2/2

Maná: 0/0

Nivel: 2

Experiencia: 0/40

Clase: Roca Rodante

Subclase: Ninguna

Raza: Piedra Gneis

Dinero: 0

ESTADÍSTICAS

Diámetro (d): 0,14 m

Masa (m): 3,3 kg

HABILIDADES

Impactar

Dirigir