

Capítulo 24 - Gran encuentro en este lugar - La leyenda de William Oh

William Oh una vez descubrió a una princesa atrapada en hielo. El hielo había sido encantado por un demonio para repeler cualquier calor o fuerza externa, manteniéndola allí atrapada para siempre como castigo por las malas acciones de su padre.

Al darse cuenta de que sus esfuerzos eran en vano, William Oh se quitó la camisa y arrancó un solo pelillo de su pecho, colocándolo sobre el hielo para sellar la promesa de que volvería y encontraría una manera de liberarla.

En cuestión de minutos, la princesa había derretido su camino fuera del infierno helado.

No fue una ni dos veces. Fue como un festín de yetis en un banquete incontable.

¡Ahora eres un Escalador Ingenioso de nivel 9!

William Oh

Escalador Ingenioso Nivel 9

Fuerza 10 + 4

Cinética 27

Resistencia 30

Concentración 18

Aptitud 28

Cargas: 9/18

Puntos libres: 4

Habilidades principales: Aspecto del Carnero, Mano Fantasma

¡Mejora de habilidad disponible!

Will se encontraba sentado sobre un montículo de Yetis, jadeando por el esfuerzo.

“¿Cómo sigues vivo?” Demandó Steve.

“...No lo sé. ¿Una vida pura y saludable y esperar siempre una emboscada?”

Los Yetis mostraron una inteligencia básica, preparando emboscadas en casi cada pieza de equipo costoso que la banda anterior había llevado.

Pero se volvieron previsibles, y con el tiempo, Loth y Will adoptaron un ritmo: tender una trampa en un lugar, avanzar más profundo, vaciarlo, volver a atrapar esa ubicación y seguir avanzando, siempre asegurándose de dejar fuera a los Yetis.

Había unos cuantos cadáveres de yetis colgando de trampas que no estaban allí antes y que lentamente se desprendían en un Miasma pálido y azul.

¡Clank!

La atención de Will y Steve se dirigió hacia donde uno de los cadáveres más viejos había evaporado lo suficiente como para dejar caer su botín sobre el hielo. Seguido por otro, y otro más.

El grupo cambió de estrategia, saqueando y catalogando mientras Loth los mantenía seguros.

Grilletes de hielo, capa, un martillo de guerra hecho con un colmillo de Yeti, una espada sin magia, una hoces de hielo, botas de grounded, un casco cubierto por una capa de escarcha que crecía cada vez que trataban de quitársela, una daga con aspecto siniestro, un par de anillos con bonificaciones planas, un anillo de resistencia al fuego... y el botín seguía llegando en cantidad.

La capa ofrecía una mejor resistencia al calor y al frío que las plumas de roca no mágicas, así que Loth la tomó. Steve tomó los grilletes y desde entonces fue más efectivo dentro de las cuevas, pudiendo correr en los pisos resbaladizos.

El martillo de guerra era un solo colmillo montado en un tallo de hueso crudo, que sin embargo tenía buen tacto en su mano. Todo no pesaba más que unos pocos kilos, pero parecía efectivo.

Will hizo algunos golpes de prueba para que El Sistema pudiera identificarlo.

Martillo de guerra salvaje

+4 de Fuerza

Cada vez que un arquetipo cuerpo a cuerpo rompe huesos o exoesqueletos con este martillo, recibe un aumento del 5% en velocidad de ataque y movimiento durante 30 segundos.

“Boo.” El arquetipo cuerpo a cuerpo era Protector, Primera Línea, etc. Explorador e Infiltrador no estaban en la lista. Se lo entregó a Steve, ya que ninguno de los dos sentía que le fuera bien con él.

“No está mal, seguramente valdrá unos cuantos cientos para la persona adecuada”, comentó Steve, sumándolo a la pila en crecimiento. “Vas a querer conservar el anillo de resistencia al fuego para el siguiente piso.”

Will lanzó el anillo a Loth, quien lo aseguró en uno de sus morrales.

Will tomó la hoja curva de hielo transparente que parecía haber sido tallada para tener un filo afiladísimo.

Recolección de Escarlata Fría

+2 Enfoque

+3 Fuerza

2% de drenaje de vida

Imparte el debuff de Escarcha en aquellos que sean dañados por la hoz, durante 5 segundos.

(Escarcha: el ataque y movimiento de la víctima se ven ralentizados un 30% mientras cristales crecen en sus articulaciones. Los cristales afilados aumentan el daño por golpes contra la víctima, pero interfieren con el daño cortante y de fuego.)

"Vaya, mala suerte," dijo Steve mientras manipulaba la hoz mágica. "Si fuera un arma de golpes, sería muy valiosa, pero su propio hechizo debilitante hace que la víctima sea más resistente a su daño. Es como si se derrotara a sí misma. Aun así, todavía tiene valor. Quizá cien monedas. La drenaje de vida suele ser más valiosa, pero dado que todo daño después del primer golpe se reduce, no se venderá bien."

"Me quedo con ella," dijo Will, inspeccionando la hoja y reflexionando sobre su volumen en pulgadas cúbicas. Si pudiera quitar el encantamiento y poner su mano fantasma, quizás podría aplicar el efecto mientras usa la parte trasera de su hacha de guerra.

Pero eso haría que la parte delantera fuera ineficaz. Mejor lo dejo para más tarde.

No había una regla estricta que le obligara a usar el Hacha de Guerra de la Serpiente por siempre. Si lograba almacenar el efecto de la hoz en un arma contundente de una mano usando su Mano Fantasma, Will aumentaría considerablemente su poder de ataque.

Ahora, pasemos a lo siguiente.

Botas de Conexión Terrestre

+2 Cinestesia

+5% de velocidad de movimiento

+12% de resistencia a la electricidad

Will las añadió a la pila de objetos para vender.

Casco de Escarcha

+3 Enfoque

+12% de resistencia al frío

Pequeña bonificación de daño por frío

"Sí, mejor no quedarte con este," dijo Steve mientras manipulaba el casco.

"El daño adicional por frío tiene un efecto secundario no deseado: debilita el ácido y el fuego. El frío ralentiza las reacciones químicas. Sin embargo, es un buen aumento de Enfoque. Los novatos siempre quieren aprovechar al máximo cada punto. Cien cincuenta monedas para la persona adecuada."

"¿El frío no se combina bien con otros tipos de daño, verdad?" preguntó Will.

"No mucho," negó Steve. "En realidad, suele tener la mejor capacidad de debuff, un gran penalizador para el movimiento y la velocidad de ataque. Muchos escaladores se quejarán cuando alguien saque daño por frío en medio de una incursión, porque la mitad de ellos tendrá penalizaciones."

Will anotó eso como 'rudo' en su mente.

Steve miró el hacha de Will.

"El daño psíquico es el único que no interactúa con otros tipos de daño. Además, ignora completamente las defensas físicas, lo cual lo hace... bastante valioso. ¿Dónde dijiste que encontraste ese hacha de guerra otra vez?"

"Yo no lo hice," respondió Will.

"Bueno, seguro que no la encontraste en el primer piso," soltó Steve.

Will encogió los hombros.

"Porque eso sería una locura."

Will volvió a encogerse de hombros.

"Bah, está bien. Vámonos a hacer más dinero. Ya llevamos casi dos mil en unas horas. Imagina lo que haremos en una semana."

"Nos quedan unas horas del día," dijo Will con indiferencia. "Vamos a llenarnos de riquezas."

"¡Eso es espíritu!"

"Quizá podamos comprar un sacerdote mejor con las ganancias," dijo Loth.

"...Eso es justo," asintió Steve.

"Eh, la próxima vez intentaremos en otro Templo. Andover da muy mala pinta," comentó Will.

Juntos se adentraron más en las cavernas de hielo, cada uno enfrentando el suelo resbaladizo a su manera.

Will, siendo Will; Steve, usando sus tacos de suela; y Loth, improvisando con sus propios medios.

—¿No podrías usar tus... garras de los dedos del pie? —preguntó Will.

—Sí, pero no sería cómodo —respondió Loth.

—Ah.

—Aquí tenemos un botín —dijo Steve, llamando su atención.

El sacerdote sostenía un puñado de luciérnagas luminosas frente a la pared, donde descansaba la sombra más tenue sobre el muro.

—¿Puedo conseguir algo de calor aquí? —preguntó.

—No tengo habilidades con el fuego —dijo Will, sacudiendo la cabeza.

—Un momento —dijo Loth, comenzando a activar uno de sus calentadores personales antes de colgarlo de una cadena al lado del bulto.

Mientras la escarcha se derretía con el calor del calentador de Loth, se reveló una superficie clara como el cristal de hielo puro... que albergaba el cadáver perfectamente conservado de una joven, vestida con evidente equipo de Rangers. Un arco permanecía suspendido en el hielo junto a ella, y lucía Relic en cada parte de su cuerpo... salvo en su cabeza, que faltaba.

—Alicia Zodiac —dijo Steve. —Hija del famoso Lord Zodiac. —Se pasó la lengua por los labios—. Es como siempre digo: las mujeres no tienen lugar muriendo en La Torre. Una lástima. Solo una maldita lástima...

Elevó la mirada hacia Will, moviendo las cejas de manera burlona.

—Creo que si alguien muere mientras escala, es culpa propia, sin importar el género —dijo Will, mientras Loth observaba.

—Bueno, vamos a tomarle sus cosas. Señor, si no le molesta —dijo Steve, señalando el hielo.

—Tienes más fuerza que yo —dijo Will, entregándole su Martillo Salvaje—. Vigilaré por aquí.

—Maldita sea.

Pasaron media hora vigilando la proximidad de los yetis mientras Steve gruñía con esfuerzo, golpeando el hielo de dureza inusitada.

Para ser justos, estaba haciendo un buen trabajo, pero era tanto hielo, y el arco suspendido a unos metros al lado amplió mucho el área que tenían que cubrir, y...

—¡Creo que veo su cabeza! —dijo Loth señalando. Estaba en un ángulo, mirando más allá del cadáver decapitado. —A unos tres metros de su cuerpo. ¡Y tiene un Relic!

Steve gimió agotado, pero seguía golpeando el hielo con el pico del martillo.

Cuando logró hacer un espacio suficiente, Will se unió a él, cortando el hielo en conjunto.

Se organizaron alrededor del cadáver, cortando hielo a ambos lados.

—Sí, ella tenía un físico de Ranger —comentó Steve. —Cada disparo que hacía, algo moría. Pero su sinergia era demasiado buena. Verás, los Rangers normales entran en La Torre y arman su equipo poco a poco. Descubren qué funciona, qué no, cuáles son sus debilidades. Qué trabajos deberían evitar.

—Esta mujer hizo tanto daño que nada logró acercársele. Quizá su padre la entrenó mal, o quizás se volvió demasiado confiada. Entró a un terreno de Spawn claustrofóbico, lleno de bastardos duros. La separaron del Tanque, le dispararon a un yeti en el corazón, y aunque eso fue suficiente para matarlo, solo hizo falta un golpe más del monstruo condenatorio para arrancarle la cabeza.

El cabello de Will se erizó al recordar la fracción de segundo en la que un Yeti tuvo ambas manos sobre él.

—Probablemente no te quitarán la cabeza, Jefe. Tienes una resistencia excelente para tu nivel. Ella no —dijo con tranquilidad.

Las sabias palabras del comerciante resonaron en la mente de Will.

El factor común que comparten todos los Lords es que aún están vivos.

—En fin, mi punto es que ella amará tener un conjunto completo de objetos dedicados a maximizar su daño a distancia. Esto cubrirá la mayoría del pago por el cadáver, incluso si tenemos que venderlo —concluyó.

—¿Por qué tendríamos que cercarlo? —preguntó Will—. Es de conocimiento popular que La regla del Predictoras se respeta en La Torre.

—Porque su viejo se enfadará si vendemos sus recuerdos en lugar de devolvérselos —respondió Steve—.

—¿Y por qué no se los devolvemos ya? Seguramente le pagará una recompensa —sugirió Will.

—Hay un par de problemas con eso —dijo Steve entre resoplidos, mientras desmenuzaba el hielo con una herramienta improvisada—.

—Primero: yo formo parte de tu grupo, y él piensa que abandoné a su hija a su suerte.

—Ah —musitó Will.

—Segundo problema: si, por ejemplo, Loth entrega su cadáver en lugar de yo, o tú —que estás muerto, por cierto—, entonces Loth tendrá que decirle dónde encontró su cuerpo, lo que eliminaría nuestro monopolio sobre este territorio de caza.

—Ah. De todos modos, lo haré —afirmó Will—.

—Ya te expliqué por qué sería una mala idea —replicó Steve—.

—También mencionaste cómo los novatos sin respaldo familiar desaparecen a una velocidad asombrosa. Quiero que Zodiac me debe un favor. Eso mantendrá su valor mucho después de que pase al segundo piso —dijo Will.

—¿Y qué pasa si él es el Señor que envió a sus Vasallos a atacarte? —preguntó Steve—.

—Entonces será muy divertido devolverle su cadáver —dijo Will con un encogimiento de hombros. Steve lo miró con incredulidad, sosteniendo aquella expresión durante un largo instante incómodo.

—...Está bien. Pero tendremos que usar un servicio de entregas, y eso no será barato —murmuró Steve, apartándose—. No puedo creer que estemos trabajando gratis aquí...

Un estruendo distante los hizo detenerse a ambos. Luego, seis más, uno tras otro, y después silencio.

—El Nuker está teniendo un buen día arriba —comentó Steve, señalando hacía arriba.

*** Mason Lanover ***

—¿Ya está en control? —preguntó Mason, escudriñando los restos humeantes.

—Sí, señor —dijo el guerrero mercenario, en un eco que fue compartido por los demás al formar de nuevo su línea, empujando a los Kaith hacia el estrechamiento y cortándolos en masa.

—¡Gracias, Mason! —recalcó Reggie, elevando su voz por encima de los demás. No había sido él quien se rindió, pero los problemas de uno eran los de todos.

El deber de un Nuker era...observar. No hacer nada durante largos períodos, hasta que llegara la ocasión de lanzar fuego.

Al igual que un Sanador, un Nuker debe mantener una constante vigilancia y ser capaz de interpretar el curso general de la batalla. No debe malgastar Carga donde los guerreros estaban a punto de triunfar, a menos que suavizar a los enemigos pudiera ahorrarles un tiempo considerable que podrían emplear en aprovechar mejor sus recursos.

Deben juzgar esto en un instante y guiar el avance del combate.

Mason sentía como un director de orquesta en alguna de esas finas y elegantes bohemias a las que su padre lo había llevado.

Era hermoso.

Revisó sus Cargas.

Quedan 14 de 27 Cargas.

—Ya casi se me acaban los minutos —anunció—. Prepárense para regresar.

—¿Ya se acabaron las horas? —murmuró uno de los mercenarios—.

Su rostro se enrojeció, pero mantuvo la calma, pues eso no era propio de un Nuker.

Su padre le había aconsejado que no gastara puntos de habilidad adicionales en Enfoque, pese a la tentación, argumentando que si bien a niveles bajos Enfoque era fundamental para la Carga, en niveles altos su importancia menguaba. Tres puntos por nivel eran suficientes para los Nukers.

Para el nivel 35, la diferencia entre 105 y 140 en Enfoque era mínima en casi todas las circunstancias, salvo en combates de larga duración, y si un Nuker debía sostener una confrontación así, algo andaba muy mal.

Puede que protestaran por ello, pero todos sabían que sin la manta de seguridad que ofrecía un Nuker, podrían ser superados rápidamente, y era una tontería empujar a un Nuker al límite de sus Cargas.

—¡Punto de repliegue establecido! —gritó June, ubicándose en el siguiente estrecho.

—¡...Muévanse!

—¡Disparen contra la nave!

A su señal, Mason soltó tres Conflagraciones en los túneles, quemando a los kaith y brindando a su ejército la oportunidad de romper filas y retirarse.

Conflagración (x3)

Quedan 11 de 27 Cargas.

Los guerreros se separaron y comenzaron a correr de vuelta hacia ellos, mientras June eliminaba a cualquier objetivo que intentara seguir.

Un momento después, formaron una línea en el nuevo punto estrecho.

—Casi no conseguimos botín —murmuró uno de los mercenarios—. Esto es una mierda.

El ojo de Mason se retorció. Muchas personas olvidaban que la Aguza de un Nuker era una de sus principales características, lo que significaba que tenían una audición excelente, comparable a la de un explorador sin mejoras sensoriales.

—De hecho, avanzamos bastante —respondió en silencio uno de los mercenarios, preparándose para enfrentarse a la ola de kaith.

—Podríamos haber llegado más lejos y haber atacado un depósito de kaith. El joven lord solo está haciendo alarde de su poder, como un toro Hokk en una cristalería, desperdiciando su Carga.

El ojo de Mason volvió a parpadear.

Aparentemente, no viste la vez que te salvé el pellejo cuando tu compañero fue apartado de ti.

Mason se giró para decirle exactamente eso al mercenario arrogante, cuando notó una grieta en la pared, momentos antes de que una hoña de garras pusiera a prueba la fachada.

—¡BRECHA! —gritó Mason.

William Oh

Tras una cantidad de golpes ensordecedora, lograron desprender el cadáver principal, arrastrando el bloque rígido de hielo lejos de la pared.

Loth deslizó la pieza hacia el sol y comenzó con los detalles mientras ambos se separaban; Will golpeaba hacia la cabeza, mientras Steve se dirigía al arco.

Will llegó a la cabeza poco después de que Steve regresara con el arco.

El lado izquierdo estaba horriblemente aplastado, pero el derecho mostraba a una joven, no mayor que él, con una expresión de sorpresa en su rostro.

Will examinó la vincha de cuero que llevaba en la cabeza.

Vincha del francotirador.

+4 Aguza

+4 Concentración

Aumenta el alcance de ataques a distancia en un 30%

Incrementa el daño de ataques a distancia en un 5% por cada 30 pies.

Cada vez que un Arquetipo de Largo Alcance active una Habilidad a Distancia, divide el misil resultante en tres, que buscan sus propios objetivos.

—¡Dioses! —exclamó Will, mirando la vincha de cuero, que valía más que él. Una exploradora se considera un subtipo de ranger, ligado a ataques a distancia. No tengo habilidades de largo alcance en este momento, pero si obtuviera una como secundaria... esto podría...

—¿Aún quieres devolvérsela? —preguntó Steve desde donde él y Loth inspeccionaban el arco, que sin duda era impresionante en su propio derecho.

—No lo sé. ¡Quizá! —gritó Will en respuesta—. ¡Maldita sea!

Will estaba muy tentado de quedársela. La decencia, que se vayan al diablo. Nunca se había sentido tan barato en su vida.

¡Boom!

Un retumbo sacudió el sistema de cuevas.

Ese Nuker debe estar justo encima de nosotros, reflexionó Will.

¡PING! ¡CRACK!

El suelo bajo sus pies emitió un tono musical, un Ping, a medida que una grieta se propagaba desde su túnel a través del hielo debajo de ellos.

Will vio la grieta extendiéndose debajo de él y se lanzó de regreso hacia la sala principal.

¡CRACK!

Una sección de la pared de hielo, debilitada por la excavación y los temblores, se desprendió, dejando a Will tendido en la caverna de hielo, con los pies colgando sobre una caída vertical.

Will se apartó del precipicio y miró hacia abajo, donde el hielo en la parte inferior de la montaña flotante se había desprendido de la roca. A lo lejos, un enorme trozo de hielo se reducía rápidamente a nada mientras caía.

“Casi olvidaba que estábamos en la parte inferior de la montaña”, reflexionó Will, mirando hacia arriba, hacia la piedra a la que el hielo estaba unido.

¡BOOM!

La roca explotó hacia afuera, revelando a media docena de kaith enfrentándose a un Nuker aislado, vestido con su traje de noche tradicional.

“¿Mason?” preguntó Will, mirando con incredulidad al Nuker familiar que resistía el embate de los kaith, mientras su equipo luchaba por acercarse a él.

“¡Will!” exclamó Mason, frunciendo el ceño.

¡Grieta!

Con un estruendo sísmico, un enorme trozo de piedra se desprendió de debajo de los pies de Mason, haciendo que el Nuker, con los ojos muy abiertos, cayera de cabeza a plomo, soltando un grito infantil.

Revision #1

Created 22 April 2026 08:39:39 by Isabella Rossi

Updated 22 April 2026 08:39:43 by Isabella Rossi