

# Capítulo 60 - William (que no es un nigromante) Oh - La Leyenda de William Oh

William, oh, comandante de un ejército de muertos, ¡barre la ciudad de Akul, corrigiendo errores y salvando vidas con su horda impía y misericordiosa!

Las mujeres y los niños llorarán con una mezcla de asombro, amor y temor extáticos, al ser salvados de las fauces de la muerte por las manos esqueléticas de sus miles de esbirros.

¡Destruiré Akul! Y en el proceso de hacerlo... salvaré a su gente.

Luego, probablemente se aburrirá del tema de la nigromancia y solo lo sacará en ocasiones especiales, como una limpieza de primavera.

¿Eso lo está inventando para engañarnos, verdad?

-Desconocido.

“¡Bienvenidos a Anillos y Cosas!”, saludó una voz alegre al entrar Will y Loth.

Will se detuvo en seco al ver a la criatura detrás del mostrador, un insectoide enorme que parecía una mantis, si una mantis tuviera dedos cortos que crecían de la muñeca, donde su brazo se doblaba en una máquina de matar dentada.

Nadie más en la tienda huía ni gritaba, así que Will se relajó y siguió el flujo.

“Buenas tardes,” dijo Will, acercándose al mostrador. “Participaré en un torneo en unos días y me gustaría encontrar algunas opciones nuevas para mi construcción.”

“¿Cuál es su construcción, señor, si no le importa que pregunte?” La gargantilla que llevaba la criatura brillaba y emanaba una suave voz de una joven que parecía dulce, mientras la criatura lo miraba sin parpadear.

¿Invocador? Guerrero de luz, guerrero pesado, explorador, tanque, Nuker, nigromante, buffer, sanador, logística, artesano, control de multitudes?

“...En realidad, flexible,” dijo Will, inclinando la cabeza. “¿Mencionaste nigromante? Creía que esas habilidades eran ilegales.”

“No ilegal en sí mismas, solo difícil de realizar y prohibidas por el gobierno.”

“Prohibido por el gobierno significa ilegal,” dijo Loth.

La criatura mantis no se movió ni un centímetro, sin mostrar reacción alguna ante la afirmación de Loth. De hecho, no se había movido en toda la conversación.

Su voz, sin embargo, era otra historia.

“Oh, qué adorable, un kobold! ¡Podría comerte entero! Ah, qué gusto conocer a un viajero del mundo fuera de nuestras tierras ancestrales en estas tierras. En cuanto a la ilegalidad, los Xēju creen que si la Torre lo permite, es legal. No hay autoridad superior.”

“Vaya,” gruñó Will. “¿Entonces tienes alguna Reliquia de nigromante?”

“Oh, no, eso sería ilegal. Guiño.”

“Supongo que no puedes guiñar,” dijo Will.

“Esa sería una suposición justa. No tengo Reliquias de nigromante, pero sí algunas Reliquias de invocador post-muerte que podrían satisfacer tus necesidades. Guiño.”

“Aunque no soy nigromante, me gustaría echarles un vistazo,” dijo Will. “...Guiño.”

En realidad, no lo era, pero a pesar de lo ilegal que era, ningún joven encontraba desagradable la idea de resucitar a los muertos para que sirvieran a su voluntad. Ser genial, tener estilo, que las chicas pensarán que eras invencible, vestir cuero negro y ser delgado como un combo perfecto...

Le recordaba a aquel forajido que casi lo había capturado en el Segundo Piso. Aprender más sobre las reliquias que ese hombre usaba podría darle pistas sobre cómo analizar y desarmar su propia construcción, por si volvía a encontrárselo algún día.

Will golpeó la madera del mostrador con la mano, aunque sabía que ya había maldecido su suerte.

“¡Enseguida!” La criatura Xēju se movió con una velocidad sorprendente, pasando de estar completamente inmóvil a desaparecer en la parte trasera, después reaparecer cruzando o atravesando la puerta trasera, subiéndose por el marco para controlar su impulso hasta detenerse frente a Will, dejando sobre el mostrador varios objetos delante de él.

Will levantó el anillo de hueso y lo inspeccionó.

Anillo de la Horda de No Muertos

+5 de concentración

Aumenta en un 15% la potencia de las habilidades del Arquetipo de Nigromante

Reduce en 2 el costo de Concentración para mantener a los no muertos, sin bajar el costo por debajo de 1.

Will frunció el ceño. Entonces, los nigromantes necesitaban una alta cantidad de Concentración para mantener en marcha a numerosos no muertos simultáneamente. También tenían menos carga disponible, dependiendo del número de no muertos que podían confirmar visualmente, y el anillo de la Horda de No Muertos ayudaba en eso.

Will no sabía qué tan útil resultaba el anillo, pero si tuviera que adivinar, probablemente la pérdida de Concentración para mantener a los no muertos estuviera relacionada con su poder, por lo que este anillo podría permitir que alguien redujera el coste de mantenimiento de no muertos de 3 en Concentración a 1. Así, el portador podría triplicar su ejército de zombis inútiles y tambaleantes, aunque, por ejemplo, un Caballero de la Muerte pudiera necesitar 40 de Concentración para mantenerlo en batalla, y una reducción de 2 por cada uno no representaría un cambio tan radical en la partida.

Interesantes vislumbres de cómo podría funcionar esta clase.

Will revisó el siguiente objeto, una vara retorcida con un mango de terciopelo que parecía difuminar la línea entre madera flotante y hueso.

Varita del Guardián No Muerto

+6 de concentración

+3 de Agudeza

+15% en la potencia de las habilidades del Arquetipo de Nigromante.

1 carga: Curar No Muertos. Repara tejidos de no muertos. Requiere cierta reensambladura. No resucita a los no muertos muertos.

5 cargas: El usuario puede invocar un Guardián No Muerto permanente de bajo poder, hasta un máximo de uno.

El Guardián No Muerto es un espíritu intangible con una capacidad limitada para interactuar con el mundo físico, realizando tareas simples para el portador. Se mantienen con la vara, no dependiendo de la Concentración del usuario. Si se quita la vara, el Guardián desaparece.

El Guardián puede ser objeto de habilidades que requieran un sacrificio vivo y estar sujeto a drenaje de vida, como si estuviera vivo.

“Ah, este es una excelente elección, joven nigromante,” dijo el Xaju mientras Will inspeccionaba la arma.

“Yo no soy nigromante,” dijo Will, pero ella continuó como si no lo hubiera dicho.

“Muchos arquetipos de nigromantes poseen mecánicas de drenaje de vida y sacrificio en sus habilidades. Tener un guardián no muerto desechable para sacrificar en emergencias es un beneficio muy poderoso y hace que los miembros del grupo estén mucho menos nerviosos respecto a acabar en la soga, por decirlo de alguna forma. Tenerlo a mano para limpiar la casa, cocinar y acampar, además de la capacidad de curar a tus minions, también es una bendición.”

Hmmm.

Un solo no muerto de bajo poder era prácticamente insignificante. La mayor utilidad radicaba en poder usarlo como objetivo para otras habilidades de nigromante que requirieran un sacrificio vivo, o para tenerlo allí y cortarle la cabeza para curar una herida crítica.

Además, la varita podía permitirte arreglar a tus otros no muertos, algo en lo que quizás un nigromante no quisiera gastar una habilidad entera.

La varita no era la fuerza principal de un nigromante, sino que servía para rellenar huecos en su construcción.

Esto sí hizo que Will se detuviera a reflexionar.

Un solo no muerto de bajo poder era prácticamente nada, pero si alimentaba la varita a su Mano Fantasma, y esto duplicaba el poder de la habilidad...

¿El poder bajo se volvería medio, y el límite estricto de uno solo podría convertirse en dos? Mientras Will usaba su Capa del Olvido, aumentaba el poder de la Mano Fantasma en un 25%, lo que elevaba su multiplicador a poco más del 100%, duplicando efectivamente todos los efectos del objeto slotteado.

Si un no-muerto de poder medio era significativamente más fuerte que uno de bajo poder, y si podía invocar a dos en lugar de uno, el poder se multiplicaba efectivamente por cuatro. La capacidad potencial de daño del sirviente no era ya un mero complemento para la utilidad de tener un sacrificio conveniente. En cambio, la fuerza en combate podía convertirse en el principal atractivo de esa habilidad.

Interesante.

Lo devolvería a su sitio, pero no pudo evitar demorarse un instante en contemplarlo.

Will se estremeció cuando el Xēju desapareció con un parpadeo, lanzándose en silencio hacia la parte trasera antes de regresar con un anillo de acero pulido, que colocó junto a la varita.

“Parece que te interesa la varita,” dijo ella. “Y recordé que poseo un objeto que genera sinergia.”

Will tomó el anillo y lo inspeccionó cuidadosamente.

Anillo del Eidolon

+4 en concentración

+3 en Claridad

Las habilidades que crean eidolones son un 35% más potentes.

Los eidolones pueden interactuar con el mundo físico con mayor libertad, mejorando su capacidad para realizar tareas y infligir daño físico, manteniendo al mismo tiempo sus resistencias al daño intangible. Escala con Claridad.

“¿Qué es un eidolon?” preguntó Will, haciendo la pregunta obvia.

“Una invocación de espíritu no física. Fantasmas, elementales, avatar... ese tipo de cosas.”

“¿Entonces el sirviente no-muerto calificaría?” preguntó Will.

“Sí, señor.”

De forma suave.

“Hmm...” reflexionó Will un momento antes de pasar a la siguiente, levantando la hoja ondulada con un cráneo tallado en el pomo y huesos de dedo formando la muñequera.

Me pregunto si los nigromantes prefieren simplemente un estilo determinado, pensó Will. ¿Por qué no un hacha, o una cuchilla grande, o Dios me libre, una daga normal y simple que no anuncie a todos tu clase a simple vista?

Pero entonces supongo... ¿cómo sabrían las chicas que necesitas un abrazo desesperadamente?

Tras acabar con sus quejas internas, inspeccionó la daga.

Daga de servidumbre eterna

+4 en Fuerza

+3 en Kinestesia

Al matar: Consume el cadáver para crear un maksú de hueso permanente que sirva al portador. Capaz de realizar tareas sencillas, pero prefiere el combate. Los maksú de hueso se mantienen con la daga. Máximo 3 maksú de hueso.

Will se quedó un momento pensativo sobre esa opción.

Existía la ventaja de no tener que pagar Carga para crear al no-muerto.

También existía la desventaja de tener que matar algo para activarlo.

El maksú de hueso tenía un potencial de combate inicial superior al del sirviente no-muerto, orientado a la pelea en lugar de tareas como hacer camas o montar campamentos, dado que se basaba únicamente en capacidades físicas. Will recordaba que los maksú de hueso eran rápidos y feroces.

Todavía no eran no-muertos de alto poder, pero se enfocaban en combates físicos en lugar de utilidad.

Will podía montar su propio campamento.

Así que si lo consumía con la mano fantasma, serían mucho más poderosos, y probablemente podría crear seis (o más), pero primero tendría que matar cosas directamente, lo cual no sería fácil contra un enemigo fuerte singular.

En realidad, esto sería útil para explorar áreas llenas de enemigos pequeños que podrían necesitar un poco de ayuda adicional para que no te superen, pero contra élites, no sería tan efectivo, porque no puedes alimentarlo tan fácilmente, y esas élites simplemente aniquilarían los maksú de hueso.

De hecho...

"¿El portador puede matar algo con esto para crear un maksú de hueso?" preguntó Will, pensando en los cientos de miles de insectos de Loth. Si Will pudiera aplastar a unos pocos y lanzar media docena de maksú de hueso sobrepotenciados en la cara de su enemigo, eso sería fenomenal.

"Solo monstruos y otros escaladores. La forma en que los efectos al matar se autofinancian es mediante la utilización del miasma en el interior del cuerpo del objetivo para sustentar su efecto, por lo que normalmente no funcionan con animales simples o humanos sin clase," explicó el Xejú, que seguía inmóvil.

"¡Ay, caramba!", reflexionó Will por un momento antes de volverse hacia Loth. "¿Crees que podrías—"

"¿Criar una especie de insecto diseñada exclusivamente para retener una gran cantidad de Miasma, de modo que pueda usarse como objetivo de efectos de Reliquia al eliminar?", preguntó Loth.

"...Sí."

"No lo sé", respondió encogiéndose de hombros. "Pero me parece una idea de construcción realmente explotable. Comenzaré a trabajar en ello cuando volvamos."

"¿Puedes quedarte con el anillo y la varita por mí, y luego traer algunos efectos de eliminación en la muerte, efectos de carga, así como varitas que otorguen habilidades decentes, ya sean CC, daño directo o utilidad; además de Reliquias que potencien a Cazadores y Ladrones?", preguntó Will. "Y me gustaría ver si tienes amuletos interesantes con efectos raros."

"Vaya, eres muy flexible", dijo la Xaju antes de desaparecer rápidamente con esa velocidad inquietante, y comenzó a volver con montones de Reliquias para que Will pudiera revisarlas.

Piernas del Indomable.

+4 en resistencia

+3 en cinestesia

15% más de potencia en ataques de carga.

Al cargar, obtiene un escudo que absorbe daño, que dura hasta que termina la carga.

Interesante. Eso combina muy bien con la máscara y las botas. Triple conjunto suave.

A Will le disgustaría renunciar a su velocidad adicional, pero ¿la capacidad de volar y ser más resistente mientras vuela? Eso era difícil de dejar pasar.

Mientras revisaba las varitas, Loth inspeccionaba una daga con un efecto de curación al eliminar que sería muy útil tanto para la Retentora de No Muertos como para sus propios insectos de Miasma propuestos.

"En teoría", dijo Loth, "esta daga podría usarse para convertir cinco cargas a través de esa varita en una curación moderada. Es un poco torpe e indirecta, ya que tendrías que entregarle la daga al aliado herido, quien tendría que estar lo suficientemente consciente para usarla. Probablemente no podrías usarla en pleno combate, pero fuera de combate sería una manera útil de reparar al grupo sin necesidad de un sanador oficial ni de gastar un consumible".

"Agrega eso a la pila", dijo Will, leyendo los detalles de la varita.

Varita del Ahorrador de Llamas.

+4 en agilidad

+3 en concentración

Después de alcanzar la carga máxima, cualquier carga adicional que acumule el usuario se transferirá a la varita, hasta 20.

Estas cargas pueden gastarse para lanzar una flecha de llamas poderosa contra un solo enemigo.

No, pensó Will, pasando a otra. Aunque era algo útil para un Nuke que quisiera opciones de ataque que ahorren energía para explosiones mayores, no era sinérgico ni cambiaba la construcción, solo era una pequeña manta de seguridad.

Siguiente.

Varita de Fulgores de Chispas.

+3 en concentración

+3 en cinestesia

+2 en fuerza

+8% en velocidad de movimiento y ataque.

1 carga: dispara un pequeño rayo de relámpago a un solo objetivo infligiendo daño moderado. Puede paralizar.

Bueno, eso me gusta, pensó Will. La velocidad en movimiento y ataque era excelente, especialmente si la alimentaba con su Mano, y tener esas tres estadísticas potenciadas también era agradable.

¿Y la posibilidad de paralizar? También es buena.

Will no estaba muy convencido con la habilidad dañina en sí misma. ¿Por qué lanzar un rayo cuando puedes disparar una bola de cañón a alguien?

"¿Tienes más Reliquias que afecten tanto la velocidad de ataque como la de movimiento?", preguntó Will, señalando la varita.

"Por supuesto". Ella se apartó y regresó con un puñado de reliquias, apartando las que ya había revisado Will.

"la velocidad de ataque y movimiento suelen asociarse con habilidades eléctricas, y generalmente son más débiles que simplemente atacar o moverse", dijo mientras Will levantaba un par de guantes.

Stormfists

+3 en cinestesia

+3 en resistencia

+3 en fuerza

+9% en velocidad de movimiento y ataque.

Cada golpe tiene un 12% de probabilidad de añadir un daño de relámpago leve. Puede paralizar.

"¿ Puede paralizar?" preguntó Will. "¿No tiene una probabilidad exacta?"

"El Sistema no sabe con precisión en qué lo vas a usar. ¿Un saco de carne como tú? Es muy probable, pero ¿contra un gólem de piedra? ¿La cáscara de una tortuga espíritu de tamaño montañoso? Imposible."

“Supongo,” dijo Will, intentando no dejarse llevar por la emoción. Estas guantillas eran una elección excelente para su mano Fantasma, ya que aumentaban todas sus estadísticas físicas y proporcionaban un excelente impulso a su velocidad de movimiento, daño, además de una sólida probabilidad de infligir daño adicional y paralizar.

¿Y si duplicaba todas esas habilidades?

“Añádelas a la pila,” dijo Will, devolviéndoselas al Xejú. Su insecto de patas cortas las tomó con sorprendente destreza y las agregó a una pila creciente detrás de ella.

Will revisó el resto de varitas y no encontró nada que despertara su interés tanto como la chispa de energía y las varitas de ayudante no muerto. La mayoría estaban diseñadas pensando en los Nukers, ya fuera para potenciar su daño, ofrecer ataques elementales económicos o simplemente para cubrir una debilidad con un elemento diferente.

Nada de eso era lo que Will buscaba.

Will enfocó su atención en la selección ‘asalto’ del Xejú y notó una varita en forma de llavero calado en un orificio, aunque demasiado grande para caber en una cerradura, con un mango envuelto en cuero y filo en escarpa que parecía diseñado para hacer algunos pinchazos ligeros.

La levantó y la inspeccionó.

Varita del Intruso

+4 en kinestesia

+3 en Agudeza

+20% en potenciación de habilidades de arquetipo Asaltante.

30% de reducción en efectos audiovisuales y de sonido al abrir puertas, cerraduras o al acechar en territorios ajenos.

1 carga: La varita del intruso cambia de tamaño y forma para ajustarse a cualquier cerradura. También puede convertirse en una palanca.

Versión Puntiguda: esta varita ha mutado para funcionar como arma cuerpo a cuerpo además de sus funciones habituales. Refuerza su durabilidad contra daños directos.

¿Quiero esto o la daga de rescate como secundaria? pensó Will, inspeccionando su arma secundaria actual.

Daga de Rescate

+4 en kinestesia

+7 en Resistencia

Es más difícil que otros detecten la daga cuando quieren dañarte. En combate, aumenta progresivamente la Fuerza, Resistencia y Velocidad de movimiento del portador según el número de enemigos.

Eso significaría una caída notable de siete en Resistencia si cambiaba, pero además un boost del 20% en el uso de la Mano Fantasma y cualquier mejora que añadiera. Además, casi todos los territorios son de alguien, así que el bono del 30% para el sigilo sería útil en cualquier lugar, excepto en la habitación de Will.

Bueno, todavía tengo la daga de rescate; siempre puedo volver a usarla si no funciona.

La añadió a la pila.

La pila empieza a ser bastante grande.

“¿Cuánto cuesta todo esto hasta ahora?” preguntó Will.

“Ciento diez piezas,” respondió el Xelu.

Will hizo cálculos mentales.

“... Añadamos la daga de hueso Maksa que se activa con muerte al pile de objetos,” dijo Will antes de volver a la pila de las ‘asalto’.

Y tratar de no pensar en la cantidad inmensa de dinero que está cambiando de manos.

---

Revision #1

Created 10 May 2026 09:18:52 by Isabella Rossi

Updated 10 May 2026 09:18:55 by Isabella Rossi