

Capítulo 235 - El Regreso de la Emperatriz Justa y Vengativa - Rata del Túnel: Causando Problemas en Dos Mundos

- [Capítulo 235 - El Regreso de la Emperatriz Justa y Vengativa - Rata del Túnel: Causando Problemas en Dos Mundos](#)

Capítulo 235 - El Regreso de la Emperatriz Justa y Vengativa - Rata del Túnel: Causando Problemas en Dos Mundos

Una figura bien armada avanzaba por las calles de Sombraporto, saludando a algunos y atravesando la ciudad con calma. Belinda era fácilmente reconocible por su túnica azul celeste, su armadura de placas gris y su escudo de cristales brillantes. En un cinturón llevaba una maza de cobre con forma de peine. Como una sanadora conocida, tenía menos dificultades para caminar por Sombraporto, aunque siempre se mantenía en los caminos principales. A veces le parecía que hoy era más peligroso y caótico. Había presenciado peleas entre jugadores sin razón aparente en tres ocasiones al recorrer el bulevar principal. Estuvo fuera del juego más de un mes tras una mala reacción a uno de sus medicamentos. Los médicos siempre estaban nerviosos por ella usar su cápsula, examinándola sin parar, y Papá siempre dictaminaba a su favor. Nadie parecía pensar que ella era lo suficientemente mayor para entender lo que sucedía en su propio cuerpo. Por ahora aguantaba, sin opción—pero eso era una de las cosas que cambiaría en cuanto cumpliera los dieciocho. Un alboroto en un callejón cercano la sacó de sus pensamientos: otra pelea. Un jugador había saltado desde lo alto de un tejado para herir a otro. Se acercó a un hombre que vendía salchichas macizas en un palo desde un carrito. Señaló el tumulto y preguntó: "¿Sabes qué está pasando?" Él se encogió de hombros. "Lo único que sé es que las salchichas están jugosas y rellenas. Mi esposa se esforzó mucho en preparar la mezcla y hornearlas en un horno. Ella trabaja duro cada día. ¡Y yo también!" Belinda sonrió y le entregó una moneda de plata, mucho más que el precio de una comida barata. "Tengo hambre; dígame, dos de sus excelentes salchichas, por favor." El vendedor sonrió, enseñando dientes faltantes, y asintió con la cabeza. Colocó dos salchichas en un plato, los puso en una mesita pequeña e invitó a Belinda a sentarse. Bajó la voz y comentó: "Las bandas están en guerra; es un mal momento para andar sola. Han llegado forasteros a la ciudad y desafían a Lord Squint por el control de Sombraporto. Al principio, solo peleaban entre sí, gritando '¡Sorpresa!' y emboscando a miembros rivales de las bandas. Squint los manipulaba para que se pelearan entre sí, pero luego algunos formaron una alianza, y la lucha empeoró, pues retaban a los Kulags. Otras bandas se unieron, pinchando en sus costados. Si puedes, evita los callejones y también Luz del Fin." Murmurando entre bocado y bocado, pensativa sobre su ruta, preguntó: "¿Está despejada la calle principal? Necesito encontrarme con un amigo

en la guilda. ¿Qué pasa si las bandas ganan? ¿No hace mucho Squint para controlar el caos?" "Creo que pasará lo peor, a menos que una banda controle a las demás. Eso será difícil. La alianza se romperá cuando maten a Squint o lo puedan expulsar de la ciudad, y vuelta a empezar. Lo bueno es que el negocio prospera. Mi hermano tiene una tienda de armas y vende dagas y porras tan rápido como puede fabricarlas; y yo vendo salchichas a los jugadores hambrientos que vuelven de la muerte y necesitan comer." Belinda se quedó un rato sentada, conversando, disfrutando de una manzana horneada que le ofreció el vendedor. La comida sabía mejor en el juego. Pronto, varias personas se congregaron a su alrededor, hablando de los últimos acontecimientos en la ciudad. Un niño le mostró una rodilla raspada y ella lo sanó, y pronto otros le pidieron ayuda con tobillos torcidos, una mano quemada por agarrar un olla caliente y un brazo roto mal bandado. No aceptó pago, solo les pidió que le pusieran al día sobre las noticias recientes. Cuando se empezó a correr la voz de la guerra entre bandas, jugadores de todo el mundo teleportaron a puertos cercanos, donde podían reservar pasaje y participar en el evento PvP que cubría toda la ciudad. Las bandas reclutaban nuevos pícaros y luchadores en los muelles, llevándolos a sus escondites, que siempre parecían estar en los sótanos de tabernas. La demora por reaparecer se reducía a una cuarta parte del tiempo normal si morían en combate PvP en la ciudad. La probabilidad de perder un equipo también aumentaba. Algunos jugadores ni siquiera usaban su mejor equipo, confiando en su habilidad y en un par de dagas envenenadas oxidadas. Por otro lado, la zona del puerto y las áreas residenciales permanecían relativamente tranquilas. Los capitanes de barco querían mantener la paz, y los muelles eran considerados territorio neutral. Un gran banda intentó apoderarse de ellos, pese a ello, uno de los los matones sufrió la furia de un ogro enojado que arrojó un arpón encantado con fuerza descomunal. Una pelea interrumpió al capitán Pike mientras almorzaba. Tal insulto terminó con dos bandas eliminadas por completo. Tres jugadores quedaron traumatizados tras ver cómo Pike les arrancaba extremidades, les echaba sal y se comía la delicia frente a ellos. Desde entonces, los muelles quedaron vedados. Squint también declaró la zona donde vivían las familias pesqueras y los comerciantes como territorio restringido. El jefe de la banda generalmente evitaba las peleas menores, pero patrullaba las calles a diario y se encargaba de los infractores. Los Kulags permanecieron en silencio al principio, manteniendo el control de Luz del Fin y los puentes principales de la ciudad. Pero pronto surgió el cambio cuando varias bandas comenzaron a colaborar para derrocar a los Kulags y sacar a Squint de su posición dominante. La ofensiva fue rápida, matando a la mitad de los Kulags antes de que se dieran cuenta. Squint y la mayor parte de su banda defendieron su Fortaleza-Bordello de Luz del Fin, pero esa parte de la ciudad parecía escapársele de las manos. Entonces, alguien cometió un error y atacó la sede de la Guilda de Aventureros. Bernard tomó su lanza y un casco mágico, ofreciendo misiones muy atractivas a quienes estaban cerca. De repente, los pícaros y asesinos se vieron rodeados por los jugadores que atravesaron Luz del Fin, eliminando a cada miembro de banda que encontraban. Squint observaba la escena desde su balcón con una sonrisa irónica. Curiosamente, la mayoría de los Kulags muertos en patrullas o en la protección de los puentes eran jugadores. Solo dos NPC Kulags murieron, y regresaron a la ciudad en un pequeño barco negro, con historias fantásticas sobre mares extraños del inframundo. La guerra entre bandas continuaba, pero Bernard envió cartas a todas ellas, recordándoles que la guilda era territorio neutral y amenazando con venganza horrible si volvían a desafiarlo. Con una sensación de que ya comprendía mejor la situación, Belinda saludó a sus amigos y siguió su camino. En el puente principal que cruzaba el abismo, cuatro Kulags fuertemente armados le hicieron señas para que pasara y le advirtieron sobre problemas ante ella. "Los Colmillos Envenenados están rondando en el mercado. Cinco de ellos apuñalaron a un Kulag en un callejón." Belinda frunció el ceño. "Eso me parece injusto." Los dos guardianes asintieron y sonrieron. "No fue justo. Los cinco tienen una nueva lápida en ese callejón. Escuché que Milo

regresó a la ciudad y no lo reconocieron." "¿En serio?! Tenía una cita conmigo para almorzar, y está matando bandidos. Supuse que debería haber llegado antes." Con un gesto, continuó su camino, acelerando el paso. La ciudad se volvía más oscura a medida que se alejaba del puerto, perdiendo la luz natural, adentrándose en el corazón de la ciudad vacía. Mientras caminaba, conjuró un pequeño hechizo llamado Luz del Zorro que creaba un destello de luz a su alrededor en un radio de veinte pies. Era suficiente para orientarse en las calles cada vez más oscuras. Muchos faroles estaban rotos o faltaban, víctimas de la guerra de bandas. La desventaja del hechizo era que atraía atención. Cuatro figuras encapuchadas y vestidas con capas negras emergieron a la calle principal, rodeándola. "¿Qué tenemos aquí? ¡Eso es un montón de objetos brillantes! Sería una lástima que te perdieras algo." Las otras asintieron y adoptaron posturas amenazantes. Belinda ni siquiera sacó su arma. "Muy brillante y muy mío. Soy sanadora y no voy a jugar sus estúpidos juegos. Retírense." La que había hablado insistió: "¿En serio? Es extraño. Vinny le rompió sus entrañas hace poco, y mientras esperaba la pena de muerte, fue a buscar una salchicha. Te escuché decir que ibas camino a ver a Milo. Y el único Milo que conocemos trabaja para Squint. Y a nosotros no nos gusta Squint." "Y a nosotros tampoco." "Eso quiere decir que no nos gustas tú. Da unos objetos brillantes o vuelve a reaparecer y te robaremos todo." Belinda empuñó su maza, conjuró Armadura de Virtud y empezó a avanzar. "Me voy. No se interpongan en mi camino, por favor." Los pícaros que la rodeaban se movieron para bloquearla, formando flancos a cada lado, mientras un ladrón y un asesino se acercaban desde atrás. Ella bloqueó un puñal del pícaro a su izquierda con su Escudo de Cristal y repelió otro con una estocada de su maza. La espada del pícaro se pulverizó en su escudo. Él quedó muy enojado. "¡Eso es una tontería! ¿Qué es ese escudo?" Belinda hizo un gesto de cansancio, pero si hablaban podrían distraerla y así escapar. "Botín de Jefe Mundial. Nos permitieron escoger un arma de cristal tan resistente como el jefe. Es mía." "Eh, es un escudo." Ella asintió. "Y si tienes la habilidad de Golpe con Escudo, entonces el escudo cuenta como arma. Elegí un escudo. Es una lástima para ustedes o para tu espada. Déjenme en paz." La asesina apareció detrás de ella, y el ladrón un paso más atrás. El ladrón intentó abrir su bolsa de cinturón, pero estaba bien asegurada y soldada a su cinturón. La asesina introdujo una fina hoja en su costado, justo debajo de su armadura, logrando un golpe crítico y administrándole un veneno de nivel 2 que había reservado para jugadores de mayor nivel. Belinda vaciló y cayó de rodillas. "¡Maldita sea! Un ataque por la espalda, veneno y crítico. Debes haber causado más de 1500 puntos de daño con eso." La asesina sonrió satisfecha. "1532, exactamente. Además, 100 de veneno por ronda durante diez rondas. Me sorprende que todavía estés en pie. La parálisis de eso es difícil de gestionar." Belinda respiró profundamente. "Sí, esto va a doler. Recuerda, te ofrecí dejarte ir. Sanación Vengativa de la Emperatriz." La sortija en su dedo brilló intensamente, curando sus heridas ante sus ojos, y ella se enderezó, sonrió, e incluso levantó la mano y guiñó un ojo. En el mismo instante, sus cuatro atacantes cayeron al suelo gritando, con heridas graves en los costados y el veneno quemando en sus venas. "Ahora saben cómo se siente. Me encanta la parálisis adicional. Facilita que recoja algunos objetos de ustedes." Se acercó a cada uno, tomando las bolsas, zapatos, cinturones y armas. Tres jugadores casi desnudos murieron, y aparecieron lápidas. Uno tenía más puntos de vida que los otros. Ella se acercó y machacó su cráneo con la maza. Tomó el escaso dinero que dejaban y dejó todo lo demás en la calle, para quien lo encontrara. Un minuto después, pasó el último edificio y cruzó el Mercado Nocturno. Saludó brevemente a algunos amigos y se dirigió a la Guilda de Aventureros. Le tomó tiempo descender a las minas, pero media hora después llegó al lugar donde Uthneragrubban había sido destruido. Un Milo nervioso la esperaba.