

LISANDRO MIÑO

SAGA ONLINE 1

MYTHOLOGY QUEST

BIENVENIDO



USUARIO

☒ RECORDAR

ENTRAR



LISANDRO MIÑO

SAGA ONLINE 1
**MYTHOLOGY
QUEST**



Dirección editorial: Natalia Hatt

Diseño de tapa: H Kramer

Diagramación y corrección: Natalia Hatt

Fotografía: Giuliana Rubiano

Miño, Lisandro

Mythology Quest / Lisandro Miño. - 1a ed. - Paraná : Vanadis, 2021.

Libro digital, EPUB

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-987-48061-7-8

1. Narrativa Argentina. 2. Literatura Juvenil. 3. Ciencia Ficción. I. Título.

CDD A863.9283

© 2021 Lisandro Miño

© 2021 Autopublicarte

www.autopublicarte.com

Todos los derechos reservados. Prohibidos, dentro de los límites establecidos por la ley, la reproducción total o parcial de esta obra, el almacenamiento o transmisión por cualquier medio, las fotocopias o cualquier otra forma de cesión de la obra sin previa autorización escrita del propietario de los derechos de autor.

Queda hecho el depósito que previene la ley 11.723.

25 de Mayo 838 1D, Paraná, Entre Ríos. Octubre de 2021.

TABLA DE CONTENIDO

PRÓLOGO

I. BATALLA EN EL MAR DE SANGRE

II. LA LLAVE AL TAKAMAGAHARA

III. EL ANUNCIO

IV. AMENONUHOKO

V. GUERRA DE CLANES

VI. ARMAS SAGRADAS

VII. LO QUE SIGUE

EXTRA #1

EXTRA #2

EXTRA #3

GLOSARIO

SOBRE EL AUTOR

Aunque el mundo de Mythology Quest y sus personajes nacen pura y enteramente de la imaginación del autor, los hechos que leerás en las siguientes páginas están libremente inspirados y adaptados de eventos que en verdad le sucedieron a él en sus años jugando en línea.

¡Que lo disfrutes!

Una vez matamos a un dragón que se decía imposible de vencer. Alguna otra vuelta nos perdimos en una caverna y ni muriendo parecía que podríamos salir, e igual escapamos. Recuerdo una larguísima batalla donde nos la pasamos arrinconados y, más por tercios que por hábiles, la volteamos y ganamos.

Le dedico esta historia a los que me acompañaron en esas aventuras.

PRÓLOGO

Raíces de Yggdrasil

Firwe, con una lanza en la mano izquierda y una catana envainada en el cinturón, cruzó el túnel de piedra gris ubicado en el subsuelo del mapa. Había moho por todas partes y la oscuridad se alternaba con pequeños haces de luz que se filtraban por los agujeros del techo.

En medio del ruido de los pasos, poco antes de salir a la superficie, a los oídos de Firwe llegó la voz de su hermano, Honrey:

—Somos tres con vos, vamos en camino.

—Voy primero, apúrense —respondió el lancero, y aceleró hasta alcanzar su velocidad máxima.

Salió del túnel mediante una pendiente y el brillo del cercano sol lo obligó a bajar la cabeza y cerrar los ojos. Un espadachín aprovechó ese instante para atacar por sorpresa al salir desde detrás de una de las enormes raíces del legendario árbol Yggdrasil.

Firwe, rápido de manos, clavó su lanza en el suelo y desenvainó su catana, utilizó el filo como escudo, contraatacó y asestó un combo de siete cortes sobre su oponente, dejándolo tirado.

Un mago se mostró e invocó una prominente bola de fuego que quemó y lanzó a Firwe contra una muralla.

—¡Vengan rápido! —gritó el lancero a sus compañeros de equipo.

Un tercer contrincante apareció cayendo desde el cielo y perfiló su martillo para aplastar. Firwe creó una cúpula de hielo y previno el impacto. Una llamarada del mago acabó con esa defensa y, ya sin barreras de por medio, el martillo golpeó al de la catana, y lo lanzó de regreso a la salida del túnel.

Firwe se puso de pie, envainó su arma y recuperó su lanza. Sabía que sus compañeros no lo salvarían, quedaba

luchar para que su sacrificio no fuese en vano. Usó una habilidad que lo envolvió en aura blanca: ganó velocidad y fuerza de ataque a costa de perder resistencia, y arremetió contra el fortachón del martillo; o al menos eso les hizo creer a todos.

Los tres enemigos concentraron sus *skills* en un punto y fallaron porque su objetivo hizo una finta y se movió por un lateral.

Ágil como pocos, Firwe se colocó delante del mago y le dio una primera estocada para arrojarlo hacia lo alto. En el aire lo cortó cinco veces y, antes de que los otros pudiesen intervenir, invocó su mejor habilidad: hizo crecer su lanza al envolverla con poderes de hielo, la lanzó y logró que perforase y se llevara al mago por el cielo.

El intenso combate continuó por un minuto más.

Honrey, que portaba un arco recurvo y un carcaj de flechas negras, llegó al final del túnel acompañado por un espadachín aliado. Al frenarse en la salida, vio a Firwe muerto sobre una de las tantas raíces que rodeaban el gran árbol. No muy lejos se encontraba el mago empalado y congelado a mitad de un tronco interminable.

—¡No te separes! —le ordenó el arquero a su aliado.

Sus palabras no sirvieron de nada, pues los espadachines de ambos bandos se entrelazaron en un enfrentamiento en medio del escenario. El arquero no tuvo otra opción más que apuntarle al que usaba el martillo.

—Tiene una armadura antiproyectiles —dijo un pequeño fantasma con forma de sábana. Era el fantasma de Firwe.

—Eso es bueno —comentó Honrey, que guardó la flecha que tenía preparada, tomó su arco con ambas manos y lo giró en sentidos opuestos, separándolo en dos. Un pequeño resplandor transformó las partes en dos dagas largas.

El del martillo necesitaba de mucha fuerza para blandir su prominente arma; eso lo desproveía de velocidad y capacidad de evasión. A Honrey le bastó con repetir una y otra vez la misma jugada: esperar el ataque rival, evitarlo, dar uno o dos cortes y alejarse.

El golpe definitivo sucedió pronto. El del martillo cayó muerto ante las dagas envueltas en llamas. Honrey apagó su fuego, unió sus dagas, invocó su arco de regreso, y disparó un montón de flechas contra el espadachín enemigo, que era el último que quedaba por aniquilar.

El equipo al que pertenecían Firwe y Honrey ganó. Los muertos revivieron, y cada usuario fue teletransportado a una ubicación diferente del escenario.

Los jugadores estaban en un torneo de *Player versus Player* en equipos de ocho. Se estaba disputando una de las llaves de los cuartos de final y el contador se igualaba en dos victorias para cada lado.

Comenzó la cuenta regresiva para la última ronda.

I. BATALLA EN EL MAR DE SANGRE

Ciudad de Midgar

Mythology Quest Online era un videojuego de realidad virtual de mundo abierto. Una de sus características más destacadas era su gigantesco mapa que se dividía en cinco naciones y tres zonas llamadas Territorios Salvajes. La nación que más al norte se ubicaba era Tierras de Yggdrasil, inspirada libremente en la mitología nórdica.

Según la historia del juego, en las Tierras de Yggdrasil había siete ciudades autónomas. Midgar era la más extensa y poblada, y concentraba las tiendas y los *NPCs* más relevantes. Su territorio se dividía en dos: la parte rica, resguardada por altas murallas de madera; y la parte exterior, una zona empobrecida.

Un jugador podía pasearse de un sector al otro sin problemas, podía correr por las calles siempre húmedas, meterse entre los callejones de las casas altas y visitar el edificio central, donde el Rey de Midgar daba las mejores misiones.

Entre medio de tanto personaje vikingo y usuarios yendo y viniendo, una nueva jugadora llamada Hikari, ingresó al juego. Era una joven hondureña cuyo avatar destacaba por su largo cabello negro y sus ojos rosados brillantes. Como tenía el vestuario básico de una recién llegada, de inmediato llamó la atención de aquellos que no desaprovechan ninguna oportunidad para intentar conseguir al fin una novia.

«¿Puedo guiarla, señorita?», se mostró el primer acosador, parándose delante. «Venga conmigo, yo soy uno de los mejores» presumió otro, que era obvio que mentía. «No te preocupes, muchacha, heme aquí para salvarla de estos idiotas», habló un tercero.

Hikari dio varios pasos atrás deseando evitarlos, y chocó contra un corral de gallinas que le impidió seguir

retrocediendo. Tuvo que soportar el palabrerío hasta que, a lo lejos, apareció el verdadero salvador.

—¡Firwe! —gritó ella y, abriéndose camino entre empujones, corrió hasta alcanzar a su amigo—. ¡Huyamos! —pidió.

Planicie de Brávelli

Si bien Hikari solo quería escapar de los acosadores, para Firwe fue mejor abandonar la ciudad para evitar el *lag* que generaba la conglomeración.

Al salir de Midgar por el norte, se encontraron con una larga planicie de pasto muy verde, con ligeras elevaciones y desniveles, rocas enormes por doquier y algún que otro fino camino de agua. Abundaban los animales de bajo nivel y cada tanto *spawneaban* soldados esqueleto. Era de noche y el firmamento brillaba de punta a punta dando la sensación de encerrarlo todo en una hermosa cúpula de estrellas.

Firwe se sentó en una roca elevada, activó una pantalla holográfica y táctil, y le envió solicitud de amistad a Hikari. Ella aceptó, y después recibió una solicitud de *party*. Al crearse el grupo, pudieron ver el nivel del otro: 70, y 1.

—¿Ya pensaste qué armas o qué magia vas a querer? —preguntó el de la lanza.

La chica nueva no supo responder.

—Por tu silencio, puedo adivinar que tu hermano no te orientó en nada.

La chica nueva movió la cabeza de lado a lado diciendo que no.

—¿Ves esto? —Firwe enseñó su lanza, una naginata negra—. Es mi arma principal, soy un guerrero de media distancia... Mi arma secundaria sirve cuando se me aproximan demasiado. —Levantó su catana envainada, cuyo nombre era muramasa. Se puso de pie e invocó magia: desde sus pies nació un camino de hielo que avanzó rápido varios metros por el suelo y terminó sorpresivamente en forma de estalagmita—. A la lanza y a la catana las combinó con hechizos de hielo.

Hikari aplaudió asombrada.

—En *Mythology Quest* podés dominar armas y magias según tu gusto. Lo ideal es que elijas alguna combinación con la que te sientas cómoda. Mientras más uses un arma o una magia para derrotar monstruos, jefes y otros jugadores, más se fortalece tu dominio. Si, por ejemplo, me das arco y flechas ahora, no sería más fuerte que vos utilizando arco y flechas... Dame una lanza y puedo pasar por encima de todos sin problemas.

Firwe había querido resumir así el funcionamiento del juego que disfrutaba desde hacía casi un año.

—Y... ¿Qué arma vas a elegir? —preguntó de nuevo.

La chica seguía sin saber qué responder.

Para facilitar las cosas, Firwe llevó a su amiga al cuartel de Midgar para que le asignaran un hacha.

—Más adelante decidirás si cambiar o no de arma, lo importante es que pruebes la mecánica —explicó él.

De regreso en la planicie, y siguiendo las indicaciones de su amigo experimentado, Hikari se enfrentó contra un Ciervo rojo. Fue difícil, el animal era escurridizo y quería escapar a como diese lugar. Hubo una persecución de tres minutos. Pasaron por encima de agua, saltaron por rocas, ella se cayó en un desnivel y tuvo que recuperarse rápido para no perder a su presa. Con mucho esfuerzo consiguió asestar el golpe de gracia, el ciervo cayó de costado, desapareció con el viento y dejó en el suelo algunos ítems, como pelaje y carne de bestia.

Hikari aprendió que en *Mythology Quest* no se luchaba contra un gran número de monstruos, bastaba con vencer a unos pocos para ganar la experiencia deseada. El equilibrio radicaba en que derrotar a las criaturas siempre era complejo.

—Si te cansás con un Ciervo rojo nivel 1, ¿cómo vas a hacer para ganarle a una Harpía de nivel 30? ¿O a los Pixiu hacia el 60? —La molestó Firwe.

—¡No me fastidies! —Hikari, enojada, lo miró feo y fue a perseguir a otro ciervo.