

NIGROMANTE BORGIA (ENVENENADOR)

Pasa mi querido cliente, no te quedes en la puerta. La noche no es buen cobijo en estas tierras donde moran extrañas criaturas y mentes perversas. Eso es. Despacio, despacio impetuoso amigo, las escaleras son traicioneras...

Toma asiento pero procura no tocar nada ¡y menos esas cajas! Estos bichos pueden parecer inofensivos pero recuerda que te encuentras en un laboratorio de alquimia, aquí nada es lo que parece. Pero vayamos al grano joven, hace tiempo que nadie visita a este viejo, y tiendo a exceder mi verborrea más de lo debido.

¿El nombre de mi humilde residencia dices? Bien, realmente parece extraño, ¿verdad? Ciertamente en este mundo donde residen nuestras almas “*Borgia*” resulta ajeno, pero en otro tiempo, tal vez en otro lugar, existió una familia de terribles nobles, procedentes de unas tierras llamadas Valencia, cuya ambición no conocía límite alguno. En época convulsa las conspiraciones eran caldo de cultivo de las traiciones, y los *Borgia* supieron utilizar el arte del veneno para librarse de sus enemigos. ¡Ahhhhhh el **veneno!**, dulce néctar de la muerte que corre por las venas cual temida parca...

Bueno ya basta de historias de viejas, fruto de sueños o incluso de alguna de mis pociones. ¡Vaya!, una sonrisa. Veo que este viejo no ha perdido su tétrico sentido del humor...

Antes de comenzar me gustaría poner tu conciencia en aviso. No creas que es fruto de la descortesía. Sé que venir hasta aquí no es nada fácil ¡y menos aguantar a este carcamal!, pero antes de continuar debes saber una serie de cosas. Todavía estás a tiempo de abandonar.

En primer lugar has de saber que **el camino de la ponzoña** no imbuirá tu ser de poderes absolutos. El **veneno** es algo que mata lentamente, casi como un susurro en la letanía, así pues si pretendes destruir en un instante éste no es el lugar más apropiado para ti mi joven amigo. Otros miembros de tu logia utilizan sus artes oscuras en otras facetas, reaniman cadáveres para proteger sus cuerpos e incluso invocan al horrible dios del hueso empleando al mismo tiempo artes prohibidas de hechiceras. Pero éste no es el caso. Por otra parte esta escuela requiere gran habilidad, deberás dominar varios campos ya que no podrás limitarte únicamente a un par de disciplinas, te verás en la obligación de combinar varios poderes y la concentración deberá acompañarte allá donde vayas.

Observo con gratitud que no has movido miembro alguno de tu acomodo. No esperaba menos de ti...

Las tres principales habilidades ofensivas que deberás estudiar con un periodo de **20 semestres** serán las siguientes: **Daga Venenosa**, **Explosión Venenosa** y **Veneno Nova**.

De las tres, tus principales armas serán el **veneno nova** y la **explosión venenosa**; podrás emplear la **Daga** aunque has de resguardar tu cuerpo de los ataques cuerpo a cuerpo, pues no por menos he de recordarte la enorme fuerza de algunos secuaces del abismo y la fragilidad propia de los miembros de tu estirpe. Antes de continuar con otras disciplinas deberás conocer en **1 semestre**: **Dientes**, **Explosión de cadáveres**, **Armadura de Hueso**, **Muro**, **lanza** y **Prisión Ósea**. Por el momento **solo 1 semestre**, pero no seas impaciente, después retomaremos su estudio más adelante.

A partir de este momento pasaremos al buen **arte de la maldición**, que junto a la prisión ósea se convertirá en tu defensa.

¿¡A qué demonios viene esa cara!?, ¿creías que contarías con un puñado de muertos vivientes como escudo, mientras sales corriendo como una gallina clueca?. **¡MALDITOS JOVENES!** No debería hacerlo, pero si insistes antes de seguir adelante aceptaré tu petición. A mi manera claro está. Lo máximo a lo que puede acceder, sin sentirme culpable porque un jovencuelo manche la mala fama de esta casa, es a que acumules una experiencia de **1 semestre** en: **Golem de Arcilla**, **Golem Sangriento**, **Golem de Hierro**, **Golem de Fuego**, **Dominio del Golem** y **Acumulación de Resistencia**. Ese muñeco de barro animado **te servirá de parapeto** e incluso reducirá la movilidad de tus enemigos mientras actúa el **veneno** en sus cuerpos.

Un auténtico **envenenador** simplemente utilizaría el **veneno** para matar y las **maldiciones**, combinadas con los **muros** o **prisiones óseas**, como defensa; pero veo que ya nadie hace caso a los viejos, ¡así va este mundo, lleno de majaderos!

Perdona, no tomes en consideración los achaques de un anciano, simplemente son delirios de grandeza. Acepta esta taza de té como disculpa, su gusto es exquisito; ya sabes que los mercaderes de Lut Gholein no venden plata por oro cuando se trata del buen beber. Y tranquilo. No suelo **envenenar** a mis visitas. Al menos en el primer encuentro...

Como iba diciendo parte de tu supervivencia dependerá del uso correcto de las **maldiciones**. Deberás asimilar su dominio en **1 semestre** en **cada una de ellas**. Las propiedades de algunos objetos que residen en estos parajes son asombrosas, aumentarán su poder más allá de lo que imaginas, así que con **un solo semestre** te será suficiente. De entre todas ellas te sugiero un uso excelso de **Visión Borrosa**, para confundir a aquellos cuyos rayos, lanzas o flechas atraviesan la carne con suma facilidad, **Atracción**, para crear el caos en las tumultuosas filas enemigas, **Terror**, para obligar a tus enemigos a huir despavoridos entre visiones horribles, **Decrepitación**, para detener el peligroso avance de los enemigos con pies ligeros y por supuesto **Reducción de Resistencias** que incrementará en gran medida el poder de tu envenenamiento. Aprende a combinarlas, recuerda que **Atracción** puede ser mezclada con otras, y elige cada una de ellas en su momento apropiado, la vida te va en ello jovencito.

Con un aprendizaje estimado de unos **82 semestres** lograrás el manejo apropiado de tales habilidades. En este punto retomamos viejas enseñanzas. ¿Recuerdas la prisión ósea?, bien, veo que estabas atento. Con ella podrás ver el lento agonizar de los

demonios sin que su rabia pueda alcanzarte en su último hálito de existencia. Puedes elegir. En tus manos dejo la decisión. Bien, puedes optar por aumentar paulatinamente **Escudo de Hueso** y **Prisión Ósea** con el fin de conseguir más protección personal directa o bien puedes elegir incrementar tu poder en **Muro de Hueso** y **Prisión Ósea**, para aumentar la resistencia de tus cárceles de muerte. Incluso de las tres puedes dar cuenta. ¿Quién dijo que no era flexible? ¿Alguno de los miembros de esa estúpida asamblea de la que procedes? **¡JAJAJAJAJAJAJA!**, ¡Malditos Nigromantes! Algún día pagarán por mi destierro...

Está bien, está bien, veo que estás cansado de mis tonterías, así que explicaré qué debes buscar para afrontar los peligros que te aguardan.

Encuentra **3 piezas del Trang Oul**. El **cinto**, el **trofeo** y los **guantes**. Sí ya sé, ya sé, el brillo dorado de los **objetos únicos** es irresistible, pero no subestimes mis enseñanzas. Con estos 3 objetos obtendrás grandes bonificaciones, incluida la nada desdeñable capacidad de **reducir en un 25% la resistencia enemiga al veneno**, a lo que puedes sumar esas extrañas joyas de propiedades venenosas. Además entre otras muchas cosas podrás emplear el fuego, no es mala idea ante aquellos que han encontrado fórmulas para evitar el envenenamiento. Seguidamente hazte con la **Aguja de la Ciénaga Negra**, sus propiedades serán de tu agrado, incluso el aspecto amenazante de su filo resulta agradable a la vista. En cuanto a tu cráneo sin duda alguna el **Penacho del Arlequín** debería ser tu mejor protección. Tus pociones estarán bien resguardadas en la **Malla Arácnida**, aunque el **Cinto de Trang oul** es otra posibilidad nada desdeñable. En tus dedos has de portar **dos Piedras de Jordán**, aunque su elevado costo te podría obligar a tomar en consideración otras alternativas, como por ejemplo la **Estrella Enana** y **Helada del Cuervo**, todo depende de tu economía. Tu cuello lucirá esplendoroso el **Caleidoscopio de Mara**, cuyas propiedades revestirán tu espíritu de resistencia y poder; finalmente, como calzado, tienes donde elegir, **Tejido de Seda**, **Caminata bajo la Tormenta de Arena**, **Paso de Infierno** o incluso **Paseo de Tuétano**, todo depende de tu fuerza o tu voluntad de cultivar tus músculos.

Sin embargo, si de buena familia es tu origen puedes optar por conseguir una armadura rúnica llamada **“BRAMBLE”** construida a partir de la siguiente combinación **“Ral + Ohm + Sur + Eth”**. Su oscuro poder te sorprenderán y de esta forma podrás portar el Homúnculo en lugar del Trofeo de Trang oul. Aunque dentro del caro mundo rúnico las **Cadenas de Honor**, que responde a **“Dol + Um + Ber + Ist”** o la censurable por algunos **Enigma**, de nombre **“Jah + Ith + Ver”**, no son en modo alguno opciones desdeñables, siempre y cuando puedas pagarlas claro...

Finalmente ten presente tus limitaciones físicas a la hora de portar los objetos a tu elección. A nadie le gusta malgastar sus energías inútilmente, ¿verdad joven? Si deseas consejo dedica **91 soles** a cultivar los músculos de tu **fuerza**, **88** en el manejo de tu **destreza** y cuando cumplas con el peso de tu equipo dedica **3 soles** a **vitalidad** y **2** a **maná** de forma progresiva.

“El nigromante Borgia (envenenador)”, documento elaborado por Nimbus para www.diablo2latino.com. Texto revisado por pablas y ZannEsu.

Creo que por hoy ha sido suficiente. Sí, ya sé, ¿qué tipo de explicaciones quieres de un viejo? No pretendas abusar de mi hospitalidad impetuoso aprendiz porque tu propia experiencia será tu verdadera maestra en aquellas dudas que acechan tu mente.

¡Ah por cierto! Antes de partir sería conveniente que llevaras algunos **antídotos**. Quién sabe lo que puede ocurrir cuando manipulas sustancias peligrosas **y tratas con alquimistas seniles...**

JAJAJAJAJAJAJA....cough...cough....