



## Capítulo 62 - Plan sencillo

«Muchos intentaron llegar al Templo desafiando al Guardián, pero nadie logró derrotarlo. Ni siquiera yo pude hacerlo. Tras varios intentos, llegué a la conclusión de que, por mucho que lo intentara, no sería capaz de derrotar al Guardián».

Los cuatro no podían creer las palabras de Milica.

«Después de todos mis intentos, me di cuenta de las reglas que se aplican en este lugar», continuó Milica, mirando las caras incrédulas de sus discípulos.

«Hay una regla de uno contra uno en el Templo donde vive el Guardián. Esto significa que nadie puede atacar al Guardián en grupo o en masa. Solo un retador puede desafiarlo a la vez».

Cuanto más escuchaban a Milica, más preguntas surgían en sus mentes.

Al final, decidieron abstenerse y escucharla hasta el final, y solo entonces hacer preguntas.

Milica no tardó mucho en hacerlo todo.

«Maestra, ¿estás segura de que podemos hacerlo?», preguntó Arabel con incertidumbre.

La pareja se enfrentaba a la tarea de encontrar una forma de salir del Limbo. Tenían aproximadamente un mes para completar esta tarea. La descripción no especificaba exactamente dónde ni qué buscar. Tampoco había indicios de que la salida estuviera en las zonas prohibidas. Sin embargo, basándose en la



información que recibieron y en otras misiones, se dieron cuenta de que todos los caminos conducían allí.

Ahora que la pareja ha aprendido más sobre cada zona prohibida y lo que les espera allí, tienen dudas sobre si podrán completar la tarea y regresar a su mundo. Especialmente teniendo en cuenta todas las reglas que habían oído, no podían evitar preguntarse: «¿No hay demasiadas reglas?».

«Ja, ja, ja», Milica no pudo evitar reírse cuando escuchó la pregunta de Arabel, mientras observaba las complicadas expresiones en los rostros de sus discípulos.

«Puedo asegurarles que tienen todas las posibilidades de conquistar la zona prohibida, a diferencia de mí y de muchos otros», dijo Milica con confianza, mirándolos.

Aunque eso les ayudó un poco, los discípulos seguían sin entender por qué Milica estaba tan segura de que ellos podrían lograr lo que ella no había podido.

«Bien, echen un vistazo a esto», dijo Milica, llamando la atención de los discípulos hacia el mapa.

«Como pueden ver, cada ciudad limita con cinco de las diez regiones. Con la excepción de la región central, las zonas prohibidas cambiarán en las cuatro restantes después del «reinicio». El Gremio de Aventureros ha descubierto que al menos uno de los tres templos aparecerá en una de estas regiones. Si tenemos suerte, conseguiremos dos templos», dijo Milica señalando las cuatro regiones que limitaban con Usuria, la ciudad en la que se encontraban actualmente.



«Vuestra tarea principal es conquistar el templo y descubrir qué hay dentro. No es necesario que exploréis las nueve zonas prohibidas y los tres templos. Por ahora, nuestro objetivo es descubrir qué se esconde en al menos uno de ellos. Solo entonces podremos decidir qué medidas tomar. Quizás con conquistar un templo sea suficiente, o quizás tengamos que explorar los tres o incluso los nueve que aparecen en las zonas prohibidas».

Esta última idea hizo que a todos se les helara la sangre, y todos comenzaron a rezar para que un templo fuera suficiente. Si no, al menos tres, pero no los nueve.

«Tras el «reinicio», el Gremio de Aventureros de cada ciudad descubrirá rápidamente dónde y en qué región ha aparecido la zona prohibida. El gremio asigna tareas de exploración para estas zonas cada vez, y vosotros, como grupo de aventureros, podréis aprovechar esto», comenzó a dar instrucciones Milica.



Después de cada «reinicio», el gremio suele asignar tareas para explorar las zonas prohibidas. Estas tareas siempre se pueden encontrar en el tablón de anuncios, y siempre hay gente dispuesta a completarlas.

Milica supuso que sería difícil para los cuatro llegar hasta la parte central de las zonas prohibidas, por lo que sugirió crear un grupo con otros aventureros para explorar la parte central más a fondo.

Una de las razones por las que Melica decidió asumir esta tarea y unió a sus discípulos con otros aventureros fue la protección que ofrecía el Gremio. El Gremio tiene normas estrictas según las cuales los aventureros que aceptan una sola tarea y forman un grupo no deben entrar en conflicto entre sí. El grupo estará protegido por el Gremio. Esto significa que aquellos que se atrevan a atacar al grupo durante la tarea se convertirán en enemigos de todo el Gremio.



Milica, incapaz de ir con sus discípulos, intentó garantizar su seguridad de todas las formas posibles. Una de ellas fue unirse a una tarea del Gremio. Pocas personas se atreverían a atacar a sus discípulos cuando estaban bajo la protección del Gremio.

Los cuatro tenían una tarjeta de miembro del Gremio de Aventureros y se les consideraba auténticos aventureros. Tan pronto como aceptaran la tarea y se inscribieran en ella, quedarían inmediatamente bajo la protección del Gremio.

Idan no pudo evitar preguntar por el Gremio de Aventureros. ¿Cómo era posible que existiera en ese extraño lugar? ¿Y por qué sus tarjetas eran válidas allí?

La respuesta de Milica fue sencilla. Cada una de las tres ciudades del Limbo tiene su propia sucursal del Gremio de Aventureros, que forma parte de la organización principal del mundo exterior de Junonia.

La relación entre estas tres sucursales y el mundo exterior era muy complicada, y Milica no podía explicarla en pocas palabras. Intentó simplificar la situación y dijo que la existencia de estas sucursales en el mundo exterior sigue siendo un secreto. Sin embargo, gracias a estas conexiones, pueden recibir libremente información del mundo exterior.

Esto, por supuesto, sorprendió a todos, incluida Eulalia. Ella no sabía que el Gremio tenía tales capacidades. Milica explicó que el Gremio no comparte esta información de forma gratuita. Para obtenerla, hay que pagar un precio considerable.

Como una de las líderes de esta ciudad, Milica tenía acceso a esta valiosa información. Advirtió: «Incluso bajo la protección del Gremio, no bajéis la guardia. Siempre habrá gente a la que no le importe si estáis bajo la protección del Gremio o no».



El mundo no es tan sencillo y siempre existe la posibilidad de que algo salga mal. Ella ya había sufrido muchas traiciones e intentos de asesinato a lo largo de su vida.

«Y no olvidéis que no solo los forasteros intentarán atacarlos, sino también los lugareños. Aunque las reglas les prohíben atacar primero, pueden intentar provocarlos y obligarlos a romper las reglas. Lo más probable es que los residentes locales se escondan entre los forasteros. Por lo tanto, nunca ataquéis primero y, si se produce una batalla, no ataquéis indiscriminadamente, solo a aquellos que se atrevan a atacarlos primero».

Para Idan y Arabel, las palabras de advertencia de Milica eran como las palabras de despedida de las madres cuando envían a sus hijos al colegio por primera vez. Aunque ya eran adultos, podían sentir la ansiedad de Milica.

Milica dedicó el tiempo que quedaba antes del «reinicio» a compartir su experiencia y dar consejos. Habló en detalle sobre los guardianes y las tácticas para enfrentarse a ellos. Y, por supuesto, compartió sus ideas y pensamientos sobre por qué estaba segura de que podían ganar en la zona prohibida.

Resultó ser bastante sencillo. Desde el principio, Milica tenía grandes esperanzas en Nemo y en el espíritu con el que había firmado un contrato. Estaba convencida de que el guardián solo igualaría la fuerza de Nemo, y no el poder que este demostraba al combinar sus habilidades con las de Izzy. Era similar a la táctica que Nemo utilizaba contra sus doppelgängers: estos no podían copiar a la otra criatura que vivía dentro de él.

Lo mismo ocurría con Idan y Arabel. Ambos procedían de un mundo completamente diferente. Milica no sabía cómo actuaría el Guardián contra ellos dos. Pero estaba segura de que el Guardián, al igual que en el caso de Nemo, no sería capaz de igualar por completo su fuerza total.



También explicó a la pareja en qué se diferencian los lugareños de los forasteros. Los lugareños forman parte del Limbo, por lo que, a diferencia de los forasteros, no están limitados por sus fronteras.

Este descubrimiento, por supuesto, sorprendió a la pareja.

En pocas palabras, los lugareños podían salir de Limbo.

Surge la pregunta: ¿por qué Milica no aprovechó esto?

La respuesta de Milica fue simple: para convertirte en lugareño, debes dejar que Limbo te consuma y te conviertas en parte de él. Pero eso significa volverse adicto a él. Además, nadie estaba seguro de si los lugareños realmente podían salir al mundo exterior de Junonia.



Milica dijo que no solo en Limbo, sino también en otras mazmorras, hay los llamados lugareños que tienen los mismos derechos que en Limbo. De ello se deduce que los lugareños de Limbo pueden desplazarse entre mazmorras, pero la cuestión de si pueden salir de la mazmorra sigue abierta.

Milica, al igual que el resto de los forasteros del reino superior, no quiere convertirse en prisionera de la mazmorra. Quiere poder salir de Limbo.

El tiempo pasó y llegó el siguiente «reinicio». Toda la ciudad quedó cubierta por una barrera y el mundo exterior desapareció. Al cabo de un rato, volvió a recrearse ante los ojos de los habitantes de la ciudad.

Bajo la guía de su maestro, un grupo de cuatro personas fue al Gremio de Aventureros para aceptar una misión de exploración de la Zona Prohibida. Estaban esperando a que se revelara información sobre las cuatro Zonas Prohibidas que habían aparecido en las regiones circundantes.