

Esta es una guía para entender algunas cosas de la novela, no es necesario leerla, pero sirve para entender la esencia de la novela, esta guía puede modificarse de acuerdo avanza la novela. Sin más, espero que puedan disfrutar la novela

GUÍA DE TGK:

MUNDOS

-**Helheim:** Reino de la Muerte, se encuentra en la parte más profunda, oscura y lúgubre de Niflheim, uno de los nueve mundos de Yggdrasil. Es habitado por muertos y espíritus.

-**Svartálfaheim:** Es el hogar de los elfos oscuros, un mundo en el que siempre es de noche y nunca hay ninguna luz, es habitado por monstruos que le temen a la luz.

-**Niflheim:** Es el reino de la oscuridad y de las tinieblas, envuelto por una niebla perpetua. Es habitado por la raza de los demonios y las presas que cazan. Bajo el enorme, oscuro y gélido Niflheim está el reino de los muertos, Helheim. En este mundo se esconde un oscuro secreto.

-**Jötunheim:** El hogar de los gigantes, es habitado por los gigantes de escarcha y roca, es un mundo helado como Niflheim, pero sin la niebla y el frío excesivo. Las personas piensan que los gigantes de escarcha son de Niflheim, pero Niflheim es un mundo oscuro, incapaz de albergar otra raza además de los demonios y sus presas, si los gigantes de escarcha habitaran Niflheim el ambiente oscuro los acabaría matando lentamente, si es que antes no los matan sus habitantes.

-**Midgard:** El hogar de los humanos, tiene un ambiente apto para todas las razas, por lo que hay una gran variedad de razas que lo habitan, combatiendo u coexistiendo con los humanos. La raza predominante en Midgard son los humanos, seguidos por los elfos, orcos y algunas criaturas.

-**Vanaheim:** Es el hogar de los enanos. Un mundo lleno de montañas por todas partes, con la mayor parte del mundo siendo tierra y el resto agua. Los enanos viven dentro de las montañas donde están a salvo de las criaturas del exterior.

Dentro de las montañas excavan minerales y con estos crean las mejores armas y armaduras de los nueve mundos

-**Alfheim:** Es el hogar de los altos elfos y cuenta con frondosos bosques con árboles enormes. El cielo es una mezcla de colores azules, en el cual si no hay nubes se pueden apreciar las estrellas.

-**Asgard:** Es el hogar de los auto proclamados dioses. Es una enorme ciudad dorada en la que viven los dioses, dentro del castillo del más poderoso de los dioses está el Valhalla donde van los poderosos guerreros y héroes mortales de Midgard después de morir con honor. Aunque se les llama dioses la mayoría de ellos no tienen el poder necesario para considerarse uno debido a que están en el rango 6, mientras que Thor y los descendientes de Odín tienen el poder de rango 7, Odín mismo tiene el poder de rango 8, un verdadero dios pero no es el campeón de Asgard, es decir, el más poderoso de Asgard.

-**Muspelheim:** Es el reino del fuego. Su ambiente es el de fuego y lava por todas partes. Es el hogar de los gigantes de fuego, enormes seres hechos de fuego de los cuales Surt es el gigante de fuego más poderoso, por esta razón es el campeón de Muspelheim. Es el que está mas arriba de todos los

mundos.

RAZAS

Humanos: Habitan el mundo de Midgard, son una raza que puede ser amigable o traicionera dependiendo del humano.

Conforman diferentes reinos que están distribuidos por todo Midgard, su inteligencia puede variar dependiendo del humano pero normalmente es promedio, su afinidad puede ser cualquiera de los seis elementos. Su promedio de esperanza de vida puede ser hasta los cien años. Su rango base, es decir, desde donde comienzan a desarrollarse, es 1 mientras que su grado es Iniciado.

Gigantes: Habitan el mundo de Jötunheim, son una raza amigable o violenta dependiendo del gigante aunque a todos les gusta pelear. Su raza se divide en los gigantes de fuego, seres hechos completamente de fuego y los gigantes de escarcha o roca. Sus tamaños normalmente son como el doble de un gran árbol pero dependiendo de la fuerza del gigante pueden ser aún más grandes, como Salomón que es del tamaño de una montaña. Su inteligencia está por debajo del promedio pero mientras más poderoso se vuelve el gigante más puede desarrollar su inteligencia—como Salomón que tiene una inteligencia superior a la de los humanos promedio. Tienen afinidad para el fuego, agua y tierra; su esperanza de vida promedio es de dos mil años. Su rango base es 3 mientras que su grado es Principiante.

Dragones: Habitan el mundo de Muspelheim, son una raza codiciosa que tiene una gran atracción por las riquezas y muy orgullosa, razón por la que no tienen muchos amigos pero sí enemigos. Ocupan la mayor parte de Muspelheim pero tienen un tratado de paz con los gigantes de fuego que ocupan una pequeña parte del mundo (les recuerdo que son mundos extremadamente grandes así que incluso una pequeña parte es un gran territorio) así que no hay muchas peleas entre ellos. Su tamaño promedio es el de un gran árbol aunque los que son muy poderosos pueden ser tan grandes como media montaña— como Ginartes— son capaces de transformarse y des transformarse en una forma humanoide en la que pasan la mayor parte del tiempo debido a que en esta forma se consume menos energía, también en esta forma sus ataques son más débiles, pero son más ágiles y capaces de moverse como los humanos; a diferencia de su forma original en la que están limitados por su cuerpo. Su inteligencia es alta, tienen una afinidad por los seis elementos, su vida promedio es de cuatro mil años. Su rango base es 3 mientras que su grado es Intermedio. Los dragones de otros elementos aparte de fuego viven en otros mundos, debido a que Muspelheim es un mundo de fuego.

Elfos: Habitan en Alfheim, son una raza arrogante y vanidosa que ama la naturaleza y las cosas hermosas, miran a las demás razas por debajo de ellos. Viven en árboles y bosques, los miembros de esta raza son todos muy hermosos desde el punto de vista humano. No se llevan bien con todas las razas, pero la que más odian son la de los elfos oscuros que les gusta pelear y son malvados, generalmente evitan tener contacto con estos, pero si en algún momento los atacan no dudarán en exterminar toda la raza.

Su inteligencia es alta, tienen afinidad por todos los elementos excepto la oscuridad, su promedio de vida es de quinientos años. Su rango base es 1 mientras su grado es Aprendiz.

Elfos oscuros: Habitan en Svartálfaheim, son una raza que le gusta la oscuridad. Viven en la parte subterránea del mundo donde no hay una sola luz, se llevan mal con sus parientes—los elfos—debido a que ellos odian la oscuridad y los elfos oscuros odian la luz, son tan hermosos como los elfos pero todos ellos tienen piel morena. Se los consideran seres perversos aunque hay excepciones en cuanto a esto y tienen una alta inteligencia. Normalmente tienen una afinidad por la oscuridad, el fuego y la tierra; su promedio de vida es de mil años. Su rango base es 1 mientras que su grado es

Intermedio.

Demonios: Son una de las razas más poderosas de los nueve mundos, normalmente habitan Niflheim pero se encuentran en todos los mundos. Sus apariencias siempre tienen alguna diferencia, su inteligencia depende del demonio pero normalmente es superior al promedio, aún así, todos los demonios son muy organizados y están obligados a obedecer a sus superiores. Se organizan por sub-rangos, estos son: Demonio Inferior, Demonio Intermedio, Demonio Superior, Demonio Noble, Archidemonio, Gran Demonio, Señor Demonio, hay un total de diez señores demonios que gobiernan a la raza. Anteriormente había una leyenda que dice que hace cientos de miles de años, había un Rey Demonio y que era el ser del rango más alto y poderoso entre todos los demonios, comandaba un gran ejército demoníaco, pero actualmente se piensa que solo es una leyenda debido a que no quedan registros históricos de esa época y solo se utiliza como cuentos para niños. Su promedio de vida es de mil años, dependiendo de su rango y sub-rango, este promedio es capaz de aumentar (igual que todas las razas), normalmente su afinidad elemental pueden ser los cinco elementos pero se cree que son incapaces de nacer con el elemento luz. Su rango base es 2 mientras que su grado es Intermedio.

Enanos: Habitan el mundo de Vanaheim, son una raza testaruda y trabajadores, muy leales y son poco amigables pero cuando te haces sus amigos te tratan muy bien. Viven dentro de las montañas y son particularmente buenos forjando, tienen una estatura promedio de la mitad de un hombre adulto (cuantos más poderosos más grandes pueden ser), las mujeres tienen cortas barbas mientras que los hombres tienen unas largas barbas. Su inteligencia es promedio dependiendo del enano, su promedio de vida es de unos cuatrocientos años pero puede aumentar cuanto más poderoso sea y tienen una afinidad para tierra, fuego, luz, agua y viento. Su rango base es 1 mientras que su grado es Aprendiz.

Orcos: Habitan en Midgard, se desconoce cuál es su mundo original. Son una raza salvaje que les encanta la carne humana y quieren reproducirse aún más, son capaces de violar a otras razas para reproducirse. Diferentes tribus en Midgard son gobernadas por poderosos orcos.

Tienen cuerpos un cuarto más grande que el de un humano promedio, sus cuerpos son verdes y musculosos con colmillos sobresaliendo de su boca y una cara de cerdo. Los hombres usan taparrabos o nada, mientras las mujeres utilizan pieles de criaturas para tapar sus partes indispensables o nada, también son muy musculosas y feas, difíciles de diferenciar de los hombres. Su inteligencia promedio es baja, tienen una afinidad por oscuridad, fuego y tierra, su promedio de vida es de cien años. Su rango base es 2 mientras su grado es Aprendiz.

No-muertos: Habitan el mundo de Helheim, son una raza en la que solo los más poderosos tienen mente propia y son distintos a los otros, su apariencia son todas iguales dependiendo el tipo de no muerto; a excepción de los más poderosos que son diferentes. Su inteligencia promedio es baja y tampoco tienen mente propia, solo saben seguir órdenes pero dependiendo de que no muerto sea, tienen una afinidad por la oscuridad, fuego, tierra, agua y viento a excepción de la luz; no tienen promedio de vida debido a que ya están muertos. Su rango base es 1 mientras que su grado es avanzado. Los tipos de no muertos son: esqueletos, zombies, fantasmas, vampiros, etc. Existe una gran variedad de no muertos, pero cada tipo es diferente. Los no muertos, al igual que los demonios, tienen sub-rangos en los cuales pueden evolucionar y adquirir nuevo poder y formas. Un ejemplo sería un esqueleto inferior que evoluciona a un esqueleto intermedio, esqueleto superior, etc. Su rango base es 2 mientras que su grado es Iniciado.

Dioses (auto proclamados): Habitan en Asgard, son una raza en la que se llama a sí mismos dioses pero la mayoría no cumple los requisitos para ser reconocidos como tales por lo que no necesitan fé a excepción de Odín, un verdadero dios, y otros dioses desconocidos. Son muy

parecidos a los humanos pero en promedio son más poderosos y tienen vidas más largas, son amables o malvados dependiendo del tipo de dios, su inteligencia es alta, tienen un promedio de vida de mil años, tienen una afinidad por los seis elementos. Su rango base es 3 mientras que su grado es Iniciado.

NOTA: El poder de los rangos base se adquiere al convertirse en un adulto de su respectiva raza, pero el tiempo puede variar según el promedio de vida de la raza. También existen seres nacidos de dos razas diferentes pero son despreciados por ambas razas debido a que son diferentes.

CLASIFICACIÓN DE PODER

El poder de todos los seres de Yggdrasil se clasifica en 8 rangos, los cuales se dividen en grados: Iniciado, Aprendiz, Principiante, Intermedio, Avanzado, Superior, Experto y Maestro.

Rango 1: En este rango están los seres sin poder, como los niños, granjeros, cazadores, etc.

Rango 2: En este rango están los seres que empezaron a despertar su poder y ya pueden usar el mana y artes marciales. En este rango generalmente se pueden considerar los aventureros, magos principiantes, guerreros comunes, etc.

Rango 3: En este rango están los seres que tienen un talento decente entre todas las personas, como los guerreros experimentados, paladines, magos, etc.

Rango 4: En este rango están los seres que los reinos eligen para que formen parte de su equipo de élite. Al llegar a este rango su promedio de vida se extiende a doscientos años, como los archimagos, los paladines intermedios, asesinos expertos, etc.

Rango 5: En este rango las personas son reconocidas como prodigios, ellos trascienden el poder de los maestros y su clase es conocida como sagrada; su esperanza de vida aumenta quinientos años.

Rango 6: En este rango están los seres que son conocidos en un par de mundos como héroes; su clase es conocida como divina.

En este rango los reinos darán lo que fuera necesario con el objetivo de que se unan a sus filas, estos son los seres en el pico de los mortales capaces de aniquilar un reino por su cuenta, su vida natural también se extiende mil años.

NOTA: A partir de los siguientes rangos, se le pondrá un título a cada rango y su forma de avanzar solo es conocida por pocos seres en todo Yggdrasil.

Rango 7 (Leyendas):

A partir de este rango las clases ya no son usadas.

Estos seres son capaces de utilizar una energía elemental que es muy diferente al mana utilizado por los rangos anteriores y más poderosa.

En este rango están los seres con verdadero poder e influencia en los nueve mundos, capaces de aniquilar varios reinos por su cuenta, en este rango necesitan la fé de sus seguidores para avanzar a los dioses pero no necesitan usar palabras para activar su magia, su simple deseo la activa, además, su vida natural aumenta a decenas de miles de años.

Rango 8 (Dioses):

Son seres con el poder de aniquilar continentes enteros. Adorados y temidos por los seres de los nueve mundos, pensando que son el pico de las existencias poderosas, cada dios es adorado por su iglesia, recolectando la fé de sus seguidores; en este nivel necesitan la fé de sus seguidores para aumentar y mantener su poder, si un dios no recibe fe existe la posibilidad de que su poder se debilite, en el peor de los casos podrían morir. Su vida natural aumenta a cientos de miles de años.

Rango 9 (Campeones):

Son seres con el poder de aniquilar toda la vida en un mundo si tienen su fuerza al máximo y si así lo desean.

Independientemente de su grado este es el único rango en el que se puede usar la energía mundial, una energía aún más poderosa que la elemental. La existencia de los campeones solo es conocida por los seres más antiguos y los dioses más poderosos, son respetados por todos y cada uno que los conoce, solo hay nueve campeones en todo Yggdrasil, cada uno en su respectivo mundo, además, ellos poseen la voluntad de su mundo al consumir el fruto del mundo y el árbol se transforma en un arma, obteniendo su arma mundial. Su esperanza de vida aumenta a millones de años, independientemente del grado de poder que posea cada uno.

Rango 10 (Señor de Yggdrasil):

No se sabe cuánto poder tiene pero se estima es capaz de destruir los nueve mundos por sí solo.

No se conoce a ninguna existencia que haya llegado a este rango desde la creación de los nueve mundos, tampoco se sabe que hay que hacer para llegar a este rango; además según las leyendas, desde la creación de Yggdrasil, se dice que el ser que llegue a este rango será inmortal, omnisciente y omnipotente.

SUB-RANGOS

Los sub-rangos son diferentes a los rangos de poder, estos se usan solo para diferenciar el rango de algunas de las razas y el de los oficios al aumentar de poder. Por ejemplo: un dragón inferior puede aumentar su raza a un dragón intermedio, un humano de oficio paladín al aumentar de poder aumenta a un paladín superior, etc. Los sub-rangos no se adaptan con los aventureros debido a que ellos usan el sistema de clases.

OFICIOS

Guerrero: Especializado en estar en la primera fila de batalla, los guerreros son reconocidos por su alta vitalidad y resistencia. Generalmente utilizan una espada y escudo, aunque también están utilizan los mandobles, hachas, lanzas, mazas, etc. Pueden utilizar artes marciales impulsadas por maná.

Bárbaro: Una clase que se especifica en la fuerza bruta, hachas, mazas, martillo, e incluso sus propias manos. Una clase muy resistente, capaces de hacer grandes destrucciones, pero no son muy ágiles físicamente. Pueden utilizar artes marciales impulsadas por maná.

Arquero: Una clase que utiliza armas de largo alcance, capaces de hacer mucho daño si se mantiene en el rango de su arco, lo que no tiene en resistencia lo compensa en agilidad y precisión.

Caballero: La mayor autoridad en el campo de batalla, encima de su caballo y con espada en mano corta la cabeza de su enemigo, también suelen usar lanzas. Rebosan de honor y disciplina. Pueden utilizar artes marciales impulsadas por maná.

Espadachín: Su vida es la espada, la espada es su vida. Estas palabras identifican al espadachín a la perfección. Capaz de cortar el metal más duro con solo una espada, desde pequeños han sido entrenados en el arte de la espada. Sus debilidades son que necesitan ser muy rápidos y solo saben usar la espada. Pueden utilizar artes marciales impulsadas por maná.

Nigromante: Especializado en destruir la barrera de la vida y la muerte, obliga a los muertos a servirle. Los nigromantes más poderosos pueden volverse inmunes al tiempo fusionando su cuerpo con alguna criatura no-muerta, pero aún pueden ser heridos o destruidos.

Druida: Las personas hábiles en magia y conectadas a la naturaleza tienen mayor oportunidad de convertirse en druida, piden prestado el poder de la naturaleza para utilizarlo en sus hechizos. Cualquier druida poderoso podrá pedir prestado el poder de los animales y convertirlo en el suyo.

Paladín: Parecidos a los caballeros pero sin montura, los paladines se centran en aguantar el daño enemigo, causar daño y curar a sus aliados. Utilizan magia sagrada que les otorgaron los dioses, entre más fe tengan mayor será la magia. Suelen ser locos religiosos.

Mercenario: Hace lo que sea por dinero, sus habilidades están igualadas con los guerreros. Normalmente forman grupos mercenarios con los que son muy familiarizados, aumentando su coordinación y su capacidad de combate en grupo. Actúan de forma ilegal.

Chaman: Su magia proviene de los diferentes espíritus presentes en los mundos, dependiendo del poder de los espíritus, su magia puede ser fuerte o débil. El tipo de magia que tenga depende de su afinidad a su elemento y su espíritu. Es la clase más variada cuando se trata de elementos, dependiendo de la afinidad del chaman y sus espíritus.

Asesino: Confiando en su ingenio, agilidad y sigilo son capaces de atacar por sorpresa y moverse rápido. Son frágiles, pero muy mortales.

Sacerdote: Mago que se centran en la luz y las artes curativas. Cuentan con una gran variedad de hechizos defensivos y curativos, pero carecen de poder de ataque. Detestan las artes oscuras y cualquier cosa fuera de lo común.

Aventurero: Guerreros valientes y veteranos que harán lo que sea siempre y cuando tengas el dinero suficiente para contratarlos. Generalmente funcionan por medio de un gremio, aceptando las misiones que este les da. Se dividen en rangos, y entre más alto sea el rango más hábil es. El honor y la justicia no les importa, siempre y cuando tengan mujeres y dinero harán lo que sea, por lo cual misiones con poca paga generalmente no son aceptadas por veteranos. Son básicamente iguales a los mercenarios, pero estos actúan de forma legal a diferencia de los mercenarios que son ilegales cobran más caro. Su sistema de clasificación es por clase: F, E, D, C, B, A, S, SS.

Mago oscuro: Manejan magia de oscuridad y diferentes rituales. Son despreciados por todas las personas. Sirven a dioses malignos o demonios poderosos, están dispuestos a hacer todo lo que su señor les diga. Su poder no se puede menospreciar debido a los diferentes hechizos oscuros que tienen.

Paladín oscuro: No sirven a dioses normales, generalmente solo sirven a dioses oscuros y demonios de gran poder. A diferencia de los paladines normales estos no son locos religiosos. Las habilidades que estos obtienen son por sus propios logros y no por ayuda de su Señor. Manejan algunos hechizos de magia oscura y están dispuestos a hacer lo que sea con tal de tener poder. Si el Señor del paladín lo desea puede aumentar el poder de su sirviente de forma temporal.

Los magos se dividen en nigromantes, chamanes, druidas, etc., debido a que no pueden usar un solo

elemento. La palabra mago se usa para los principiantes que usan magia pero no tienen oficio.

Cada ser solo es capaz de adquirir un solo oficio, pero hay raras excepciones en las que son capaces de usar el poder de dos oficios, entre otras cosas.

ELEMENTOS Y SU AFINIDAD

Los elementos que existen en todos los nueve mundos de Yggdrasil son el fuego, agua, tierra, viento, luz y oscuridad. También existen otros elementos que son creados a partir de la fusión de dos elementos.

La afinidad que tienen todos los seres de Yggdrasil solo es una de las seis, pero hay casos raros que ocurren en algunos de los mundos; alguien tiene una afinidad por dos elementos, pero es incapaz de usar alguno de los dos debido a que son incompatibles (fuego y agua) y si intenta usar aunque sea uno de los dos entonces causará graves lesiones internas en su cuerpo; pero lo que sí puede es fusionar esos dos elementos y usar el poder de otro elemento, evitando así que se lesione.

Por ejemplo: si se fusiona el viento y la luz crean el rayo o si se fusiona el agua y el viento son capaces de crear el hielo, etc.

ENERGÍA

Hay tres tipos de energía:

Maná: Energía necesaria para poder utilizar la magia; quien no lo tenga nunca podrá usar magia. Los que posean magia de elemento viento son capaces de volar con un hechizo.

Elemental: Energía necesaria para poder mejorar y utilizar nuevos hechizos. Es más poderosa que el maná y cualquiera con el poder de rango 7 puede utilizarla. A partir de este rango todos los seres pueden volar y los hechizos se acortan considerablemente, haciendo capaces de lanzarse con una sola palabra.

Mundial: Más poderosa que las anteriores, permite crear tus propios hechizos. Puede ser robada. A partir de esta energía no se necesita decir los hechizos para usarlos.

FRUTO MUNDIAL

Es un fruto que contiene la voluntad de uno de los nueve mundos. Tiene el poder de otorgar al que le coma la capacidad de controlar el mundo respectivo y una arma mundial para ser usada por el que comió el fruto.

No puede ser comido por cualquiera, solo la pueden comer aquellos que han llegado al pico del rango 8, para después de consumirla convertirse en uno de los nueve campeones debido a que es un objeto necesario para avanzar al rango 9. Si alguien que no está en el pico del rango 8 come el fruto este se morirá inmediatamente, mientras un árbol con una nueva fruta comienza a desarrollarse a partir de su cadáver. El fruto se encuentra en el lugar más oscuro e inhabitable de su respectivo mundo, custodiado por dos dragones de piedra de rango 8 grado avanzado, creados por el mundo para proteger el fruto.

ARMA MUNDIAL

Es un arma capaz de controlar el mundo y con un increíble poder, su forma y elemento difiere de acuerdo con el arma más adecuada para su poseedor y la afinidad que tiene. En el caso de Azzagrat

es una lanza de elemento oscuro, es decir, una lanza demoníaca. Al arrancar el fruto del mundo y ser devorado por su atacante, el árbol que custodiaba el fruto cambia de forma a un arma adecuada para su nuevo dueño. El arma mundial es capaz de amplificar los ataques del poseedor un 10%. Existen nueve armas mundiales, una para cada mundo, solo su portador es capaz de blandir el arma. Si se mata al portador del arma, crecerá un nuevo árbol con un nuevo fruto en su respectivo mundo.

OBJETO MUNDIAL

Son siete objetos creados por la voluntad del mismísimo Yggdrasil, nadie sabe porque los creo ni que tipo de poderes tienen, solo se sabe que están distribuidos en lugares muy peligrosos en los nueve mundos, muy difíciles de encontrar, y cualquiera de los siete solo se puede usar una vez, activando un poder desconocido pero pagando algo a cambio.

Cada objeto está relacionado con un elemento, excepto uno de los siete que se desconoce hasta su elemento, todo esta información proviene según de las leyendas contadas en el pasado lejano.

IDIOMA MUNDIAL

Los seres que son capaces de utilizar la energía elemental pueden entender cualquier tipo de lenguaje y escritura en los nueve mundos (esa es la razón por la que Azzagrat puede entender y hablar con seres de otros mundos sin aprender su idioma).

SISTEMA DE CLASIFICACIÓN

En Midgard el sistema de rangos solo es usado por los seres más antiguos, la mayoría del mundo usa el sistema de clasificación del Gremio de Aventureros, esta explicación detalla los rangos y clases de aventureros para que no se confundan:

Rango 2 Avanzado = Clase F.

Rango 3 Iniciado = Clase E.

Rango 3 Avanzado = Clase D.

Rango 4 Iniciado = Clase C.

Rango 4 Avanzado = Clase B.

Rango 5 Iniciado = Clase A.

Rango 5 Avanzado = Clase S.

Rango 6 Iniciado = Clase SS.

El gremio de aventureros solo tiene hasta la clase SS, debido a que es la máxima cantidad de poder que conocen los humanos, a excepción de los dioses.