SOBRECARGADO
COMPENDIO ILUSTRADO DE SATISFY
Guía de referencia de los 2.059 capítulos de Overgeared

Índice

Capítulos 1–25 · 1–25
Capítulos 26–50 · 26–50
Capítulos 51–75 · 51–75
Capítulos 76–100 · 76–100
Capítulos 101–125 · 101–125
Capítulos 126–150 · 126–150
Capítulos 151–175 · 151–175
Capítulos 176–200 · 176–200
Capítulos 201–225 · 201–225
Capítulos 226–250 · 226–250
Capítulos 251–275 · 251–275
Capítulos 276–300 · 276–300
Capítulos 301–325 · 301–325
Capítulos 326–350 · 326–350
Capítulos 351–375 · 351–375
Capítulos 376–400 · 376–400
Capítulos 401–425 · 401–425
Capítulos 426–450 · 426–450
Capítulos 451–475 · 451–475
Capítulos 476–500 · 476–500
Capítulos 501–525 · 501–525
Capítulos 526–550 · 526–550
Capítulos 551–575 · 551–575
Capítulos 576–600 · 576–600
Capítulos 601–625 · 601–625
Capítulos 626–650 · 626–650
Capítulos 651–675 · 651–675
Capítulos 676–700 · 676–700
Capítulos 701–725 · 701–725
Capítulos 726–750 · 726–750
Capítulos 751–775 · 751–775
Capítulos 776–800 · 776–800
Capítulos 801–820 · 801–820
Capítulos 821–850 · 821–850
Capítulos 851–875 · 851–875
Capítulos 876–900 · 876–900
Capítulos 901–925 · 901–925
Capítulos 926–950 · 926–950
Capítulos 951–975 · 951–975
Capítulos 976–1000 · 976–1000
Capítulos 1001–1025 · 1001–1025
Capítulos 1026–1050 · 1026–1050
Capítulos 1051–1075 · 1051–1075
Capítulos 1076–1100 · 1076–1100
Capítulos 1101–1125 · 1101–1125
Capítulos 1126–1150 · 1126–1150
Capítulos 1151–1175 · 1151–1175
Capítulos 1176–1200 · 1176–1200
Capítulos 1201–1225 · 1201–1225
Capítulos 1226–1250 · 1226–1250
Capítulos 1251–1275 · 1251–1275
Capítulos 1276–1300 · 1276–1300
Capítulos 1301–1325 · 1301–1325
Capítulos 1326–1350 · 1326–1350
Capítulos 1351–1375 · 1351–1375
Capítulos 1376–1400 · 1376–1400
Capítulos 1401–1425 · 1401–1425
Capítulos 1426–1450 · 1426–1450
Capítulos 1451–1475 · 1451–1475
Capítulos 1476–1500 · 1476–1500
Capítulos 1501–1525 · 1501–1525
Capítulos 1526–1550 · 1526–1550
Capítulos 1551–1575 · 1551–1575
Capítulos 1576–1600 · 1576–1600
Capítulos 1601–1625 · 1601–1625
Capítulos 1626–1650 · 1626–1650
Capítulos 1651–1675 · 1651–1675
Capítulos 1676–1700 · 1676–1700
Capítulos 1701–1725 · 1701–1725
Capítulos 1726–1750 · 1726–1750
Capítulos 1751–1775 · 1751–1775
Capítulos 1776–1800 · 1776–1800
Capítulos 1801–1825 · 1801–1825
Capítulos 1826–1850 · 1826–1850
Capítulos 1851–1875 · 1851–1875
Capítulos 1876–1900 · 1876–1900
Capítulos 1901–1925 · 1901–1925
Capítulos 1926–1950 · 1926–1950

Capítulos 1951–1975 · 1951–1975
Capítulos 1976–2000 · 1976–2000
Capítulos 2001–2025 · 2001–2025
Capítulos 2026–2045 · 2026–2045
Capítulos 2046–2059 (Final) · 2046–2059 Final
Compendio de consulta
Guía de consulta
Índice de personajes
Índice de nombres
Glosario
Índice de ilustraciones
Atlas del compendio
Relaciones
Fichas enciclopédicas
Cronología
Tablas comparativas
Preguntas y respuestas
Rutas de consulta
Galería de ilustraciones

SOBRECARGADO

Compendio ilustrado de Satisfy

Crónica, personajes, acontecimientos y hechos clave de los 2.059 capítulos de *Overgeared*.

Prólogo

Para quienes necesitan recordar

¿En qué capítulo ocurrió aquello? ¿Quién era ese personaje? ¿Cómo consiguió Grid determinada habilidad? ¿Cuándo apareció por primera vez un reino, un dios o un dragón?

Después de recorrer los 2.059 capítulos de *Sobrecargado (Overgeared)*, recordar cada acontecimiento, relación, batalla, objeto y transformación es prácticamente imposible.

Este compendio nace para resolver ese problema.

No pretende reemplazar la novela original ni reproducir toda su experiencia narrativa. Su propósito es reunir, organizar y facilitar la consulta de los acontecimientos más importantes del universo de *Satisfy*, desde los primeros pasos de Shin Youngwoo como Descendiente de Pagma hasta la conclusión de su historia.

Cómo utilizar este compendio

El contenido está organizado cronológicamente en bloques de capítulos. Cada bloque reúne tres elementos principales:

- **Temas tratados:** permiten identificar rápidamente qué personajes, acontecimientos, lugares y conceptos aparecen en ese tramo de la historia.
- **Resumen:** reconstruye los sucesos y proporciona el contexto necesario para entender cómo ocurrieron y qué consecuencias tuvieron.
- **Hechos relevantes e interesantes:** recuperan detalles concretos, cifras, habilidades, relaciones, descubrimientos y acontecimientos que pueden ser útiles para responder preguntas específicas.

Los mapas, ilustraciones e infografías complementan la información escrita y ayudan a visualizar personajes, escenarios, objetos y acontecimientos.

Para resolver una duda, lo recomendable es comenzar por los temas tratados, localizar el bloque correspondiente y acudir después al resumen o a los hechos relevantes. Si no se conoce el capítulo, la búsqueda por nombres o palabras clave puede facilitar la localización.

Una referencia, no una nueva interpretación

Este documento busca conservar los nombres, la cronología, las relaciones y los acontecimientos presentes en los resúmenes de la obra.

Como sucede con cualquier trabajo de síntesis, determinados diálogos, escenas secundarias y matices narrativos pueden quedar fuera. Cuando un detalle requiera absoluta precisión, conviene contrastarlo con el capítulo original.

Advertencia sobre el contenido: este compendio contiene revelaciones importantes de toda la historia, incluido su desenlace.

Las ilustraciones situadas dentro de los capítulos corresponden a acontecimientos de ese tramo o de etapas anteriores, pero la galería final puede revelar sucesos posteriores.

Este libro no está pensado necesariamente para leerse de principio a fin.

Está pensado para abrirse cuando aparece una pregunta y encontrar el contexto necesario para responderla.

Porque una historia de 2.059 capítulos merece algo más que depender de nuestra memoria.

Créditos editoriales

SOBRECARGADO

Compendio ilustrado de Satisfy

Obra original: Overgeared (Sobrecargado)

Autor original: Saenal

Recopilación, síntesis, organización y edición: Duber López (@duberblock)

Diseño y coordinación editorial: Duber López (@duberblock)

Del editor: linkedin.com/in/duberney · YouTube @duberblock

Nota editorial

Esta publicación es un compendio independiente y no oficial, desarrollado como herramienta de consulta y referencia sobre el universo narrativo de *Overgeared*.

Su objetivo es facilitar la localización de acontecimientos, personajes, lugares y hechos relevantes de la historia, sin atribuirse la autoría de la obra original.

Overgeared, sus personajes y los elementos originales de su universo narrativo pertenecen a sus respectivos titulares de derechos.

Esta publicación no está afiliada, patrocinada ni respaldada oficialmente por los titulares de la obra original.

001 · El Continente Occidental I — El Reino Eterno

- **Cueva del Extremo Norte**: extremo septentrional del Reino Eterno, tras la cascada de Loran al final del Cañón Kesan (1–25). Aquí se halla el Libro Raro de Pagma.
- **Winston**: ciudad del norte, puente comercial entre la capital y la frontera (26–50).
- **Patrian**: conector estratégico Norte–Oeste del Reino Eterno; frontera con el Reino de Gaus; enfrentada a **Borneo** (201–225, 501–525).
- **Reidan**: extremo oeste del Reino Eterno, en el desierto occidental, colindante con el Imperio Saharan (176–250).

- **Reinard**: la capital, al centro — donde nace el Reino Overgeared (576–600) y luego capital del Imperio.
- **Bairán**: ciudad fortificada en la ruta estratégica de acceso (551–575).
- **Imperio Saharan**: domina el centro-suroeste del continente; capital **Titán** con la Torre de la Eternidad (801–820).
- **Mar Rojo**: barrera oceánica que separa el Continente Occidental del Oriental (201–225).

Lugar	1.ª aparición	Hito señalero
Cueva del Extremo Norte	1–25	Hallazgo del Libro de Pagma (misión de 3 meses del Conde Ashur)
Winston	26–50	Herrería de Khan; Escudo Divino; rescate de Irene
Reidan	176–250	Ducado de Grid; desierto → granero (Piaro); mitril amarillo
Patrian/Borneo	501–525	Triángulo defensivo; anexión en 2 días
Bairán	551–575	Grid solo vs. 100.000 del Reino Eterno
Reinard	551–600	Fundación del Reino Overgeared (tras Belial y Aslan)
Titán	801–820	Capital imperial; Torre de la Eternidad; fusión final (1551–1575)

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 1–25

Capítulos 1–25

Temas tratados

- La incursión en la isla Cork y el gremio Silver Knights
- El libro raro de Pagma y la traición del Conde Ashur
- El nivel negativo y los sistemas ocultos de Satisfy
- SA Group, Lim Cheollo y el superordenador Morfeo
- El templo de Yatan: Doran, Irene y la Bruja de Sangre
- El Descendiente de Pagma: habilidades y estadísticas legendarias
- La vida real de Shin Youngwoo: deuda, trabajo y familia
- Fama y medios: la cultura mediática de Satisfy
- El herrero Smith y la aldea de Byran
- Artesanía legendaria: las flechas de jaffa épicas
- El gremio Tzedakah y la caza del herrero misterioso
- Economía del juego: subastas, almacenes, transportes y comisiones
- La empresa Mero y la herrería de Khan en Winston
- El despertar combativo de un herrero: la Ira del herrero

Resumen

Prólogo: el cuarto piso de la mazmorra de la isla Cork

La obra abre con un flash-forward. Ocho jugadores de élite, encabezados por Peak Sword (puesto 16 del ranking unificado) y respaldados por 200 miembros de élite del gremio Silver Knights, esperan la aparición de El Gao, el jefe del cuarto piso de la mazmorra de la isla Cork. El gremio controla la mazmorra por completo y el jefe reaparece cada dos semanas, pero cinco incursiones consecutivas han fracasado: pese a un mes invirtiendo dinero en fortalecer su equipo, los presentes saben que el rugido

de El Gao impone miedo y caos, que su fuego reduce a la mitad la resistencia al calor y que las llamas silenciosas bastan para carbonizar a media partida. En ese contexto irrumpe un joven encapuchado y sin armas visibles, de nombre desconocido y sin rango. Se quita la capa y equipa una armadura roja, negra y dorada de superficie especular, con una cola de un metro que se mueve sola: grado único, algo que nadie había visto. Cuando el jefe aparece y masacra a los presentes, el desconocido avanza indemne entre las llamas, saca un pico y se pone a minar la pared —el mineral solo aparece cuando el jefe está presente—, regaña a Peak Sword por quedarse parado («hace calor ahora, pero solo hará más calor») y deja que la cola de su armadura rechace por sí sola el bastón del jefe. Ante la pregunta de cómo resiste todo eso, responde con naturalidad: «es el efecto del objeto». La escena funciona como promesa de lo que Grid llegará a ser.

La cueva del extremo norte y el libro de Pagma

La historia retrocede entonces al punto de partida. Shin Youngwoo, jugador de ID «Grid», es un joven coreano endeudado que pagó 10 millones de wones por su cápsula, dejó los estudios a medias por el juego y ve cómo sus amigos y conocidos lo abandonan uno a uno. Tras tres meses de búsqueda en solitario por zonas infestadas de monstruos muy superiores a su nivel 73, encuentra la cueva del extremo norte, una de las cinco zonas prohibidas del Reino Eterno: dentro hay una montaña de equipo de batalla inobtenible y, sobre una mesa dorada, un viejo libro. Tras valorarlo con el Ojo de Palian, un costoso objeto de tasación comprado meses atrás, el sistema confirma que es el Libro raro de Pagma: un objeto legendario de cambio de clase, sin condiciones, capaz de convertir a quien lo abra en herrero legendario. Solo por descubrirlo su reputación continental sube 500 puntos. Youngwoo planea venderlo por cientos de millones, pero al intentar cerrar sesión aparece el Conde Ashur con decenas de caballeros: la misión «La solicitud secreta del Conde Ashur» (S) se transforma en «La ira del Conde Ashur» (SS). El noble confiesa que lo eligió por su mediocridad y facilidad de explotación, que dudaba de que el libro existiera y que ahora

piensa matarlo para quedárselo. Toda su fama en Patrian se borra de un plumazo. Con un mago de nivel 300 y caballeros de nivel 180 frente a él, matarlos es imposible; morir cuesta dos niveles; y completar la misión le daría el título «Noble asesino», con 50 puntos menos de inteligencia y el odio de toda la nobleza. Entre perder el libro o usarlo, Youngwoo elige usarlo: se convierte en Descendiente de Pagma. El cambio resetea su nivel a 1 y le arrebata sus 15 pasivas y 22 activas de guerrero, pero le otorga todas las habilidades de herrero dominadas, las habilidades del herrero legendario (artesanía, discernimiento, evaluación, paciencia, reparación, desmontaje, aliento, bendición y creación), las estadísticas de destreza, compostura, indomable, dignidad y perspicacia, y el título «Uno que se convirtió en leyenda». Un caballero lo mata de un golpe: la misión falla, pierde dos niveles y cae al nivel menos uno, el primer nivel negativo de los 2.000 millones de usuarios de Satisfy. Su consulta en los foros, con 100.000 visitas y 2.000 comentarios burlones, confirma que nadie sabe nada.

SA Group observa: Morfeo y el accidente calculado

El suceso despierta de madrugada a Lim Cheollo, creador del sistema de realidad virtual y cabeza del Grupo S.A. El superordenador Morfeo había calculado que los usuarios tardarían un año y diez meses en hallar la cueva: la clase legendaria debía aparecer dos años después de lo previsto. El análisis reconstruye la cadena de casualidades: un jugador sin talento que permaneció un año entero en una sola ciudad (más de 8.000 de reputación, inteligencia por debajo de 50), el perfil exacto para recibir la misión de Ashur; tres meses de perseverancia suicida; y el cierre de sesión por codicia que activó la misión vinculada. Lim Cheollo explica además el sistema oculto del nivel negativo: los principiantes no pierden experiencia al morir, pero la penalización por misión fallida no tiene excepciones, de modo que Grid cayó por debajo del cero. Como los niveles negativos sí otorgan experiencia y puntos de estadística al recuperarse, su base terminará 20 puntos por encima de la de cualquier personaje de su mismo nivel: una casualidad

acumulada que el propio Lim Cheollo llama nube de suerte. La empresa, con política de no interferencia, solo observa; y su fundador, inquietantemente, murmura el nombre de Shin Youngwoo.

El templo de Yatan: Doran, Irene y la Bruja de Sangre

Sin residencia en Patrian, Grid resucita en el templo más cercano: uno del dios oscuro Yatan. Con todas sus estadísticas en 1, catorce puntos de salud y un exceso de peso que reduce su velocidad a la mitad de la de una tortuga, descubre la virtud decisiva de su clase: puede equipar cualquier objeto sin cumplir condiciones, pagando una penalización según su grado (20% para raro, 30% para épico, con opciones a medias) que se reduce al aumentar su «comprensión» del objeto. Con su vieja gran espada épica del Guardián del Lago y la armadura de placas de Mengel puede cazar monstruos de nivel 20 estando en el menos uno. Ahí lo aborda Doran, un NPC guardaespaldas de Earl Steim: Irene, la única hija del conde, ha sido secuestrada por los ancianos de Yatan para sacrificarla por su sangre virgen. La misión S promete 3.000 de oro y una baja probabilidad de convertirlo en yerno del conde (estadística de nobleza, +20 a todo, trato de vizconde), pero fallar cuesta dos niveles. Grid la rechaza una y otra vez; Doran, que confunde su paso lento con un conflicto interno, insiste hasta que Grid, exasperado, blande la espada y mata por accidente a un creyente. La iglesia de Yatan lo declara hostil y la misión le es impuesta a la fuerza. Lo que sigue es una matanza: Doran, con un anillo épico que lo protege de maldiciones y venenos, despacha a creyentes de nivel 150 o más con una facilidad que hace parecer un principiante a Old Sword Demon, el número uno del ranking de asesinos; Grid estima que triplica en poder a Ashur. Pero en el sótano los espera Yura, la «Bruja de Sangre»: número uno entre las magas negras, número cinco del ranking unificado, nivel 230 y estrella mediática. Su recién aprendida Barrera de diamante detiene las armas de Doran y su espada de fuego derriba a Grid con un crítico… que no lo mata: su título lo vuelve inmortal durante cinco segundos con la salud al mínimo. Grid hace de escudo humano

contra todas las maldiciones mientras Doran deshace a los magos, hasta que este usa su espalda como trampolín para saltar sobre Yura y el daño acumulado lo mata. Misión fallida: nivel menos tres, y segunda muerte en 24 horas, lo que le vale doce horas de prohibición de acceso. Para Yura, cuyos cálculos de daño jamás habían fallado, el usuario que caminó indemne entre sus hechizos se convierte en una obsesión que destroza su orgullo; su Tormenta Oscura, además, deja medio templo derrumbado, y las noticias del derrumbe muestran a un testigo describiendo a un desconocido que resistió a veinte magos negros sin recibir daño. Grid llama a la cadena para decir que era él; al identificarse como Descendiente de Pagma de nivel menos tres, lo toman por un bromista y bloquean su número. En las imágenes también ve a Doran arrastrarse entre las ruinas con Irene en brazos, entregarle algo pequeño (presumiblemente su anillo) y morir convertido en luz gris.

El mundo real: deudas, fideos instantáneos y odio en los foros

De vuelta en la realidad, Youngwoo desquita su rabia escribiendo comentarios maliciosos contra Yura en sitios de fans… hasta que su hermana menor lo descubre y lo despacha como «guerrero del teclado», decepcionada para siempre de su hermano. La vida doméstica alterna con la cultura mediática de Satisfy: en televisión, Kat, un clasificado arrogante al que se le atribuye ser hijo de un magnate japonés, revela su clase épica Blood Warrior (tercera del juego; la segunda pertenece a Agnus, séptimo del ranking): cualquier arma que empuña se cubre de vasos sanguíneos y absorbe salud con cada golpe. Kat jura alcanzar el número uno y se burla del orgullo coreano, mentando a Yura. Youngwoo envidia la clase de combate, pero razona que la suya es una fábrica de dinero: las clases de producción son la gallina de los huevos de oro, y su resistencia a estados anormales, su modo inmortal de cinco segundos y su capacidad de usar cualquier equipo compensan la falta de habilidades ofensivas.

Byran: leña, mineral y el regreso desde el fondo

Grid reaparece en la aldea de Byran, rodeada de monstruos de nivel 100 o más, sin dinero para el carruaje (8 de oro y 90 de plata tras infructuosas negociaciones) y con solo 3 de oro y 11 de plata. Decide fabricar. Su habilidad de artesanía de herrero está en nivel maestro —el número uno del ranking de herreros apenas alcanzó el nivel intermedio a pesar de producir decenas de miles de objetos—, y su Creación del herrero legendario le permite diseñar tres métodos de producción. Diseña una gran espada con forma de tiburón en oricalco azul que bautiza, resignado, «Fracaso»: el sistema le devuelve versiones de grado único y legendario (poder de ataque de hasta 1.820, efecto de miedo, bonificación en la oscuridad)… con condiciones de uso inalcanzables (nivel 300, 5.000 de fuerza, dominio avanzado de espada nivel 8), cuando el mejor jugador del mundo ronda el 250. Grid entiende que el sistema equilibra así los objetos producibles y decide sellar la habilidad para uso propio. Para conseguir oricalco azul intenta unirse a la incursión del Guardián del Bosque que recluta Toban, mintiendo sobre su nivel; el grupo lo hostiga por fanfarrón, pero Regas, número uno del ranking de artistas marciales, lo defiende (la incursión necesita gente que ate a los gólems de cristal) y lo despide con un apretón de manos y una promesa de reencuentro. Grid termina en la única herrería de Byran, la de Smith, un herrero de nivel bajo que no reconoce su aura legendaria y lo pone a cortar leña: 500 piezas por 20 de bronce. La evaluación de su viejo hacha le da el 100% de comprensión y el método de producción; una línea negra le marca el punto exacto de corte, y en seis horas corta 1.000 piezas, lo que abre la estadística de Persistencia (que además alimenta a Indomable). Superado el escepticismo de Smith, la siguiente tarea es extraer 80 minerales de hierro: Grid trabaja toda la noche, roza estados críticos y amanece con 170 minerales, rompiendo el récord de 120 de Smith. Los mineros que se burlaron de él se disculpan, la reputación del pueblo sube 200 puntos y la misión le reporta cuatro subidas de nivel: del menos tres al nivel uno. Sus estadísticas se restauran con las bases del Descendiente de Pagma (165 puntos frente a los 22 de un personaje normal, más

40 puntos acumulados en el pozo), y el efecto combinado del título y su nueva dignidad hace que los NPC que lo escupían ahora lo traten como a un héroe.

Las flechas de jaffa y el gremio Tzedakah

Smith le recomienda el producto más rentable: flechas de jaffa, consumibles de demanda constante (los gólems del Bosque Gris las exigen) cuyo mineral mezclado con acero penetra defensas. Grid aprende fundición en cinco minutos guiado por las correcciones de su clase y un sentido térmico que lee la temperatura del horno, y Smith lo proclama «reencarnación de Pagma» —«no soy reencarnación, soy descendiente», corrige él—. Para las 100 flechas encargadas rechaza las varas prefabricadas, fabrica sus propios ejes y añade temple y revenido al proceso: «si lo mejoro un poco, puedo venderlo más caro». Con la Paciencia del herrero legendario concentrada al máximo y el Aliento del herrero legendario imbuiendo la forja, produce 100 Flechas especiales de jaffa de grado épico: las primeras flechas épicas de Satisfy, con 15 puntos más de ataque que las normales y probabilidad de ignorar por completo la defensa. Smith, conmovido, le rega las cien. Grid subasta 99 y guarda una de recuerdo. En paralelo, el gremio Tzedakah —17 élites unidos desde los tiempos del juego LTS: Jishuka, arquera número uno y líder; Regas; Vanner, segundo caballero guardián; Toban, paladín de nivel 172— termina su propia incursión del Guardián del Bosque tras tres días y 75 muertos, con un botín pobre (30 minerales de hierro, 7 de oricalco, 1 de oricalco azul) y sin el Escudo Amatista que buscan desde hace cuatro intentos; deciden suspender la incursión tres meses para subir de nivel. Entonces Jishuka descubre las flechas épicas en la casa de subastas: la descripción —«artesano con gran habilidad y potencial, pero carente de experiencia y reputación»— descarta a Panmir y Steng, los herreros uno y dos del ranking, y revela la existencia de un maestro escondido. Ordena rastrear a los primeros 100 herreros del ranking y hacer una lista corta, porque todos los gremios del continente se lanzarán a por él. El precio de las flechas se dispara en una guerra de pujas y Panmir, que solo ha creado dos

objetos épicos en su vida, siente por primera vez competencia. Mientras tanto, en la realidad, Youngwoo malvive: pierde trabajos de construcción por la presión de los obreros mayores, termina tirando de cables eléctricos por 110.000 wones al día mientras la financiera Moter Searpi lo llama para reclamarle intereses, y vuelve a casa hecho trizas. Su familia lo recoge: su padre lo cargó a la habitación dormido, su madre le sirve sopa de costillas por primera vez en meses, le endilza una cuchara en la frente cuando se atreve a pedirle que pague su deuda («tienes 26 años»), y le deja 70.000 wones de mesada. Al día siguiente paga los intereses y le quedan 9.220 wones. En el juego, las 99 flechas se venden a 72 de plata cada una —doce veces el precio normal— para un total de 71 de oro y 28 de plata; la casa de subastas se queda el 15% de comisión por ser objetos épicos y le entrega 60 de oro y 59 de plata: unos 84.000 wones en menos de seis horas reales, más que cualquier jornada de obra.

Winston: Khan y la herrería asediada

Con dinero en el bolsillo, Grid se muda a Winston, una aldea cuatro veces mayor que Byran que rumorea convertirse en ciudad bajo el heredero de Earl Steim. Los gastos lo acosan (30 de plata por abrir el almacén, 10 por objeto guardado), así que deposita su espada y su armadura y reparte su equipo por necesidad: sin armas. La gran herrería de dos pisos que encuentra está en ruinas: la empresa Mero compró las herrerías y el distrito comercial y ahoga con precios mayoristas a los artesanos; su dueño, Khan, herrero de séptima generación, viudo de sucesor tras la muerte de su hijo, se ha vuelto alcohólico. Cinco matones de la Mero de nivel 35 lo presionan para firmar la venta del local. Grid intenta irse —apenas es nivel 3—, pero la ideología humanitaria heredada de Pagma fuerza la misión «La ira del herrero» (dificultad B), cuya recompensa por aceptar es la habilidad de combate Ira del herrero: +10% de poder de ataque y +30% de velocidad durante 20 segundos, con solo 60 de enfriamiento, superior a cualquier potenciación que tuvo como guerrero. Acepta. Armado con la única arma disponible —la flecha épica que guardó de recuerdo,

empuñada como daga— mata a Johnson de dos puñaladas (crítico más la activación de ignorar defensa) y sube cinco niveles de golpe, invirtiendo los 110 puntos resultantes en fuerza y agilidad. Mata a Neil con una finta tras beber una poción a escondidas, pero los tres restantes, que llevan diez años peleando juntos, lo superan: una maza le destroza la rodilla, se ve obligado a quemar pociones de fuerza y agilidad de 10 de oro cada una y descubre demasiado tarde que la Paciencia del herrero legendario es de activación automática, no voluntaria. Al límite, recuerda dónde está: en una herrería. Pregunta a Khan si quiere conservar el local, obtiene su permiso y se equipa con las piezas del expositor: «Dainsleif (Réplica)», una gran espada de tres metros, y «Balaya», una armadura de placas completa, ambas con penalizaciones reducidas por su clase. Con ese equipo recién ceñido, y los matones pisándole los talones, cierra el grupo de capítulos en vilo.

Hechos relevantes e interesantes

- El prólogo muestra a un Grid futuro con armadura de grado único (roja, negra y dorada, con cola móvil de un metro) minando con un pico en plena batalla contra El Gao, jefe del cuarto piso de la mazmorra de la isla Cork.
- Peak Sword (puesto 16 del ranking unificado) y 200 élites del gremio Silver Knights llevan cinco intentos fallidos contra El Gao, que reaparece cada dos semanas; su rugido impone miedo y caos y su fuego reduce la resistencia al calor un 50%.
- El libro raro de Pagma es un objeto legendario de cambio de clase sin condiciones; Grid lo halló un año y diez meses antes de lo calculado por el superordenador Morfeo del Grupo S.A., y solo por descubrirlo ganó 500 puntos de reputación continental.
- La misión del Conde Ashur escala de S a SS: el noble planeaba matar a Grid para quedarse el libro, lo eligió por mediocre y fácil de explotar, y su fallo le costó a Grid dos niveles y la expulsión de Patrian con toda su reputación acumulada.

- Grid es el primer usuario con nivel negativo en Satisfy: un sistema oculto por el cual la penalización de misión fallida ignora el bono de principiante; cayó al nivel -1 tras el cambio de clase y al -3 tras la misión de Irene.
- Como Descendiente de Pagma perdió su nivel 73, sus 15 pasivas y 22 activas de guerrero, pero ganó todas las habilidades de herrero dominadas, las habilidades del herrero legendario (artesanía, discernimiento, evaluación, paciencia, reparación, desmontaje, aliento, bendición, creación) y el título «Uno que se convirtió en leyenda».
- El título legendario le da resistencia a estados anormales, un modo inmortal de cinco segundos con la salud al mínimo (lo que sobrevivió al crítico de Yura) y el atributo de ser «fácilmente reconocido» por los NPC.
- Puede equipar cualquier objeto sin cumplir condiciones, con penalización por grado (raro -20%, épico -30%, opciones a medias) que se reduce aumentando la «comprensión» del objeto, que además le enseña su método de producción.
- Obtuvo estadísticas exclusivas que no admiten puntos distribuidos: compostura, indomable, dignidad, perspicacia y persistencia (esta última se abrió al cortar 1.000 leñas y otorga +1 de indomable por cada 10 puntos).
- El nivel negativo le dejó un dividendo: al recuperar el nivel 1 conservó 40 puntos de estadística extra, y sus bases (165 puntos frente a 22 de un personaje normal) lo sitúan por encima de un usuario de nivel 15.
- Yura, la «Bruja de Sangre», es la maga negra número uno y la quinta del ranking unificado (nivel 230); su nueva Barrera de diamante y su Tormenta Oscura derrumbaron medio templo de Yatan, y la supervivencia de Grid destrozó su racha de cálculos perfectos.
- Doran, guardaespaldas NPC de Earl Steim, masacró a creyentes de nivel 150+ con soltura superior a Old Sword Demon (número uno del ranking de asesinos) y murió rescatando a Irene, la hija del conde secuestrada para un sacrificio de sangre virgen; le entregó su anillo antimaldición antes de morir.

- La misión de rescate de Irene prometía 3.000 de oro (unos 3,6 millones de wones, 40 días de trabajo para Youngwoo) y una baja probabilidad de título de yerno con +20 a todas las estadísticas; Grid la falló por segunda muerte en 24 horas y sufrió 12 horas de bloqueo.
- Kat reveló en televisión la tercera clase épica de Satisfy, Blood Warrior (armas cubiertas de vasos sanguíneos que absorben salud); la segunda pertenece a Agnus, séptimo del ranking, y Kat amenazó con pisotear el orgullo de los jugadores coreanos, incluida Yura.
- El gremio Tzedakah reúne a 17 élites unidos desde el juego LTS: Jishuka (arquera número uno y líder), Regas (artista marcial número uno), Vanner (segundo caballero guardián) y Toban (paladín 172); fracasaron por cuarta vez en conseguir el Escudo Amatista del Guardián del Bosque y suspendieron la incursión tres meses.
- Grid admite que el «control» nunca fue lo suyo: cazaba dando golpes al azar y bebiendo pociones como agua, un método tosco que compensaba con estadísticas y equipo, y que casi le cuesta caro al fanfarronear sobre el tema ante la incursión de Toban.
- Grid diseñó con la Creación del herrero legendario la gran espada «Fracaso» (Failure) de oricalco azul con forma de tiburón: hasta 1.820 de ataque en su versión legendaria, pero con condiciones de uso imposibles (nivel 300, 5.000 de fuerza, dominio avanzado de espada 8) que la vuelven invendible hoy.
- Sus «Flechas especiales de jaffa» fueron las primeras flechas de grado épico del juego (ataque 35-42, probabilidad de ignorar por completo la defensa), fruto de añadir temple y revenido al método estándar y del Aliento del herrero legendario (+5% a los objetos producidos).
- Las 99 flechas subastadas se vendieron a 72 de plata cada una (doce veces el precio normal): 71 de oro y 28 de plata brutos, 60 de oro y 59 de plata tras la comisión del 15% de la casa de subastas para objetos épicos, unos 84.000 wones en menos de seis horas reales.

- La descripción «artesano con gran habilidad y potencial, pero carente de experiencia y reputación» desató una cacería continental del herrero misterioso: Jishuka ordenó sondear a los 100 mejores herreros del ranking y Panmir, el número uno, sintió la competencia por primera vez.
- La vida real de Shin Youngwoo (26 años): cápsula de 10 millones de wones, intereses de la financiera Moter Searpi, jornadas tirando cables eléctricos por 110.000 wones, 9.220 wones tras pagar intereses y una mesada de 70.000 wones de su padre, que le negó pagarle la deuda.
- Su hermana menor lo descubrió difundiendo comentarios maliciosos contra Yura y lo etiquetó como «guerrero del teclado»; aun así, ella y sus padres lo cuidaron: parches, sopa de costillas y una habitación limpia.
- Khan, el herrero de Winston, arrastra un negocio familiar de siete generaciones arruinado por el dumping de la empresa Mero; alcoholizado y sin sucesor, su herrería estaba a punto de venderse cuando Grid intervino.
- Aceptar «La ira del herrero» otorgó la habilidad de combate Ira del herrero (+10% de ataque, +30% de velocidad, 20 segundos, enfriamiento de 60 segundos), insólita en una clase de producción y mejor que las potenciaciones que tuvo como guerrero.
- Combatió a cinco matones de nivel 35 usando una flecha épica como daga: mató a Johnson y a Neil, subió de golpe al nivel 8 con 110 puntos repartidos en fuerza y agilidad, y pidió prestadas a Khan la gran espada «Dainsleif (Réplica)» y la armadura «Balaya» para dar la vuelta al combate (final abierto).

002 · El Libro Raro de Pagma

- la cueva contenía «equipo de batalla apilado como una montaña» con brillos verdes/amarillos/morados;
- Hallado tras 3 meses de viaje en solitario por orden del Conde Ashur (caps. 1–25); «no está en un estado adecuado»; requirió el Ojo de Palian para tasar; clasificación Legendaria; transfería la clase incondicionalmente.
- La clase Mítica final se llama exactamente «Dios Armado hasta los Dientes» (Overgeared God), especie: Dios.

- Progresión: Descendiente de Pagma (1.ª clase, legendaria, caps. 1–25) → Espadachín Mágico de las Épicas (3.ª clase, legendaria de crecimiento, caps. 1026–1050; unifica el

manejo de espada de Pagma + bendición/magia de Braham) → «Dios Armado hasta los Dientes» (Mito, caps. 1451–1475).

- La 2.ª clase fue «Duque de la Sabiduría»: obtenida en el Cañón Talen (1026–1050) al asimilar forzadamente el alma de Braham — pieza oculta «No repetir el error»; +35 % de inteligencia. La reconfiguración Mítica absorbió las tres clases.
- Efectos clase Mítica: duplica salud/maná/energía de espada; 30 pts de estadística por nivel (antes 10); sin inversión forzada de puntos; Proporción Áurea automática (+50 % ataque y defensa, +20 % ataque mágico y salud).
- La Espadachín Mágico de las Épicas reemplazó al Descendiente de Pagma en poder de combate (caps. 1051–1075).
- Estado «Dios Armado hasta los Dientes» apareció primero junto al título Rey (caps. 1351–1375, iglesia del Dios Overgeared).

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 26–50

Capítulos 26–50

Temas tratados

- Neutralización de daño y estadísticas defensivas de la clase legendaria
- Las reliquias de Albatin: Dainsleif y Balaya
- La herrería de Khan y el monopolio de la Compañía Mero
- La misión de clase «El descendiente de Pagma»
- El juego de producción de artículos contra Mero
- Uroi, el orador mongol, y las misiones inducidas por diálogo
- B408: la primera segunda clase de Satisfy
- El Grupo S.A., la cápsula y la supercomputadora Morfeo
- Euphemina, la primera clase épica (Duplicadora)
- El desafío fallido contra Piaro en el cañón Kesan
- La Daga Ideal y los títulos de Grid
- La rebelión de los residentes de Winston
- El rescate en la mazmorra del castillo
- Rabbit y su plan de cambio de bando
- Familia y madurez de Shin Youngwoo en el mundo real

Resumen

La armadura dorada contra los forajidos

Tras equiparse en la herrería con la armadura dorada Balaya y la enorme espada Dainsleif, Grid se enfrenta a la pandilla de forajidos contratada para arrebatarle el negocio al herrero Khan. La diferencia es abismal: el sistema notifica que el daño del enemigo ha sido neutralizado y los ataques ni siquiera producen una fluctuación perceptible en su cuerpo; al contrario, son las armas de los gánsteres las que resultan dañadas al golpear la armadura. Aprovechando que su clase le permite usar cualquier equipo sin condiciones, Grid despacha a los forajidos con la fuerza bruta de la

gran espada, sin técnicas: cada derrota le otorga entre 60 y 100 puntos de reputación en Winston y miles de puntos de experiencia, y una ráfaga consecutiva de nueve subidas de nivel lo deja en el nivel 21.

La evaluación del ojo del herrero legendario revela las verdaderas dimensiones de las reliquias. Dainsleif (Reproducción) es un arma de calificación única con 500 de durabilidad, poder de ataque 451–635, velocidad de ataque reducida en 8% y un efecto que inflige daño adicional equivalente al 10% de la defensa del objetivo, daño que crece cuantos más enemigos lo rodean; además genera la habilidad Destello Dorado. Balaya, también única, ofrece 872 de defensa, 20% más de recuperación de salud, +180 de resistencia mágica, un 10% extra de defensa contra ataques cortantes y punzantes, y un escudo que absorbe 3.000 de daño durante cinco segundos si la vida cae por debajo del 10%. Ambas fueron creadas por Albatin, el primer humano apodado «artesano» antes de la era de Pagma, y el propio Pagma se inspiró en su obra. Sus requisitos (nivel 250 o superior y más de 1.800 de fuerza) confirman que Grid solo puede blandirlas gracias al privilegio incondicional de su clase legendaria.

Cuando Khan comprende que Grid puede usar Dainsleif y Balaya, la emoción le provoca un pico de presión arterial y se desploma. Grid devuelve las reliquias a su lugar y carga al anciano hasta la clínica del pueblo, donde el médico Simon explica que la salud de Khan está minada por el alcohol y el estrés.

El asedio de la Compañía Mero

El episodio expone la anatomía de Winston. Lo que era una aldea remota se transformó en un pueblo pujante por la construcción de carreteras y la apertura de tierras pioneras, hasta entrar en el top 10 de una encuesta de emisora sobre mejores aldeas para empezar; los precios del terreno se multiplicaron por veinte. Pero la Compañía Mero, dirigida por Valmont, compró a tiempo terrenos y zonas comerciales a precio vil, y hoy monopoliza el pueblo con la complicidad sobornada del señor local, mientras los residentes

originales perdieron empleos y cayeron en la pobreza. Un decreto real que limita a una sola herrería por ciudad convirtió el negocio de Khan, ya en la séptima generación de su familia, en el último obstáculo y en el premio codiciado. Valmont asfixió la herrería vendiendo armas más baratas traídas de fuera, hundió a Khan en una deuda de 600 monedas de oro mediante un contrato tramposo firmado con un viejo amigo sobornado, y contrató a los forajidos. Cuando la pandilla desaparece, Valmont descarga su furia en el subordinado que los recomendó y amenaza con venderlo al mercado de esclavos, mientras Rabbit, su segundo más hábil, intuye que algo extraordinario ocurrió en esa herrería y toma el asunto en sus manos.

El descendiente de Pagma

Grid paga un oro por el tratamiento de Khan. De vuelta en la herrería, el anciano le agradece con una reverencia de 90 grados, y Grid, lejos del altruismo de un protagonista de drama, exige su recompensa: nada menos que Dainsleif y Balaya. Khan se niega, pues son las reliquias a las que su antepasado Albatin dedicó su alma, pero admite una excepción. La leyenda familiar cuenta que hace unos 130 años Pagma visitó la tienda, vio las obras acumulando polvo, reconoció su valor a primera vista, demostró con Dainsleif un manejo de espada que atravesó el cielo como un rayo, y aun así rechazó llevárselas: las obras estaban llenas del alma de Albatin y eran demasiado poderosas para desperdiciarse en una vasija pequeña como él. Antes de irse profetizó que llegaría el momento en que surgirían muchos héroes, y que todos estarían calificados para convertirse en dueños de aquellas piezas. Grid interpreta de inmediato que esos «héroes» son los usuarios.

Cuando revela que es descendiente de Pagma, nace su misión de clase, «El descendiente de Pagma»: recopilar todas las leyendas de Pagma esparcidas por el continente para comprender al hombre y convertirse en sucesor de su voluntad, momento en que nacerá una nueva leyenda. La primera misión vinculada, «El manejo de la espada de Pagma», promete como recompensa la propia Dainsleif

(Reproducción). La misión no tiene límite de tiempo, pero aceptarla sella su clase para siempre, y su resultado tiene el poder de transformar el mundo de Satisfy. Grid también confisca todo el alcohol de Khan, con doble propósito: mantener con vida al cliente de su misión y vender las botellas por unas dos monedas de oro.

El juego de producción y el entrenamiento

Rabbit llega con la propuesta de Mero: la compañía se queda con la propiedad de la herrería y Khan conserva los derechos de operación y un salario alto. Ante la negativa del anciano, Rabbit propone un juego limpio de producción de artículos contra el herrero que contrate Mero. Khan, consciente de que el alcoholismo arruinó su pulso, nombra sucesor a Grid, y la misión de rango A se materializa: la victoria significa 600 oros, 720.000 wones según el cálculo obsesivo de Grid, más 500 de reputación y la gratitud del pueblo; la derrota significa la herrería para Mero. Rabbit defiende ante Valmont que el juego es una estrategia de imagen para reconciliar a la compañía con los residentes, aunque internamente desconfía del sucesor inexperto y decide contratar al mejor herrero sin reparar en gastos.

Sigue un arco de crecimiento nocturno: Khan, alejado de la botella, despliega 60 años de oficio y corrige la técnica de Grid con la dureza de un maestro y los elogios de un artesano. Con materiales pobres, porque Mero bloquea el acceso a los insumos de calidad, Grid produce piezas épicas y raras que elevan todas sus estadísticas, e invierte 130 puntos: 60 en resistencia y 70 en destreza. Sus valores agregados superan ya los de un personaje de nivel 75. En el mundo real, el contraste continúa: sus padres lo humillan por su falta de novia y de ambición, su hermana menor lo espera despierta disimulando preocupación, y el viejo Khan le despierta el recuerdo del abuelo que lleva años sin visitar desde que empezó a jugar. El perdedor crónico empieza, sin darse cuenta, a madurar.

Uroi, el orador que sabía pedir misiones

Los folletos publicitarios de Mero siembran simpatía en el pueblo, y Khan los despedaza recordando a los vecinos la expoliación que sufrieron. En medio de la disputa irrumpe Uroi, un usuario viajero de nivel 127, clase Orador, un mongol de 25 años que juega 18 horas diarias desde el lanzamiento. Uroi fue contratado por Mero para inclinar a los residentes hacia la compañía, pero cambia de bando y expone el meollo: Winston pertenece al territorio del Conde Steim, cuyos «derechos del pueblo» garantizan a los residentes ser informados antes que nadie del desarrollo de su zona; el despegue de Winston benefició a Mero y no al pueblo, en contra de la voluntad del conde. Kan le encarga entonces la misión oculta de rango S «Para los residentes de Winston»: llegar hasta Frontier y denunciar al señor y a Mero, con recompensas deslumbrantes, entre ellas el título Apóstol de la Justicia, la estadística coraje y un regalo del propio conde.

Para Grid la revelación devastadora es otra: Uroi explica que en Satisfy las misiones pueden inducirse hablando con los NPC, pronunciando las palabras que provocan el encargo, y que los primeros usuarios ya explotan ese grado de libertad infinito. Grid, que presume de ser un usuario de primera generación y lleva un año jugando sin saberlo, cierra sesión de pura vergüenza. En la puerta oeste del pueblo, los soldados aleccionados por Rabbit lo neutralizan, demostrando que los NPC saben bloquear el «hechizo» del cierre de sesión durante una misión, y Uroi acaba encadenado en la mazmorra del castillo. Su misión muta a «Esperar»: sobrevivir sin cerrar sesión 50 horas reales, 200 horas de Satisfy, en el calabozo, con la cápsula en modo suspensión, supervisión médica del Grupo S.A. y una recompensa inédita: una segunda clase.

B408 y el Grupo S.A.

La activación del código B408 despierta al Grupo S.A. de madrugada. Lim Cheol, jefe del equipo de desarrollo, convoca a los ejecutivos, incluido el director John Sangmin, y a la sucursal

mongola del gerente Park Unuk, que prepara la vigilancia médica del usuario y una campaña de prensa patriótica para un mercado, el mongol, donde solo el 3% de la población juega. La supercomputadora Morfeo calcula apenas un 9% de éxito: el escenario previsible era que un NPC oculto, el Apóstol de la Justicia, rescatara al prisionero tras las 200 horas, pero el mongol compartió la información de su misión con otro usuario, y ese usuario es Grid, el coreano que obtuvo una clase legendaria por casualidad doce días atrás y sigue en el nivel 21, lo que volvió obsoleto al NPC del guion. John Sangmin lo llama veneno para el juego y un desperdicio de clase legendaria; Lim Cheol, en cambio, disfruta de las variables impredecibles que genera ese incompetente fuera de lo común, protagonista de tres grandes eventos seguidos.

Euphemina, la primera clase épica

La primera clase épica de Satisfy pertenece a Euphemina, una belleza rubia de nivel 190 que copia habilidades ajenas mediante observación y duplicación, con límites severos: tres duplicaciones al día, un solo uso por copia y apenas nueve habilidades básicas, ninguna de combate. Tras 63 días de preparación y medio centenar de habilidades de primer nivel duplicadas por todo el continente, desafía la misión de rango S encargada por Asmopel: derrotar a Piaro, el caballero más fuerte del Imperio Sahara, escondido en el cañón Kesan. El bombardeo mágico apenas hiere a Piaro, cuya técnica definitiva, Destinado a Perecer, solo consigue detener con una proyección de pesadilla; y cuando el sistema la penaliza con el agotamiento físico y mental, todas sus estadísticas caen un 50% y sus habilidades quedan bloqueadas, huye: misión fallida, nivel 188, confianza de Asmopel por los suelos y el voto de venganza de Piaro. Su consuelo llega por mensajería de Mero: contratada como la herrera «Erina», una de sus múltiples identidades, deberá ganar el juego de producción contra el sucesor de Khan, con un título, las estadísticas de espíritu de lucha y buena suerte, y la habilidad Rodar Dados como premios.

El juego de la daga

En la plaza central de Winston, con los hombres del público rindiéndose a la belleza de Erina y las mujeres burlándose de Grid, la provocación mutua escala hasta el insulto y la competición arranca con furia: fabricar la mejor daga en tres horas. El plan de Euphemina, duplicar la habilidad de herrero del rival, fracasa estrepitosamente: su observación no logra analizar la habilidad de Grid ni agotando el maná, lo que la lleva a sospechar que esconde una clase superior incluso a la épica. Contra todo pronóstico pide que Khan suba al escenario como asistente de Grid, y copia en secreto su artesanía de herrería avanzada. Grid, con las tenazas de Khan liberando sus manos, entra en un estado de concentración absoluta, con las habilidades paciencia y aliento del herrero legendario activas, y termina una obra impecable, con funda y empuñadura de cuerno de minotauro comprado por 10 oros. Euphemina presenta antes su Daga de Embrujo, épica, con ataque 122–127 y probabilidad de hechizar al enemigo, y el público da la victoria por descontada.

Pero antes de revelarse la daga de Grid, soldados del castillo lo arrestan como cómplice del criminal Uroi. Valmont, con el ojo entrenado de Rabbit a su lado, sabe que la obra de Grid es muy superior y ordena al caballero Philipson detener el juego antes de que el público pueda verificarlo. Euphemina cobra su recompensa con la misión completada, pero Rabbit ya ha detectado su truco, unas manos demasiado blancas y unos gestos calcados de Khan, y la recluta para su verdadero plan: rescatar a Grid y provocar la caída de Mero y del señor de Winston para cambiar de bando, reformar su imagen y convertirse en el mercader de la futura mejor herrería del continente. La misión de rango S paga 5.000 oros. Mientras tanto, Khan intenta una rebelión de residentes armados con las piezas de práctica de Grid; los arqueros de Philipson ocupan la herrería, hieren a un vecino, confiscan las armas y arrestan al anciano como cabecilla.

La mazmorra: explosión de polvo y segunda clase

Euphemina arrasa la guarnición, libera a Khan y encuentra a Grid amordazado en régimen de aislamiento. Su precio: un orbe de calidad igual a la de la daga y que jamás la llame «niña». Grid recupera la Daga Ideal, calificación única, con ataque 242–264, +11% de velocidad, probabilidad rara de muerte instantánea, +20 de agilidad y las habilidades Viento Explosivo y Movimientos Rápidos, aunque su clase le aplica la penalización por ser una pieza fabricada por él mismo: 20% menos de ataque y solo la mitad de los efectos de las opciones. Bajo tierra, Grid desciende al cuarto piso en busca de Uroi y se topa con el caballero Leo, la Nova del Norte de nivel 188, decidido a vengar los insultos del interrogatorio. La espada mágica de fuego parece condenarlo, hasta que la explosión de polvo, el aire cargado de partículas por el derrumbe del techo, en un espacio cerrado y sin ventilación, más el fuego, revienta el arma de Leo y deja al caballero moribundo. Grid, que resiste 17.300 de daño con la pasiva de que una leyenda no muere fácilmente, lo ejecuta: 432.000 de experiencia, veinticuatro niveles de golpe que lo llevan del 21 al 45, títulos de matacaballeros con +100 de resistencia y +30 de fuerza, y la llave de la prisión.

Grid libera a Uroi, demacrado hasta el esqueleto tras casi 200 horas de oscuridad. La misión Apóstol de la Justicia se completa: título, estadística coraje, +10 a todas las estadísticas, y reputación y afinidad máximas en Winston. Y Uroi se convierte en el primer usuario de Satisfy con dos clases, Socio del Apóstol de la Justicia, con estadísticas y habilidades de apoyo, incluida una Voluntad Fuerte que resiste cualquier ataque durante diez segundos. Agradecido hasta las lágrimas, el orador mongol jura lealtad de por vida al hombre que lo sacó de la oscuridad.

La caída de la Compañía Mero

En la superficie, cuatro caballeros acorralan a Euphemina, exhausta, con solo tres hechizos de fuego imposibles de usar bajo

tierra. Grid regresa con Uroi y farolea: dice haber matado a Leo en un combate uno a uno, y los cuatro caballeros, sin saber cuánto hay de teatro y cuánto de verdad, retroceden escaleras arriba hasta que el orgullo los detiene. El caballero Rupert embiste con su Dash; Uroi se interpone, bloquea el acero con el propio cuerpo gracias a Voluntad Fuerte y se ofrece como cebo mientras desgasta a los caballeros con su Lengua Rencorosa. Grid y Euphemina escapan; en el patio, los dieciséis guardaespaldas del Barón Loute son incinerados por las llamas azules de la magia de Euphemina, y el propio barón termina atado y arrastrado como un perro. Afuera, Rabbit y diez desertores de Valmont esperan: él contrató a Euphemina, abandona Mero y quiere trabajar con Grid, prometiendo ganancias equivalentes a una pyme, «desde el reino eterno hasta otros reinos». Grid, desconfiado por naturaleza, reparte sus 240 puntos nuevos, 150 en fuerza y 90 en resistencia, por si las intenciones de la maga y el mercader son traición, sin saber que con la Daga Ideal equipada ya es más fuerte que una clase de combate de nivel 100 y que sus estadísticas agregadas rivalizan con las de un usuario de nivel 200.

El epílogo reparte justicia: Philipson muere a manos de una Euphemina furiosa al descubrir que había secuestrado a una niña; Valmont y el Barón Loute son enviados a Frontier y ejecutados; Rabbit, a pesar de haber salvado al pueblo, es condenado a diez años de prisión por la severidad del Conde Steim, y sonríe conforme con solo decorar una página de la biografía de una futura leyenda. Winston es ascendida a ciudad, el nuevo señor reembolsa las deudas y distribuye mercancías exclusivas, y los viajeros escuchan las hazañas de los tres héroes: el traidor ilustrado, la bella maga valiente y el joven herrero justo. Irene, la nueva dama de Winston, quiere conocerlos cuanto antes.

Hechos relevantes e interesantes

- Equipado con Balaya y Dainsleif, Grid neutraliza por completo los ataques de los forajidos: no recibe daño ni fluctuación alguna y las armas enemigas se dañan al golpear

su armadura; la secuencia de muertes le da nueve subidas de nivel (hasta el 21).

- Dainsleif (Reproducción): calificación única, durabilidad 500, ataque 451–635, velocidad de ataque −8%, daño adicional del 10% de la defensa del objetivo que crece con el número de enemigos, y genera la habilidad Destello Dorado; exige nivel 250+, 1.800 de fuerza y dominio avanzado de la espada.
- Balaya: calificación única, durabilidad 701, defensa 872, −5% velocidad de movimiento, +20% recuperación de salud, +180 resistencia mágica, +10% defensa contra cortes y perforaciones, y escudo de 3.000 de absorción por 5 segundos bajo el 10% de vida.
- Ambas reliquias son obra de Albatin, primer humano llamado «artesano» antes de la era de Pagma, aclamadas por Loran, fundador del reino eterno y rey del Norte; Pagma se inspiró en su trabajo.
- Un decreto real limita cada ciudad o pueblo del reino a una sola herrería, medida para impedir que potentados locales armen ejércitos.
- Khan dirige la herrería familiar en su séptima generación; la Compañía Mero lo endeudó con 600 oros mediante un contrato fraudulento firmado con un amigo sobornado y contrató forajidos para intimidarlo.
- Leyenda familiar: hace 130 años Pagma visitó la herrería, demostró con Dainsleif un manejo de espada que atravesó el cielo, rechazó llevarse las reliquias por respeto al alma de Albatin y profetizó que muchos héroes llegarían dignos de usarlas: los usuarios.
- Misión de clase «El descendiente de Pagma» (sin límite de tiempo, sin clase de vuelta): recopilar todas las leyendas de Pagma; la primera misión vinculada, aprender el manejo de la espada de Pagma, premia con Dainsleif (Reproducción).
- El juego de producción contra Mero es de rango A: 600 oros de premio (100 oros = 120.000 wones) contra la pérdida de la herrería; Khan delega en Grid como «sucesor» por su alcoholismo.

- Uroi es un orador mongol de 25 años (nombre real Batar, descendiente del lobo azul), nivel 127 tras un año jugando 18 horas diarias; su clase solo se fortalece mediante misiones, no por caza.
- En Satisfy las misiones pueden inducirse hablando con los NPC con las palabras adecuadas: una técnica de los primeros usuarios que Grid desconocía tras un año de juego.
- Los «derechos del pueblo» del Conde Steim obligan a informar primero a los residentes de cualquier desarrollo de su zona: la base legal para acusar al señor de Winston y a Mero.
- Misión «Esperar» (de B408): no cerrar sesión durante 50 horas reales (200 horas de Satisfy) en la mazmorra; la cápsula pasa a modo suspensión, el Grupo S.A. supervisa ondas cerebrales y salud, y la recompensa es una segunda clase.
- El Grupo S.A. reacciona en reunión de emergencia: código B408, supercomputadora Morfeo con 9% de probabilidad de éxito, campaña de prensa en Mongolia (solo 3% de jugadores) y seguridad del cápsula limitada a 20 horas por sesión con 6 horas de bloqueo.
- El escenario original de B408 preveía que un NPC oculto, el «Apóstol de la Justicia», rescatara al prisionero; el guion quedó obsoleto porque Uroi compartió la misión con Grid.
- Euphemina posee la Duplicadora, la primera clase épica de Satisfy: copia habilidades ajenas (tres por día, un uso por copia, nueve habilidades básicas sin combate); las otras dos clases épicas son el Guerrero de Sangre de Cats (7.º del ranking unificado) y la de Agnus.
- Misión fallida de Euphemina contra Piaro (el caballero más fuerte del Imperio Sahara, escondido en el cañón Kesan): su técnica Destinado a Perecer y el límite físico-mental (−50% a todas las estadísticas) la obligan a huir y pierde dos niveles.
- En el juego de dagas, la Daga de Embrujo de «Erina» (épica, ataque 122–127, probabilidad de hechizar) cae ante la Daga

Ideal de Grid y Khan: única, ataque 242–264, +11% velocidad, probabilidad rara de muerte instantánea, +20 agilidad y las habilidades Viento Explosivo y Movimientos Rápidos.

- Fabricar el primer objeto único le da a Grid el título «Primer creador de artículos únicos», con +200 de destreza; el título lo penaliza al equipar su propia obra (−20% de ataque y mitad de efectos de opciones).
- Valmont ordena arrestar a Grid como cómplice de Uroi justo antes de revelarse la daga, para ocultar la derrota; Philipson reprime la rebelión de los residentes y secuestra a una niña, crimen por el que Euphemina lo mata.
- Grid derrota al caballero Leo («Nova del Norte», nivel 188) gracias a una explosión de polvo en el subsuelo sin ventilación; sobrevive con 1 de salud (pasiva «una leyenda no muere fácilmente»), gana 432.000 de experiencia, 24 niveles (21→45), la llave de la prisión y títulos de matacaballeros (+100 resistencia, +30 fuerza).
- Uroi se convierte en el primer usuario con dos clases de Satisfy: «Socio del Apóstol de la Justicia» (+20% de estadísticas junto al apóstol, Voluntad Fuerte que resiste cualquier ataque 10 segundos, Sacrificio por la Justicia, Lengua Rencorosa) y jura lealtad de por vida a Grid.
- Rabbit traiciona a Mero por lucro: tras ver la obra de Grid deduce que es el descendiente de Pagma y planea una herrería con ganancias de pyme; aun salvando al pueblo, el Conde Steim lo condena a 10 años de prisión, Valmont y el Barón Loute son ejecutados y Winston asciende a ciudad bajo un nuevo señor, con Irene como nueva dama.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 51–75

Capítulos 51–75

Temas tratados

- La primera "segunda clase" de Satisfy y el frenesí mediático mundial
- La familia de Grid: incredulidad, crisis de deuda y reconocimiento
- La caída de Rabbit y la despedida de la Compañía Mero
- Grid, sucesor oficial de la herrería de Khan
- El gremio Tzedakah y la cacería del herrero anónimo
- Euphemina, la duplicadora, y su búsqueda del método del orbe
- Economía de producción: la subasta de la dama Irene y el trato con el administrador
- La Espada de Autotrascendencia y el título de único creador legendario
- Yura y el nacimiento de la octava sirviente de Yatan
- La guerra continental contra la Iglesia Yatan
- El regreso de Huroi como primer poseedor de segunda clase
- Orcos de luz helada, jefe de campo y el ascenso de nivel de Grid
- El sistema de mejoras y el cameo de Cats
- El cañón Kesan, la fusión de habilidades y Piaro

Resumen

El anuncio que sacudió a Satisfy

El grupo abre con la noticia que domina los medios: ha aparecido la primera segunda clase de Satisfy, que amplía el catálogo de armas, habilidades y estadísticas disponibles y eleva a doce los puntos de estadística por nivel, en lugar de los diez habituales. El Grupo SA protege la identidad del agraciado, pero el dato filtrado

de que es mongol desata reacciones nacionales: Reino Unido (68 % de jugadores) y Japón (71 %) se rasgan las vestiduras por quedar detrás de un país donde apenas juega el 3 %, y los expertos sugieren que la filtración busca conquistar el mercado mongol. Ante el televisor, Shin Youngwoo —Grid— hierve de envidia por esos dos puntos extra, sin sospechar que conoce al afortunado. Esa noche anuncia en la cena que dejará el trabajo manual para vivir del juego: su padre le lanza una cuchara a la frente, su hermana Sehee le exige que "crezca" y su madre llora. Nadie cree que el hijo endeudado de 26 años pueda ganar dinero en Satisfy, así que Youngwoo sigue en la obra, resuelto a demostrar lo contrario y a aceptar la oferta de Rabbit.

La caída de Rabbit y la herencia de Khan

En Winston, liberada de la Compañía Mero, la calma ha vuelto. Khan le entrega una carta: Rabbit ha sido condenado a diez años de prisión. El exestratega de Mero se despide admitiendo que sus pecados contra Winston no le permiten un perdón total, da por ruinoso su plan con Grid y le recomienda apoyarse en el sentido artístico de Khan; promete observar "su mito" desde la distancia. Grid estalla —ese hombre prometió hacerlo rico—, pero Khan lo consuela con un giro inesperado: lo nombra su sucesor. Firmado el contrato, Grid obtiene la posición "Sucesor de la Herrería", con el estatus del propietario: ningún usuario había heredado jamás un negocio de un NPC. La motivación de Khan es emotiva, pues su hijo murió y la herrería pertenece a su familia desde hace generaciones; prefiere legársela al descendiente de Pagma. Grid impone entonces una rutina brutal: obra de día, herrería de noche, apenas cuatro horas de sueño.

El gremio Tzedakah entra en escena

En paralelo aparece el gremio Tzedakah: diecisiete miembros, todos élites del ranking. Su líder, Jishuka, ronda la casa de subastas desde que compró, dos meses atrás, las noventa y nueve flechas especiales Jaffa —el doble de poder que las comunes y con

posibilidad de ignorar la defensa—, cuyo creador jamás reapareció. Temiendo que otro gremio monopolice a semejante herrero, impone un ultimátum: encontrarlo en un mes o "entrenamiento infernal". El aporte decisivo llega de Pon, flamante número uno de los caballeros guardianes, con el rumor de Winston: en el juego de creación de objetos, un usuario fabricó una daga épica en tres horas. El gremio entero parte hacia Winston. Es Faker, el asesino número uno, quien da con la pista en Frontier: una rubia que responde al retrato de "Eina", la supuesta herrera. Pero la información estaba envenenada desde el inicio —rivalidad entre gremios, quizá un montaje—, y la mujer es Euphemina, la clasificadora secreta de la clase duplicadora. Cuando su percepción detecta el sigilo de Faker, lo castiga con magia duplicada en cadena: explosiones, un grito de ultrasonido, un familiar caballero de la reina antigua, garras de dragón y lluvia de fuego. Ni él ni los cuatro compañeros que acuden a rescatarlo pueden con ella; ese día nace la enemistad entre Euphemina y Tzedakah. Para Euphemina, el incidente llega en mitad de su propio callejón sin salida: una semana en Frontier buscando el método de producción de un orbe le ha enseñado que esos métodos son casi inhallables; ni sus 6.500 oro bastan. La experiencia le confirma cuánto vale el único herrero legendario del juego, a quien considera alguien que debe proteger.

Un mes de forja

Grid pasa un mes entero encerrado en la herrería y sistematiza las reglas de su oficio: repetir el mismo objeto apenas suma experiencia de habilidad; los mejores materiales y más horas de trabajo elevan la probabilidad de mejores calificaciones; y un buen herrero necesita fuerza y resistencia además de destreza. Produce setenta y tres piezas —once raras, tres épicas— que elevan cada una de sus once estadísticas en 34 puntos (374 en total, el equivalente a 37 niveles), mientras sus habilidades suben a nivel dos y Khan le regala un método nuevo cada día. Su mala suerte es tan persistente que su queja por correo al Grupo SA, acusándolo de manipular las probabilidades, lo vuelve célebre entre los operadores como el desafortunado de la clase legendaria. La venta

a través de Khan, sin comisiones, supera el salario de la obra, pero no convence a sus padres; retiene la daga Ideal porque nadie cumple todavía sus condiciones de uso. Todo cambia el 10 de septiembre: una sala de cápsulas inaugura con 30 % de descuento de por vida y Grid abandona el empleo temporal para jugar más de quince horas diarias. Su equipo de nivel 60, con un rendimiento un 20 % superior, triunfa como la "serie del artesano desconocido", y Khan guarda celosamente su identidad. La fama tiene un costo: dos usuarios de Tzedakah, irritados tras la paliza a Faker, irrumpen a interrogar a Khan sobre "Eina" con el desdén reservado a los NPC, y Grid los confronta antes de espolvorear sal en la entrada.

La subasta de la dama Irene

El salto económico llega con la subasta de la nueva señora de Winston: Irene, única hija del conde Steim, cuyos ricos caballeros necesitan desesperadamente buen equipo. Khan sugiere presentar allí la armadura de placas épica en la que Grid invirtió veinte horas y 483 oro de materiales, pues las subastas del señorío no cobran comisión. En la sala de espera Grid conoce a Steng, un joven herrero, y descubre la brecha que los separa: los usuarios corrientes solo hacen recados para sus maestros NPC —ni siquiera Panmir, el herrero número uno, puede presentar obra propia—. De más de cien artículos solo se venden seis, entre ellos la armadura de Grid, que desata una guerra de pujas (3.500 oro), y sus guanteletes (2.000 oro): 5.500 oro, unos 6,6 millones de wones, en su primera semana como jugador a tiempo completo, más el derecho a suministrar mercancías al castillo. El administrador le encarga enseguida, con dificultad A, tres espadas épicas de nivel 120 a 180 en una semana, pagadas un 10 % por encima de los precios de subasta; los vecinos, con afinidad máxima, hasta interceptan físicamente a los curiosos que lo siguen. El trato le reporta además el estatus de persona distinguida de Winston: obras más valoradas y exención total de impuestos.

La espada legendaria y la crisis familiar

La misión se convierte en una montaña rusa: de las primeras seis espadas, tres salen normales —pérdidas de 150 oro por pieza—, una rara y dos épicas. Una cena familiar deja a la vista la única virtud que Sehee le reconoce a su hermano: que no sabe rendirse. A Grid solo le queda una espada y dos horas de plazo, así que renuncia a la obsesión, silencia el resultado y deja que su cuerpo fluya con la experiencia acumulada. Nace así la Espada de Autotrascendencia, de calificación legendaria —todas sus estadísticas +25, reputación continental +1.000—, la primera arma legendaria creada por un usuario, que le vale el título "Único Creador de Artículos Legendarios". Khan se desmaya del impacto (shock temporal) y Grid le promete no dejarlo solo jamás. En el castillo entrega las tres espadas: Irene le concede besarle el dorso de la mano —la máxima distinción que una noble puede otorgar— y Grid nota su anillo azul colgado del collar con una extraña sensación de déjà vu. Phoenix, el caballero más fuerte del norte, juzga que con esa espada puede enfrentarse a uno de los siete sirvientes de Yatan. El administrador paga 7.000 oro por cada espada épica y 200.000 por la legendaria —más que el presupuesto anual de Winston, de 170.000 oro—, que será reliquia de los Steim; de regalo, tres piezas de oricalco azul, material que Failure exige en cantidades mayores. Convertidos unos 220.000 oro en cerca de 264 millones de wones tras la comisión, Grid corre a casa. La fortuna llega justo a tiempo: su padre, garante del préstamo de un amigo que desapareció, debe 800 millones de wones, y vendiendo tienda, casa y ahorros apenas reúnen la mitad. Grid anuncia que en diez días ha ganado más de 200 millones jugando, paga sus propios 10 millones de deuda con los prestamistas y entrega a su padre una libreta con 240.800.000 wones. La familia, primero incrédula, termina envuelta en un alivio enorme: Sehee no abandonará la universidad, el embargo queda evitado y el padre promete saldar el resto en tres años y devolverle hasta el último won. La mirada de sus padres sobre el hijo "inútil" cambia por completo, y Grid renuncia a la reunión de exalumnos en la que soñaba exhibir su nueva riqueza.

La octava sirviente y la guerra de Yatan

En el tablero geopolítico, la Iglesia Yatan avanza. Tras el secuestro de Irene, el conde Steim arrasó casi todos los templos del norte, pero el de las afueras de Winston humilla a sus ejércitos: una expedición de mil soldados y ocho caballeros vuelve con unos cuatrocientos caídos y la sospecha de que entre los creyentes hay uno de los siete sirvientes. En realidad es Yura, quinta del ranking unificado, la "bruja de sangre", que carga una misión de grado SS: rescatar a 300 creyentes para convertirse en la octava sirviente. Contra la expedición de Phoenix —armado con la Espada de Autotrascendencia, que duplica estadísticas y anula condiciones anormales—, Yura despliega tormenta oscura, barrera de diamante e infierno, y resiste gracias a un poder recibido al alcanzar 3.000 de fe, concebido para vencer a quienes resisten la magia negra: su experiencia contra Grid. Phoenix queda gravemente herido y la expedición fracasa. La ironía no se le escapa: ella arruinó en su día la misión de grado S de Grid, y ahora una espada forjada por él casi destruye la suya. Cumplida su misión, Yura se corona octava sirviente —gana fe infinita, enseñanza de doctrinas y castigo divino —, el nivel mínimo de los creyentes sube de 160 a 170 y decenas de países declaran la subyugación de Yatan: el mayor evento desde el lanzamiento de Satisfy, con los medios apuntando a Yura como la nueva sirviente.

La tumba de Khan y la pista de Pagma

De vuelta en Winston, Khan lleva a Grid al cementerio familiar: es el aniversario de la muerte de su hijo. Grid promete ante la lápida cuidar de Khan y convertir la herrería en la mejor, y la notificación confirma que su vínculo se ha profundizado: diez almas azules —los antepasados de Khan— emergen para recompensarlo. Una de ellas presenció hace 130 años la habilidad con la espada de Pagma que atravesó el cielo y la dibujó en un acantilado norteño del cañón Kesan. La misión de clase se actualiza: recopilar las leyendas de Pagma para comprender quién fue y cumplir su voluntad, sin límite de tiempo, con la advertencia de que las misiones de clase

legendaria pueden transformar el mundo de Satisfy. La primera misión vinculada —aprender el manejo de la espada de Pagma— premia con Dainsleif (Reproducción), espada única obra de Albatino, el primer humano llamado artesano, que inspiró al propio Pagma. Un alma se demora para agradecerle en voz baja el cuidado de su padre: es el hijo de Khan.

El regreso de Huroi

Cuarenta días después de su calvario, Huroi reaparece: la misión que lo mantuvo cincuenta horas reales sin poder desconectar —doscientas de aislamiento dentro del juego— tenía como recompensa la segunda clase. El Grupo SA lo sometió a control médico, lo interrogó durante semanas, obtuvo su permiso para revelarlo como primer poseedor y lo dejó recorrer Mongolia a caballo. Su nueva clase, "Compañero del Apóstol de la Justicia", aumenta todas sus estadísticas un 20 % junto al apóstol —Grid— y le permite empuñar espada y escudo pese a ser orador. Grid, incómodo con tanto fervor, intenta quitárselo de encima; Huroi, que le ha jurado lealtad de por vida, lo sigue en secreto y concluye que su señor es un imán de desgracias que necesita un guardián.

Preparativos para el cañón

Antes de partir al cañón Kesan —una de las cinco zonas prohibidas del Reino Eterno, donde el Grid guerrero de nivel 80 murió más de diez veces y desarrolló alergia a las arañas—, el herrero se equipa a conciencia. Descubre que hasta los martillos de producción tienen calificaciones y forja el suyo propio, épico, al sexto intento, utilizable solo por el descendiente de Pagma. Confecciona el conjunto de cuero de oso pardo gigante (efecto de conjunto: +60 de defensa y 30 % de resistencia al frío) y, con la habilidad de creación del herrero legendario, diseña una prenda singular para no pelear contra los monstruos sino esquivarlos: una sudadera con capucha y cremallera, calificación única, con velocidad de movimiento +30 %, resistencia al viento +20 %, función de ocultación y un peso de apenas cinco, sin condiciones de uso. El

problema es el material: veinte escamas de sílfide que solo sueltan, con un 1 % de probabilidad, los orcos de luz helada que las atesoran.

Orcos de luz helada y el jefe de campo

Los orcos de luz helada —nivel 120, piel azul, más inteligentes y una vez y media más grandes que los comunes, arqueros consumados y débiles al fuego— le dan la primera pelea seria al Grid de nivel 45, que sobrevive gracias al pasivo del título de apóstol de la justicia (todas las estadísticas +30 % al borde de la muerte) y a que cada subida de nivel restaura la salud. Tres días de exterminio después, Grid es nivel 83 —38 niveles en 72 horas, cuando de guerrero tardó un año en llegar al 80—, con 580 oro y montañas de botín, pero apenas tres escamas de más de ochenta orcos muertos. Huroi lo alcanza cargando cincuenta bombas incendiarias; cuando Grid descubre que el primer usuario de segunda clase es precisamente el hombre que él salvó —y que su fortuna se la debe a Grid—, los celos lo ahogan y le exige servidumbre de por vida. Entonces la aldea castiga el desastre con su jefe de campo: el jefe orco, nivel 140 y cuatro metros, seguido de once orcos. Grid liquida a los once con su rotación de cuatro habilidades —ira del herrero, justicia inquebrantable, ráfaga de viento y movimientos rápidos— y arranca dos escamas más, pero el jefe es otra liga: su presión de viento hiere a distancia y su hacha giratoria inflige 5.300 puntos de un solo golpe. Cuando Huroi queda aturdido, Grid se lanza a cubrirlo con su propio cuerpo —"una leyenda no muere fácilmente"— y aguanta con la salud mínima. Huroi responde con cuarenta y nueve bombas incendiarias, bloquea con la frente el hacha cargada con el rayo rojo del amuleto del chamán y se inmola con Sacrificio por la Justicia, quemando su vida para desgarrar la defensa del jefe; muere sonriendo y le deja el remate a su señor, que ejecuta al monstruo justo cuando cae el rayo. El botín es de ensueño: 750 oro, cinco piedras de mejora benditas, el casco único del jefe —que infunde miedo, permite transformarse en él y comandar a sus orcos—, la perla del rayo rojo y siete escamas. Cuando Huroi reaparece, Grid

miente: "la incursión falló"; se queda todo, justificándolo con la deuda "inconmensurable" que Huroi contrajo con él. Con el cuero de los orcos, Khan le fabrica la obra maestra de su vida: una armadura épica que reduce un 20 % el daño físico.

Mejoras, Cats y el cañón Kesan

Con el botín, Grid se lanza al sistema de mejoras: hasta +5 es asequible; de +6 en adelante el arma gana un aura visible y las estadísticas suben más por nivel, pero un fallo normal resta tres niveles (con piedras benditas, solo uno). Tras fracasos carísimos alcanza +6 y presume en la plaza central, hasta que Cats —el guerrero de sangre de la tercera clase épica, estancado en el puesto 40 pese a su dinero y sus objetos únicos— lo humilla en público con su espada naranja +10. Herido en el orgullo, Grid gasta sus piedras benditas y deja la daga Ideal en +8: 378-413 de poder de ataque, casi el de una espada larga. Al fin entra al cañón Kesan con la daga mejorada y su nuevo equipo completo. El antiguo cementerio del guerrero se vuelve su patio de caza: mata de un crítico instantáneo al lagarto del cañón (nivel 162) que lo aterrorizó y barre a tres hombres lagarto. La excepción es la araña del cañón, nivel 180, cuya defensa supera a la del propio jefe orco: la ráfaga de viento apenas la roza, agravado porque Grid no cumple las condiciones de la daga y solo recibe la mitad del efecto de sus opciones. Improvisando —el grado de libertad de Satisfy también vale para combinar habilidades—, dispara una ráfaga de viento fusionada con justicia inquebrantable y el sistema certifica su primera habilidad de fusión: Viento de Justicia, 320 % del poder de ataque a seis metros, más diez puntos de inteligencia por la innovación. La araña cae de espaldas sin dónde anclar su telaraña y Grid le clava la daga en el pecho, su único punto blando; con su muerte, la alergia a las arañas desaparece para siempre. Desde un acantilado, un hombre de cabello largo lo observa todo: Piaro, en otro tiempo el caballero más fuerte del Imperio Sahara, acusado de traición y escondido en el cañón, acosado por los rastreadores de Asmopel. Impresionado por el crecimiento vertiginoso de ese

herrero que caza solo a los depredadores del cañón, decide que ha encontrado a su agente de venganza.

Hechos relevantes e interesantes

- La segunda clase otorga 12 puntos de estadística por nivel (frente a los 10 habituales) y acceso a un catálogo más amplio de armas y habilidades; el primer poseedor es mongol y el Grupo SA protege su identidad, con la sospecha de que la filtración busca promocionar Satisfy en Mongolia (donde solo juega el 3 % de la población).
- Rabbit es condenado a diez años de prisión y se despide por carta recomendando el sentido artístico de Khan; su promesa de enriquecer a Grid se evapora.
- Grid se convierte en "Sucesor de la Herrería" mediante contrato con Khan: el primer usuario que hereda un negocio de un NPC.
- Reglas de fabricación descubiertas por Grid: la variedad de objetos sube la experiencia de habilidad, los mejores materiales y más horas de trabajo elevan la calificación, y el herrero necesita fuerza y resistencia además de destreza.
- En un mes fabrica 73 objetos (11 raros y 3 épicos) y suma 34 puntos a cada una de sus once estadísticas: 374 puntos, el equivalente a 37 niveles.
- Tras quejarse por correo al Grupo SA de "manipulación", Grid se vuelve célebre entre los operadores como el desafortunado jugador de la clase legendaria.
- El 10 de septiembre estrena una sala de cápsulas con 30 % de descuento de por vida, deja el trabajo manual y juega más de quince horas diarias; su equipo de nivel 60 triunfa como la "serie del artesano desconocido".
- Faker, asesino número uno y miembro del gremio Tzedakah, es detectado y vapuleado por Euphemina en Frontier: toda la información sobre la herrera "Eina" era falsa y nace la enemistad entre la duplicadora y el gremio.
- En la subasta de la dama Irene solo se venden seis de más de cien artículos: la armadura de placas de Grid logra 3.500

oro y sus guanteletes 2.000, es decir, unos 6,6 millones de wones en una semana.

- Steng revela que los herreros usuarios corrientes solo hacen recados para sus maestros NPC: ni siquiera Panmir, el herrero número uno, puede presentar obra propia en la subasta.
- La séptima y última espada de la misión del administrador, forjada tras renunciar a la obsesión con el resultado, resulta legendaria: la Espada de Autotrascendencia otorga +25 a todas las estadísticas y +1.000 de reputación, y le da a Grid el título "Único Creador de Artículos Legendarios".
- El administrador paga 7.000 oro por cada espada épica y 200.000 por la legendaria —por encima del presupuesto anual de Winston, de 170.000 oro— y regala a Grid tres piezas de oricalco azul, material que la producción de Failure exige en cantidades mayores.
- Grid paga su deuda personal de 10 millones de wones y entrega a su padre una libreta con 240.800.000 wones para afrontar el aval de 800 millones; la percepción de su familia sobre él cambia por completo.
- Irene, nueva señora de Winston e hija del conde Steim, le concede besarle el dorso de la mano; Grid nota su anillo azul colgado del collar con una extraña sensación de déjà vu.
- Yura completa la misión de grado SS rescatando a 300 creyentes y se convierte en la octava sirviente de Yatan: gana fe infinita, enseñanza de doctrinas y castigo divino (rayo de 15.000 a 23.000 de daño).
- El nivel mínimo de los creyentes de Yatan sube de 160 a 170 y decenas de países declaran su subyugación: la guerra contra la Iglesia Yatan es el mayor evento desde el lanzamiento de Satisfy.
- Phoenix, el caballero más fuerte del norte, es derrotado y gravemente herido por Yura pese a blandir la Espada de Autotrascendencia; Yura desarrolló su nuevo poder (al alcanzar 3.000 de fe) precisamente para vencer a quienes resisten la magia negra, como Grid.

- Las almas de los antepasados de Khan revelan una pista de la misión de clase: el manejo de la espada de Pagma dibujado hace 130 años en un acantilado del cañón Kesan; la primera misión vinculada premia con Dainsleif (Reproducción), la espada única de Albatino que inspiró al propio Pagma.
- Huroi regresa como primer usuario de segunda clase: su clase "Compañero del Apóstol de la Justicia" le otorga +20 % a todas las estadísticas junto a Grid y le permite usar espada y escudo pese a ser orador.
- Grid pasa del nivel 45 al 83 en tres días exterminando orcos de luz helada (nivel 120, débiles al fuego), aunque la tasa de caída de escamas de sílfide es de apenas el 1 %.
- La incursión de a dos contra el jefe orco de luz helada (nivel 140) termina con la muerte heroica de Huroi y un botín único para Grid: casco del jefe con efecto de transformación, perla de invocación del rayo rojo, cinco piedras de mejora benditas y siete escamas; Grid le miente diciendo que la incursión falló.
- Tras el ridículo público infligido por Cats (guerrero de sangre con espada +10), Grid mejora la daga Ideal hasta +8: 378-413 de poder de ataque y agilidad +30.
- En el cañón Kesan, Grid crea su primera habilidad de fusión —Viento de Justicia, 320 % del poder de ataque a seis metros— con la que mata a la araña del cañón (nivel 180), y su alergia a las arañas desaparece para siempre.
- Piaro, otrora el caballero más fuerte del Imperio Sahara, acusado de traición y escondido en el cañón Kesan, elige a Grid como su futuro agente de venganza contra Asmopel.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 76–100

Capítulos 76–100

Temas tratados

- Venganza de Grid contra sus antiguos acosadores de la secundaria
- El Manejo de la Espada de Pagma y sus cinco técnicas
- La cascada de Loran y los murales de Pagma
- El dilema del maná y la inversión en inteligencia
- Piaro y la traición de los Caballeros Rojos
- La iglesia de Yatan y Yura como octava sirviente
- Fabricación del Escudo Divino junto al sacerdote Casus
- Robo del objeto legendario mediante lavado de cerebro
- Secuestro de Irene y el plan de Malacus
- Incursión del gremio Tzedakah en la montaña Rolf
- Guardianes del infierno y la defensa del poder divino
- Botín, tasaciones y la economía del herrero legendario
- Escolta de Irene y el Anillo de Doran
- El mundo real: Ahyoung, Sehee y Yura
- Reclutamiento de Grid y la forja de la Lanza Gale

Resumen

La venganza en el nido de la araña del cañón

En lo profundo del cañón de Kesan, tres usuarios cuelgan atrapados en una telaraña esperando ser devorados: Lee Juno (guerrero nivel 88), Choi Chansung (ladrón nivel 89) y Shin Kiwan (mago de fuego nivel 87), antiguos compañeros de secundaria de Shin Youngwoo. Se dirigían a Winston, ciudad popular por sus cotos de caza, cuando las travesuras de unos duendes casi los congelan y acabaron en el nido. La telaraña resiste la fuerza de Juno, el fuego de Kiwan y la daga de Chansung, y cerrar sesión

cuenta como muerte: solo les queda discutir quién será comido primero.

Quien entra a la cueva acaba de cazar a la temible araña y lleva medio rostro oculto bajo el casco del jefe orco de la luz de escarcha, tan feo como funcional, que le impide ser identificado. Grid reconoce a sus viejos torturadores y repasa cuentas: Lee Juno le extorsionó 67.300 wones durante la secundaria (23.000 y 14.000 los otros dos) y lideró las burlas de la reunión de exalumnos de hace dos años, donde Youngwoo fue el hazmerreír de toda la promoción. El único que jamás lo humilló fue Chansung, que se disculpó en nombre de Juno e incluso lo llamó por teléfono, preocupado.

Cuando le suplican ayuda, Grid exige pago, activa La Ira del Herrero y apalea a Juno con las manos desnudas, invulnerable ante un guerrero sin armadura especial. Juno amenaza con buscarlo en la realidad y Grid, protegido por su anonimato, responde que vive en Argentina; el matón se derrumba y está a punto de ladrar como un perro llamándolo "maestro", hasta que Chansung lo detiene. Kiwan cae después, y Chansung resiste con orgullo y sin miedo a morir, lo que arruina el placer de la venganza. Temiendo volverse PK, Grid los abandona a su suerte, falla en su intento de cazar otra araña para soltársela encima y desahoga la frustración masacrando monstruos hasta el nivel 92. Los tres, humillados, no mueren de hambre.

La cascada de Loran y el Manejo de la Espada de Pagma

La siguiente parada es el acantilado norte del cañón, al pie de la cascada de Loran: 1.300 metros de caída, más alta que el Salto Ángel de Venezuela, envuelta en vapor y arcoíris. Lleva el nombre del fundador del reino eterno y es uno de sus lugares sagrados, aunque casi nadie la visita por el peligro. Grid, que nunca admiró la naturaleza, queda deslumbrado y promete viajar por el mundo real cuando pague sus deudas. Pero busca durante horas un

grabado que no aparece, hasta recordar las viejas películas de artes marciales: las cuevas siempre están detrás de las cascadas. Tras Loran hay una cavidad con murales de Pagma, un hombre esbelto de ojos de halcón que empuña con una sola mano a Dainsleif, la gran espada de más de tres metros, con la elegancia de una mariposa.

Ver y tocar los murales no basta: hay que reproducir los movimientos con el cuerpo. Grid, de dos pies izquierdos, fracasa durante tres horas hasta descubrir que el último mural está oculto bajo musgo; al retirarlo, adquiere la habilidad. Desactivada, funciona como maestría pasiva: +20% de ataque físico y +10% de probabilidad crítica sin gastar maná; al activarla por 20 de maná se abren cinco técnicas —Onda, Restricción, Enlace, Matar y Trascender—, del daño en área al ataque duplicado con golpes a distancia. El problema es el maná: ronda los 520 puntos porque nunca invirtió en inteligencia, y se arrepiente de haber gastado 70 puntos en fuerza cazando arañas. Decide subir de nivel cazando y volcar todo en inteligencia, con una meta de 400 puntos.

La prueba llega al salir: seis tritones de nivel 170 exigen su corazón. El Grid guerrero murió ante tritones débiles del lago Fabián; el nuevo los frena con Restricción, encadena Ráfaga de Viento, Viento de Justicia y Movimientos Rápidos, explota las opciones de la Daga Ideal y remata con Onda. Tras subir de nivel, invierte 10 puntos en inteligencia y alcanza 600 de maná.

Piaro, el caballero caído

Aparece un hombre harapiento al que Grid da por mendigo. Cuando surgen once tritones más, Grid los señala como asesinos de sus congéneres para escapar, sacrificando a un inocente; el mendigo desenvaina una espada larga antigua y los mata a los once en un instante con pura esgrima básica. Se presenta como Piaro y declara que detesta a quienes sacrifican inocentes. Su misión, "El verdadero traidor de los Caballeros Rojos", revela su historia: fue vicecapitán de los Caballeros Rojos, la división más fuerte del continente, hasta que Asmopel tuvo un encuentro secreto con la

Emperatriz e incriminó a Piaro, único testigo; sus hombres fueron acusados de traición y él huyó perseguido por rastreadores de todo el imperio. La recompensa incluye el título Agente de la Venganza, la estadística crueldad y la habilidad Impulso Asesino; fallar cuesta cuatro niveles.

Grid rechaza la misión dos veces: el objetivo es un vicecapitán ante el que hasta Leo, la Nova del Norte, sería un pollito, y ni la espada larga de Piaro (única, 387 de ataque, maldita con su rencor) lo convence. Piaro le golpea el muslo con la vaina (7.500 de daño) exigiendo respuesta; Grid prefiere morir y resucitar en Winston antes que aceptar lo imposible. Desconcertado ante un inmortal, Piaro le perdona la vida y le deja la puerta abierta. Años luz de allí, Lim Cheol-ho, creador de Satisfy, que sigue a diario la partida de Grid, se indigna: Asmophel está gravemente enfermo y aquello era una oportunidad de oro desperdiciada.

Dainsleif y el Escudo Divino

De regreso en Winston, ya en el nivel 95 y con los puntos volcados a inteligencia, Grid comprueba el crecimiento de sus habilidades: La Ira del Herrero alcanza el nivel 2 (+15% de ataque y +30% de velocidad durante 30 segundos) y Justicia Inquebrantable también (320% de daño). Presume ante Khan una danza con la Daga Ideal —su maná apenas da para una técnica— y recibe la recompensa de la misión de primera clase: Dainsleif (Reproducción), la gran espada única forjada por Albatin, primer humano apodado artesano antes de la era de Pagma, que intentó reproducir el arma mítica y creó una obra maestra aclamada por el rey Loran, inspiración declarada del propio Pagma. Con 451–635 de ataque, daño adicional según la defensa del objetivo y la habilidad Destello Dorado, es de lo mejor que existe, aunque exige nivel 250. Khan pospone el misterioso "Balaya": su salud no aguanta prisas y las condiciones de la segunda misión aún no se cumplen.

Mientras tanto, la iglesia de Yatan anuncia a su octava sirviente: sus usuarios ganan +20% de experiencia, los fieles se multiplican y las ciudades sufren plagas. La sospecha apunta a Yura y los grandes

gremios se inquietan. Grid no puede permitirse el lujo de preocuparse: en tres días de herrería solo produce tres objetos normales y uno raro, y los intereses de la deuda vencen en cinco días reales. Acepta pues el encargo del administrador: el Escudo Divino, imbuido del poder de Rebeca, diosa de la luz, letal contra la magia oscura de Yatan, con entrega en dos días de un escudo mínimo épico y la ayuda de Casus, un sacerdote pálido, inexpresivo y tan carente de presencia que Grid no lo nota a su lado.

Los materiales para dos escudos —piedra mágica, mitril, hierro y oro— cuestan 16.935 oro y 20 plata, casi toda su fortuna. Grid trabaja 23 horas seguidas —el mitril y la piedra mágica exigen un dominio que apenas posee— mientras Casus reza sin descanso. El primer escudo sale raro y Grid toca fondo; el segundo sale legendario: +25 a todas sus estadísticas y +1.000 de reputación continental, con Luz Divina y Favor Divino. Casus sonríe por primera vez y Grid agradece, por una vez, una oración.

El robo y la caza de Malacus

La victoria se pudre en segundos. El administrador reacciona con frialdad, ordena capturar a Grid y asegura que el escudo no es suyo. Casus lo desenmascara con su Luz de Purificación: el funcionario está lavado del cerebro por la iglesia de Yatan. Un guardia se transforma en un anciano de uñas negras, mata a sus compañeros y huye con el escudo legendario; Casus y la pequeña Isabel, la "hija de Rebeca" que derriba la pared blandiendo la Lanza de Rafael, lo persiguen a una velocidad que Grid no puede seguir. Sin misión que le ofrezca recuperar su obra, grita su rabia por los pasillos: le robaron un objeto que valía cientos de millones.

Dos gremios entran en escena. El enorme gremio de Gigantes, con 530 miembros y Tris (tercero del ranking, recién nombrado señor de Pedro) al mando, despacha media plantilla a Winston para reclamar sin condiciones al "artesano desconocido" de las flechas épicas. El diminuto y elitista gremio Tzedakah —diecisiete miembros, todos clasificados, con Jishuka, Pon, Regas, Toban, Faker y La Ella, una cantante británica de 18 años— vota posponer

su venganza contra Euphemina para centrarse en las misiones contra Yatan y en hallar al artesano y al discípulo de Khan. En la plaza de Winston, Regas reconoce a Grid, que, manipulador, le cuenta llorando que un anciano le robó su artículo y murmura con el suicidio; el noble Regas jura ayudarlo, pese a que Jishuka tira de su oreja y sostiene con Grid una discusión ridícula de "estoy más desesperado / estamos más desesperados".

La pesquisa revela el plan enemigo: Irene, la dama de Winston, amanece secuestrada en una cueva decorada como templo ante Malacus, sexto sirviente de Yatan y responsable de sus sacrificios —inmoló 87 vírgenes para volver idiota al príncipe de Bunger y 607 para provocar una epidemia en el condado de Raven—. Su objetivo: corromper el Escudo Divino con magia oscura, porque "la luz existe para que la oscuridad la coloree". Irene se aferra al anillo de Doran y recuerda sus últimas palabras: apóyese en el hombre que conozca este anillo.

La incursión en la montaña Rolf

Tras un día entero rastreando (la persistencia de Grid sube diez veces), localizan en la montaña Rolf una cueva custodiada por unos treinta seguidores de Yatan. Regas carga a gritos contra todos mientras Grid entra: Malacus (nivel 310, hechicero oscuro, el más débil de los ocho sirvientes en combate pero invulnerable tras sus escudos negros) lo somete con miedo, debilidad e inmovilización que su clase legendaria resiste. Ni Dainsleif, ni Ráfaga de Viento, ni Viento de Justicia atraviesan el escudo; Restricción le salva la vida y huye gritando a Regas, que se niega a retirarse: quiere medirse a un rival así. Jishuka llega disparando, Regas aniquila él solo a los treinta creyentes y su puño rompe el escudo —sus golpes ignoran un tercio de la defensa y cambian de trayectoria en pleno vuelo—, pero Malacus lo empala con cinco lanzas negras y se regenera. Quince miembros más del gremio aparecen y comienza la incursión.

Es una carnicería técnica: la Lanza Sónica de Pon revienta los rayos guiados pero no el escudo; Vanner, guardián que malinvirtió sus

puntos en fuerza, queda hecho un guiñapo ante los guardianes del infierno, perros tricéfalos de nivel 300 que escupen fuego, hielo y veneno; el asesino Faker salva a Grid y Regas con sus clones. En plena catástrofe, Grid saca su Escudo Divino raro: los guardianes gimotean como cachorros y retroceden. El gremio entiende de golpe que Grid fabricó ese escudo y las flechas especiales de Jaffa, y que su clase es oculta. Sin rastro de vergüenza, Grid negocia el 50% del botín a cambio de su colaboración, discute con Vanner y firma el reparto que Pon le concede tendiendo puentes para reclutarlo.

El final llega por acumulación: Jishuka deduce que el escudo se debilita al expandirse, sus flechas lo perforan y su Flecha de Fénix revienta el escudo de cinco capas y destruye medio cuerpo de Malacus; los relámpagos negros del sacerdote diezman al gremio y solo Grid resiste gracias a su escudo; y cuando la regeneración agota el maná del sirviente, Grid danza con Dainsleif bajo las mejoras del grupo y desata Matar: un crítico de 77.311 de daño que le atraviesa el corazón. Malacus muere: +3.000 de reputación continental para Grid, Yatan debilitada hasta elegir nuevo sirviente y afinidades con Rebeca (+2.800), Judar (+800) y Dominion (+100).

La escolta de Irene

En el reparto, Grid elige enigmáticamente la capa de Malacus (inteligencia +200, con el inconveniente del "olor a sangre"): para un herrero que quiere levelear rápido, un imán de monstruos es una ventaja. El gremio se queda máscara y orbe, le regala las dieciocho piedras de mejora y tres piedras mágicas (33.600 oro) y promete pagarle la mitad del orbe en tres días. Antes de partir, Grid husmea en la cueva buscando tesoros y encuentra a Irene, desmayada. Salta la misión de escolta de grado A: llevarla sana y salva al castillo, con la afinidad máxima de Irene y el Anillo de Doran como premio.

Irene está tan débil que Grid debe cargarla a cuestas —su primer contacto físico con una mujer fuera de su hermana— durante cinco

horas. Los seguidores restantes tienden emboscadas de maldición inútil contra su resistencia anómala, mientras alterna Dainsleif, la Daga Ideal y el Escudo Divino, y la capa atrae decenas de monstruos que se vuelven experiencia: nivel 97. En el castillo, Phoenix, el caballero más fuerte del norte, se desangra por las heridas que le infligió la octava sirviente Yura y arranca los vendajes para buscar a su señora; Irene lo detiene, asume ella la culpa del secuestro y presenta a Grid como su salvador. La misión se completa: la afinidad llega al máximo y ella le entrega el Anillo de Doran (único, +1.000 de salud, resistencias y recuperación instantánea del 50% del daño, sin condiciones de uso), que queda ligado a su personaje: no podrá venderlo, para desesperación del avaro Grid, que ya lo tasaba en cientos de millones.

El mundo real y el gremio Tzedakah

En Corea, con 40 millones de won recién ganados, Grid sueña con ser el hombre más rico rodeado de Jishuka, La Ella y su primer amor, hasta que la "bruja de sangre" Yura lo asesina en el sueño. Despierta, lleva a su hermana Sehee a un restaurante de anu de 250.000 won por persona —mientras Yura, entrevistada en el mismo local, lo reconoce como el primer hombre que la derrotó y ordena a su informante investigarlo— y recibe la llamada de Ahyoung, su primer amor. Se arregla por más de un millón de won, cena atún con ella y, embriagado de valor, le propone matrimonio; ella lo toma a broma. Al ir ella al baño, Grid la oye burlarse por teléfono de su ropa y su propuesta: la cita es una maniobra de sus excompañeros para arrastrarlo a la reunión y reírse de él. Vuelve llorando en el autobús, le declara a Sehee que nunca volverá a amar a las mujeres y comprende que su lugar está en Satisfy, donde Khan, el administrador e Irene lo necesitan.

De vuelta en el juego, Jishuka le paga el orbe y el gremio lo invita formalmente. Su única condición: seguir basado en la herrería de Khan, cuyo sucesor es; el gremio acepta y muda su sede a Winston, renunciando incluso a los territorios que nobles y reyes les ofrecen, tal como renunciaron durante un año entero para recorrer el

continente buscándolo. Nadie le pregunta por su clase, cortesía con las clases ocultas, y los encargos fluyen con materiales pagados por el gremio. Grid impone además justicia personal: retrasa los pedidos de Toban (que lo despreció al reclutarlo para el Guardián del Bosque) y de quienes ignoraron a Khan, a quienes obliga a disculparse con el viejo.

Su Evaluación del Herrero Legendario encuentra una característica oculta en las hachas de Vanner: la articulación desplazada del hacha izquierda es intencional, y un botón secreto bloquea las uniones aumentando el ataque; el hallazgo le otorga +10 de percepción y le abre un negocio de tasaciones (30 de oro por objeto; 300 extra si encuentra algo) y reparaciones. En un día evalúa casi 300 objetos, halla solo tres con secretos y embolsa unos 10.000 oro.

La Lanza Gale

El primer gran encargo es la lanza de Pon, con el método de la Gale Spear obtenido gratis: una lanza de mitril cuya velocidad de ataque crece con cada golpe conectado. Grid funde mitril a 1.820–1.840 grados —técnica reservada al dominio avanzado de herrería nivel 3 —, talla el asta azulada de madera tipan de 178 centímetros y une los tendones de grifo. El Aliento del Herrero Legendario se activa durante la forja, y de las tres lanzas encargadas la primera sale única: 432 de durabilidad, 476 de ataque, crítico +5%, velocidad de ataque +10% y un 1% adicional por golpe consecutivo, más Ilusión Verdadera y Deseo del Creador (+30% de daño acumulable dos minutos a cambio de 100 de durabilidad).

Grid trollea el chat del gremio ("estoy arruinado, vengan a verlo") y Pon recorre tres horas hasta la herrería: es la tercera gran emoción de su vida en Satisfy, tras descubrir el juego y conocer a Kraugel, el número uno del ranking. El lancero se inclina, declara que Grid supera a todos los herreros famosos que conoció, ensaya el manejo de dos lanzas contra Faker —la velocidad creciente de la Gale desquicia al asesino más rápido— y paga 800.000 de oro por la única, con las dos épicas de regalo: unos 960 millones de won, suficientes para saldar la deuda de 560 millones de su padre. Grid,

que ignora que vendió la legendaria Espada de la Autotrascendencia por 220.000 oro a un NPC cuando valía miles de millones, se ríe por dentro del "presumido" que paga de más. En la calle, un agente del gremio de Gigantes observa la herrería rebosante de clasificados y se dispone a avisar a Tris: la guerra por el artesano desconocido comienza.

Hechos relevantes e interesantes

- Grid sube del nivel 86 al 97 a lo largo del grupo; sus tres "compañeros" de secundaria son Lee Juno (guerrero 88), Choi Chansung (ladrón 89) y Shin Kiwan (mago de fuego 87).
- Grid les recrimina 67.300 wones extorsionados por Lee Juno durante la secundaria (23.000 y 14.000 los otros dos) y las burlas de la reunión de exalumnos; los apalea con La Ira del Herrero y los deja en la telaraña sin matarlos para no convertirse en PK.
- Choi Chansung resulta ser secretamente bueno: se disculpó en nombre de Juno, jamás se burló y hasta llamó a Youngwoo preocupado tras la reunión.
- El Manejo de la Espada de Pagma se aprende reproduciendo con el cuerpo los murales de la cueva oculta tras la cascada de Loran (1.300 m, más alta que el Salto Ángel); el último mural estaba cubierto de musgo.
- Manejo de la Espada de Pagma: pasiva +20% de ataque físico y +10% de crítico; su activación (20 de maná) desbloquea cinco técnicas: Onda, Restricción, Enlace, Matar y Trascender (1.800 de maná, ataque duplicado y golpes a distancia).
- Con apenas ~520 de maná, Grid invierte por primera vez en inteligencia (10 puntos lo suben a 600) y se marca 400 de inteligencia como meta para poder usar Matar.
- Grid mata él solo a seis tritones de nivel 170 en el estanque de la cascada, vengando su antigua muerte de guerrero ante tritones débiles del lago Fabián.

- Piaro, ex vicecapitán de los Caballeros Rojos incriminado por Asmopel, mata once tritones de un tajo con esgrima básica; Grid rechaza dos veces su misión (título Agente de la Venganza, estadística crueldad, espada única de 387 de ataque) y prefiere morir antes que aceptarla.
- Khan entrega Dainsleif (Reproducción): arma única de Albatin, primer "artesano" de la historia anterior a Pagma, con 451–635 de ataque, daño adicional según la defensa enemiga y la habilidad Destello Dorado; exige nivel 250.
- La Ira del Herrero y Justicia Inquebrantable suben a nivel 2 (+15% de ataque y +30% de velocidad durante 30 s; 320% de daño).
- Yura se consolida como octava sirviente de Yatan: +20% de experiencia para los usuarios de la iglesia, crecimiento explosivo de la secta y una guerra abierta contra la alianza.
- Misión del administrador: dos Escudos Divinos con materiales por 16.935 oro y 20 plata en 48 horas junto al sacerdote Casus; tras 23 horas de trabajo salen uno raro y uno legendario (+25 a todas las estadísticas, +1.000 de reputación continental).
- El administrador estaba lavado del cerebro por Yatan: un guardia transformado en anciano le roba el escudo legendario a Grid; Casus lo purifica y la pequeña Isabel, "hija de Rebeca", irrumpe con la Lanza de Rafael.
- Malacus, sexto sirviente (nivel 310, hechicero oscuro), es célebre por sacrificar 87 vírgenes para volver idiota al príncipe de Bunger y 607 para provocar una epidemia en el condado de Raven; secuestra a Irene para corromper el Escudo Divino.
- En la montaña Rolf, el gremio Tzedakah (Jishuka 19.ª, Pon 23.º, Vanner 66.º, Regas entre los 30 primeros, Toban, Faker y La Ella) asalta el escondite: Regas aniquila él solo a los 30 seguidores y los escudos negros de Malacus bloquean todo lo demás.
- El Escudo Divino raro de Grid ahuyenta a los guardianes del infierno (perros tricéfalos de nivel ~300 con aliento de fuego, hielo y veneno), revelando al gremio que Grid es el

artesano desconocido de las flechas de Jaffa y portador de una clase oculta; Grid cobra el 50% del botín por su ayuda.

- Grid ejecuta el golpe final sobre Malacus con Matar: crítico de 77.311 de daño; recompensas: +3.000 de reputación continental, afinidad con Rebeca +2.800, Judar +800 y Dominion +100, Yatan debilitada hasta el nombramiento de un nuevo sacerdote.
- Botín de la incursión: capa de Malacus (inteligencia +200, "olor a sangre" que Grid reinterpreta como imán de monstruos para levelear), máscara y orbe para el gremio, 8 piedras de mejora de arma, 10 de armadura y 3 piedras mágicas regaladas (33.600 oro ≈ 40,3 millones de won).
- Escolta de grado A: Grid carga a Irene a cuestas cinco horas, inmune a las maldiciones de los seguidores, y gana el Anillo de Doran (único, +1.000 de salud, sin condiciones de uso), que queda ligado y no puede venderse; Irene alcanza la afinidad máxima y promete un banquete.
- Phoenix, capitán herido por Yura en combate, presencia el regreso de Irene; el caballero más fuerte del norte revalúa al "gran herrero" multidimensional.
- Mundo real: la deuda familiar es de 560 millones de won; Grid cena anu con Sehee, es visto y marcado para investigación por Yura, y descubre que Ahyoung solo lo citó para burlarse de él en la reunión de exalumnos.
- Grid entra al gremio Tzedakah (que muda su base a Winston), abre negocio de tasaciones (30 de oro; +300 por característica oculta) y reparaciones: casi 300 objetos evaluados, 3 con secretos, unos 10.000 oro ganados y el botón oculto de las hachas de Vanner descubierto (+10 de percepción).
- Grid forja la Lanza Gale única (476 de ataque, velocidad de ataque creciente por golpe, Ilusión Verdadera y Deseo del Creador) más dos épicas; Pon la paga a 800.000 de oro (≈960 millones de won), suficiente para saldar la deuda paterna.
- El gremio de Gigantes (Tris, 3.º del ranking, señor de Pedro, 530 miembros) espía la herrería de Khan para arrebatar al

artesano, mientras Lim Cheol-ho, creador de Satisfy, sigue la partida de Grid a diario y lamenta que rechazara la misión de Piaro.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 101–125

Capítulos 101–125

Temas tratados

- Guerra entre el Gremio Gigante y el Gremio Tzedakah
- La masacre de Grid en Winston y el nacimiento del "carnicero humano"
- Forja de objetos legendarios: la Espina del Agravio Profundo
- Economía del juego: oro, wones y el precio de los objetos
- Vida real de Shin Youngwoo: deuda saldada, coche nuevo y reencuentro escolar
- Yura, la Iglesia de Yatán y la guerra declarada al gremio
- Earl Steim, Bland y el compromiso con Irene
- El Laberinto de los Gólems y su Guardián
- El Gran Mago Braham, el Pavranium y las misiones de clase
- La Llave Maestra y las Botas de Braham
- La emboscada de Don Pao y los asesinos del ranking
- El despertar de la Condesa vampira Marie Rose
- Corrupción de la Iglesia de Rebeca y el Papa Drevigo
- Las Hijas de Rebeca y el paladín Damian
- La Lanza de Rafael y la clasificación mito

Resumen

La emboscada del Gremio Gigante

El Gremio Gigante, una potencia de 530 miembros organizada como un ejército de obediencia absoluta, prosperaba gracias al pueblo sureño de Pedro: allí, un Barón Vampiro reaparecía cada 11 días en la mazmorra del castillo y soltaba elixires de fuerza y agilidad (+3 permanentes cada uno) y el set de accesorios vampíricos. Por ese botín, Chris —su líder, tercero del ranking unificado— se había hecho señor del lugar. Pero la noticia de que el

"artesano desconocido" ya militaba en el Gremio Tzedakah de Winston lo alteró profundamente: desde los días de LTS, el juego anterior, el orgullo del Gremio Gigante había sido aplastado una y otra vez por los Tzedakah. Ignorando las objeciones de sus ejecutivos, Chris despachó a tres de sus cinco capitanes —Miara, Ashella y Cirkan— al frente de 300 soldados para golpear al gremio rival y arrebatarles al artesano.

La respuesta de un gremio de menos de veinte miembros fue una exhibición de fuerza. Regas, el maestro de taekwondo, perdió el ojo izquierdo ante la "Ultra tormenta especial fuego-hielo" de Miara y aun así la derribó con una patada de síntesis adquirida tras la incursión de Malacus. En el desierto, Jishuka y Toban retuvieron con solo diez personas a los 200 usuarios que Ashella había atraído con su magia de petrificación, mientras la propia Ashella se escondía por temor a las flechas de Jishuka. En una mazmorra de las afueras de Winston, Cirkan —cuarto de LTS y undécimo del ranking unificado actual— cayó de rodillas ante Pon, cuya Lanza Gale incrementaba su velocidad de ataque con cada intercambio. Y en la herrería de Khan, Ibellin —espadachín de 16 años, nivel 212, tercero de su ranking— fue derrotado y humillado públicamente por los dieciséis élites del Gremio Gigante que habían venido a por su creador.

Grid no supo nada de nada: absorto, templaba la flamberge "Espina" encargada por Ibellin, la forja más difícil de su vida, pues obligaba a forjar y templar a la vez una hoja llena de espinas. En el instante crítico, un fragmento de la armadura destrozada de Ibellin salió volando y se mezcló con el acero. Cuando los visitantes, ya dueños de la calle, se presentaron con falsa cortesía para reclutarlo y restaron importancia —"solo es la producción de un artículo"—, Grid desenvainó a Dainsleif y desató una carnicería que las cámaras de los espectadores y las cadenas de televisión retransmitieron en directo a cientos de millones de personas.

El carnicero humano y las ganancias del artesano

Con la Ira del Herrero, los Movimientos Rápidos, el Wave de Pagma y el daño adicional de Dainsleif —que crecía con la defensa del objetivo y con el número de enemigos—, Grid aniquiló a los élites del Gremio Gigante, incluido Maxun, el tanquista puro considerado uno de los cinco mejores del gremio. Sus ataques de estado fallaban contra él, su AoE repartía más del 100% de su poder de ataque y su pasiva de manejo de espada añadía daño crítico. Los titulares mundiales lo bautizaron al día siguiente como "carnicero humano", "matadero" y "psicópata brutal"; sus antiguos compañeros de secundaria temblaron ante el televisor. Chris, incapaz de imaginar otra explicación, sospechó que el enmascarado era Agnus y prohibió toda actividad externa del gremio para concentrarse en subir niveles. El Gremio Tzedakah, en cambio, salió reforzado: los mejores clasificados pidieron entrar y siete reclutas poderosos (y tan excéntricos que "un loco atrae a otros locos") se unieron.

Mientras tanto, Grid hizo números: más de 40 millones de wones en efectivo de la incursión de Malacus, 960 millones de Pon por la Lanza Gale (800.000 oro) y unos 10 millones en tasaciones y reparaciones; a eso se sumó la bolsa de Jishuka, que resultó contener 300.000 oro (360 millones de wones). Pero la euforia se torció al calcular que la Espada de la Autotrascendencia, vendida por 220.000 oro a un NPC, valía en realidad más de 1,5 millones de oro: el "rey de los pepinos" había sido él. Su primer intento de la Espina salió con clasificación rara y apenas le dio opciones de pagar el sedán que codiciaba, así que, en un arranque, reforjó el material contaminado con la sangre de Ibellin. El resultado fue la Espina del Agravio Profundo: clasificación legendaria, poder de ataque 409, penetración de armadura +60%, sangrado incondicional, reducción de curación del 50% y dos habilidades nuevas; un arma nacida del rencor que solo podía empuñar el "dueño de la sangre", Ibellin, y que maldeciría a cualquier otro usuario. Tras un regateo memorable, Ibellin la compró por 2,5 millones de oro con 80.000

de anticipo, y Jishuka, al verla, entendió que Grid poseía una clase legendaria.

La vida real de Shin Youngwoo

En el mundo real, Youngwoo depositó 700 millones de wones en la cuenta de su padre para saldar la deuda familiar y liquidar la nómina de la tienda; sus padres lloraron de alegría. Con el resto se compró el ansiado sedán Serie 13 de la compañía B, un modelo de edición limitada de 800 millones de wones, 580 caballos y aceleración de 0 a 100 en 3,8 segundos. Fue a recoger a su hermana menor al exclusivo instituto femenino donde estudia, con escándalo de los estudiantes, y conoció a su amiga Yerim, quien tras el shock inicial por su pésimo vestuario acabó reestilizándolo con cariño.

De camino a la reunión de exalumnos —convocada a propósito en las afueras para que el endeudado Youngwoo no pudiera llegar— se topó con una dama "varada": Yura, la única mujer del top 10 del ranking unificado y tercera de la lista de las cien personas más influyentes del mundo. Ella conocía su identidad: es el octavo sirviente de la Iglesia de Yatán, y como en la misión del templo Grid (sin querer) facilitó su ascenso, considera que tiene una deuda con él. Le declaró la guerra inminente entre Yatán y el Gremio Tzedakah, prometió no matarlo y, en un alarde absurdo de "pago de deuda", se dejó ver bajando de su coche y retirándole un polvo del pelo con un gesto que desde el restaurante pareció un beso. En la reunión, el matón Leejun quedó acoquinado al reconocer en la mirada de Youngwoo la del carnicero enmascarado, los falsos amigos que lo abandonaron se humillaron buscando acercarse, y Youngwoo cortó limpiamente con Ahyoung, su primer amor de trece años, superando el mayor trauma de su vida.

Earl Steim y el compromiso con Irene

En Satisfy, Winston —diezmada por las batallas contra Yatán, con el capitán Phoenix herido— recibió tropas de apoyo dirigidas por Earl Steim, señor del Norte y padre de Irene. Enamorada y

agradecida, Irene presentó a Grid como la persona fuerte y valiente en quien confiar... y que era herrero. Steim, convencido de que su hija fue engañada por un estafador, lo convocó al castillo junto a Bland, hijo del Conde Ashur, discípulo suyo y pretendiente de toda la vida de Irene. El duelo fue un paseo: Grid neutralizó al caballero de nivel 200, resistió su magia de tormenta heredada del Conde Ashur —el mismo noble que en su día condenó a Grid a la miseria con la búsqueda del libro raro de Pagma— y lo derribó con un Link de diez estocadas.

Entonces Steim entendió: solo un hombre en la historia fue a la vez el mejor herrero y el mejor espadachín, y su danza de espada se parecía a la de las leyendas. Grid era el descendiente de Pagma. El conde le rogó que tomara a Irene como prometida, y Grid, calculando el respaldo financiero, los impuestos de Winston y la belleza de la dama, aceptó entre lágrimas de emoción: fue el primer usuario entre los 2.000 millones de Satisfy en obtener el estatus de yerno nobiliario. Bland, furioso, alegó que Grid es un "corrompido" (los usuarios no envejecen ni mueren), pero Steim lo llamó bendición y la propia Irene lo aceptó. Un segundo duelo desesperado de Bland hirió a Irene por la explosión, el conde se disculpó sinceramente, y Grid pidió como recompensa una carta de presentación para audiencia con el Papa de la Iglesia de Rebeca: necesita que los dioses bendigan el Pavranium.

De regreso en la herrería, Toon —uno de los seis reclutas nuevos, pandillero de garras retráctiles y puesto 40 del ranking unificado— lo provocó escupiendo en el suelo y exigiendo un arma para retar al "carnicero"; Regas lo expulsó de una patada y le reveló a Grid la pista del Escudo Divino: lo retiene Isabel, una de las Hijas de Rebeca, que se niega a devolverlo.

El Laberinto de los Gólems y el legado de Braham

A la espera de materiales para la armadura de Vanner, Grid cazó en el Laberinto de los Gólems, coto privado de magos por la inmunidad física de los gólems. Grid los volaba de un Kill, y luego, con su pico de comprensión 100%, los minó como vetas de mineral

ante la mirada aterrada de los usuarios. Perdido en el laberinto, atravesó una pared y despertó al Guardián del Laberinto junto a las trampas mágicas del Gran Mago Braham, que le quitaron cientos de miles de vida de golpe y solo sobrevivieron gracias a la invencibilidad pasiva de su título de leyenda (cinco segundos con salud mínima, un día de enfriamiento). El Guardián, cinco veces mayor, tenía más de 1,2 millones de salud. Grid lo domó con la perla de rayo rojo del jefe orco Frostlight —que paralizaba al golem y convertía a Dainsleif en arma mágica de doble daño—, le martilló los brazos hasta deformarlos como si forjara mineral fundido, y remató con Trascend, la danza que duplica el poder de ataque y dispara hojas de energía a distancia. Subió del nivel 106 al 114 en una sola incursión en solitario.

El cofre del Guardián guardaba solo un huevo, y la decepción lo llevó a gastar un uso de Creación de Objetos en la Llave Maestra de hierro negro, capaz de abrir cualquier cerradura según la destreza del usuario (la de Grid ya superaba los 1.600, casi el triple que Khan). Con Jishuka fundiendo mineral a golpe de Flecha Fénix —su técnica definitiva gastada en un horno—, abrió la vieja caja de madera: las Botas de Braham, únicas, con +10% de velocidad, -20% de enfriamiento de habilidades y la magia Volar, que Grid equipó sin cumplir el requisito de nivel 240. La última caja escupió una trampa que el "huevo" bloqueó al vuelo: era Pavranium, el mineral vivo creado por Pagma y Braham en nueve años y once meses, más duro que el adamantium y más ligero que el mitril. Del ataúd emergió el espectro de Braham: esperó 300 años al descendiente de Pagma para que forjara la Vasija del Alma que lo resucite, con la bendición de los cuatro dioses (Judar, Dominión, Rebeca y Yatán) sobre el Pavranium; a cambio prometió el resto del mineral escondido en 27 laberintos más. Nacieron así la misión de clase de las leyendas de Pagma y la misión de segunda clase "La Resurrección del Gran Mago".

Camino al Vaticano: Don Pao, los asesinos y Marie Rose

Grid cruzó las montañas Suaz en una semana, atrayendo con el olor a sangre de la Capa de Malacus a hordas de nivel 160 con las que entrenó su esgrima pura (del nivel 130 al 147), y pasó por el pueblo de Rolling, donde reparó su equipo, reensambló el casco del orco Frostlight hasta el 100% de comprensión y sembró sin saberlo el futuro del joven herrero Rector. Allí lo abordó Don Pao, un raro ejemplar: un usuario sacerdote de Rebeca de nivel 160, que lo invitó a viajar juntos hacia el Vaticano. En realidad era un depredador que llevaba viajeros a una zona sin desconexión para cobrar rescates, y esperaba con tres asesinos de élite del ranking —Shai, Kurt (11.º) y Snif (13.º), autores del asesinato del 51.º del ranking unificado—.

El plan se torció: Grid, encantado con su "lanzadera de curación gratis", ponía y quitaba la Capa de Malacus en secreto, desatando olas interminables de monstruos que Don Pao tenía que curar a base de pociones. En el camino Grid derrotó a una salamandra gigante (consiguiendo su vesícula biliar y una perla rara) y llegó al nivel 150. En la cueva del sello —donde las habilidades de todos quedaban suprimidas— estalló la emboscada; los asesinos confiaban en sus estadísticas, pero Grid resistió la pinza gracias a los discos de Pavranium y, para incredulidad de todos, su Wave funcionó donde nada funcionaba: Kurt partió en dos, y Shai y Snif cayeron con un solo golpe. La sangre y la capa despertaron a la Condesa vampira Marie Rose, sellada siglos atrás por dos Hijas de Rebeca: drenó a Don Pao hasta momificarlo, comprobó asombrada que su mirada y su encanto absoluto no afectaban a Grid, lo dejó vivir con la promesa de reencontrarse y se desvaneció. Grid recogió los objetos caídos, entre ellos el Cinturón de Dardos de Kenon, que carga dardos aleatorios cada 20 segundos.

El Vaticano corrompido y la Lanza de Rafael

El Vaticano se pudría bajo el Papa Drevigo, decimotercero de su nombre: convirtió a los sacerdotes en mercancía, corrompió a los sumos sacerdotes con incienso y dinero, y aplastó hace tres meses la rebelión interna gracias a las Hijas de Rebeca. Un "mensaje divino" que anunciaba la traición de una de sus hijas lo llevó a condenar a Rin, y la misión de asesinarla (dificultad SS) cayó sobre Damian, paladín usuario de Rebeca, nivel 227 y segundo del ranking de su clase. Damian, otaku devoto del blog de las Hijas, la rechazó: fue tildado de traidor y recibió la misión oculta "Castigo Divino de la Diosa" —matar al Papa— con la clase Agente de la Diosa como recompensa: +100 a todas las estadísticas, la Bendición de la Luz (+80% a defensa, ataque y precisión) y Deseo del Corazón, una resurrección única en Satisfy.

Grid llegó al Vaticano justo cuando Drevigo atravesaba a Damian con un rayo: con dardos de humo rescató a Rin y a Damian, invitó a este al grupo a cambio de quedarse con los objetos del Papa, y en el patio se encontró con Isabel y Cassus, a quienes reclamó en vano el Escudo Divino (la Iglesia planea retirarlos todos). Una nueva misión vinculada a su clase —ayudar a la Iglesia de Rebeca matando a Drevigo, so pena de fracasar en su segunda misión de clase— lo selló todo. El sistema le señaló la Lanza de Rafael de Isabel; su Evaluación de Herrero Legendario descubrió la característica oculta del arma: sellada por Pagma a petición del quinto Papa Francisco, su verdadero poder era de clasificación mito (ataque 2.330–2.890, +3.000 de poder divino), una revelación que elevó el conocimiento de Grid por encima de 500, subió sus habilidades de herrería y le abrió la posibilidad de forjar objetos mito. Aprendió además a leer el "poder de combate": Isabel pasó de 55.000 a 120.000 con la Transformación Blanca, Luna —la hija leal de 14 años— llegó a 50.000, y Drevigo marcaba 24.000.

Mientras Isabel detenía a Luna en la entrada, Grid y Damian asaltaron la sala: las auras de Trascend con la Ira del Herrero destrozaron a los veintitrés paladines de élite, y el Papa respondió

con magia de luz, el Aliento de Dios —una invencibilidad de caballero guardián— y una curación total de cientos de miles de salud. Grid avanzó tapándose con el Escudo Divino (cada impacto le restaba un octavo de durabilidad), desvió rayos con Wind Blast hasta que el casco se le rompió en parte, incrustó los discos de Pavranium en la espalda del pontífice y, con la Daga Ideal y Movimientos Rápidos, encadenó 22 estocadas de Link. El contraataque de Drevigo le quitó de un golpe más del 40% de salud —umbral que debería haberlo aturdido—, pero su título de leyenda lo blindó contra los estados normales: sin beber poción alguna, Grid se recuperó en pie y hundió la daga en el corazón del Papa, dejando el destino de Drevigo en el aire al cierre del tomo.

Hechos relevantes e interesantes

- El Barón Vampiro del pueblo de Pedro reaparece cada 11 días y suelta elixires de fuerza y agilidad (+3 permanentes) y el set de accesorios vampíricos; es la base económica del Gremio Gigante de Chris (530 miembros, jerarquía militar de cinco capitanes con 100 soldados cada uno).
- Chris, tercero del ranking unificado, envió a los capitanes Miara, Ashella y Cirkan con 300 soldados contra el Gremio Tzedakah (menos de 20 miembros) para arrebatarles al "artesano desconocido"; los tres capitanes fueron derrotados (Regas mató a Miara, Pon a Cirkan, y Ashella quedó clavada en el desierto).
- Regas perdió el ojo izquierdo ante la tormenta de fuego y hielo de Miara y ganó con una patada de síntesis que mezcla el ataque del dragón amarillo con taekwondo, adquirida tras la incursión de Malacus.
- En la masacre de la herrería, Grid (nivel 97) aniquiló a los 12 élites restantes del Gremio Gigante con Dainsleif: clasificación única, ataque 451–635, -8% velocidad de ataque, +10% de la defensa del objetivo como daño adicional y +15 de ataque por enemigo (hasta 100 enemigos); hasta Maxun, uno de los cinco mejores del gremio gigante, fue derribado.

- El combate fue retransmitido en directo a cientos de millones de personas y consagró a Grid con apodos como "carnicero humano", "matadero" y "psicópata brutal"; el Gremio Tzedakah reclutó después a siete nuevos clasificados excéntricos, entre ellos Toon (40.º del ranking unificado).
- Ganancias acumuladas tras Malacus: más de 1.000 millones de wones (40M en efectivo + 960M de Pon por la Lanza Gale a 800.000 oro + 10M en tasaciones) más la bolsa de Jishuka con 300.000 oro (360M de wones).
- Grid descubrió que vendió la legendaria Espada de la Autotrascendencia por 220.000 oro a un NPC cuando valía al menos 1,5 millones: se autoproclamó "el rey de los pepinos".
- La Espina del Agravio Profundo salió legendaria por accidente: reforjada del metal contaminado con sangre de Ibellin, con ataque 409, penetración +60%, sangrado incondicional, -50% de curación y las habilidades Laceración y línea de sangre maldita (+150% daño de habilidad, +80% velocidad, consume salud); solo la puede usar el "dueño de la sangre" y maldice al 100% a cualquier otro. Se vendió por 2,5 millones de oro.
- La Espina del Agravio Profundo dio además a Ibellin un objetivo declarado: superar a Lauel, el espadachín que siempre le llevaba ventaja en el ranking y a quien esta vez prometió adelantar.
- Youngwoo saldó la deuda de su padre con 700 millones de wones y compró el sedán Serie 13 (800 millones de wones, 580 CV, 0–100 km/h en 3,8 s).
- Yura, única mujer del top 10 del ranking y octavo sirviente de Yatán, se presentó en el coche de Youngwoo, "pagó" su deuda fingiendo ser su amante ante los exalumnos y le declaró la guerra del gremio contra la Iglesia de Yatán, prometiendo no matarlo.
- En el reencuentro escolar, Leejun y los falsos amigos quedaron humillados; Youngwoo cortó definitivamente con

Ahyoung, su primer amor, superando el trauma del acoso escolar.

- Earl Steim, señor del Norte, pensaba que Grid era un estafador hasta ver su danza de espada; le rogó tomar a Irene como prometida: Grid fue el primer usuario entre 2.000 millones en conseguir el estatus de yerno nobiliario, y obtuvo carta de presentación ante el Papa de Rebeca.
- Bland, hijo del Conde Ashur (quien condenó a Grid a la búsqueda del libro raro de Pagma), fue derrotado dos veces por Grid; su segundo duelo hirió a Irene por la onda expansiva.
- Regas localizó el Escudo Divino robado: lo conserva Isabel, una de las Hijas de Rebeca (los tres mejores paladines de la iglesia, con armas sagradas comparables a los sirvientes segundo y tercero de Yatán).
- En el Laberinto de los Gólems, Grid "minó" gólems con su pico de comprensión 100% y venció en solitario al Guardián (más de 1,2 millones de salud) usando la perla de rayo rojo del jefe orco Frostlight, martillazos de herrero a sus brazos y Trascend; subió del nivel 106 al 114.
- Sobrevivió a las trampas de Braham (daños de hasta 300.000) gracias a la pasiva de su título: cinco segundos de invencibilidad con salud mínima y un día de enfriamiento.
- Gastó un uso de Creación de Objetos en la Llave Maestra (hierro negro, dos cables): abre cerraduras en función de la destreza del usuario; la de Grid supera los 1.600, casi el triple que Khan (~600), el mejor herrero del Norte.
- Las Botas de Braham (únicas): defensa 130, +10% velocidad de movimiento, -20% de enfriamiento de habilidades y la magia Volar; Grid las equipa pese al requisito de nivel 240 porque su clase tolera cualquier objeto con penalización reducida.
- Braham reveló el Pavranium: mineral vivo forjado con Pagma durante 9 años y 11 meses, superior al adamantium; la misión de segunda clase "La Resurrección del Gran Mago" exige fabricar la Vasija del Alma con el Pavranium bendecido

por Judar, Dominión, Rebeca y Yatán, y promete el Pavranium de otros 27 laberintos.

- La Capa de Malacus atrajo hordas continuas (Grid pasó del nivel 130 al 150 en el viaje) y despertó a la Condesa vampira Marie Rose, sellada por dos Hijas de Rebeca: mató a Don Pao, comprobó que su encanto absoluto no afecta a Grid y prometió reencontrarse con él.
- Don Pao, sacerdote usuario de nivel 160, tendió la emboscada con los asesinos Shai, Kurt (11.º) y Snif (13.º); en la cueva sellada, donde las habilidades no funcionan, el Wave de Grid sí lo hizo y los aniquiló; Grid se quedó el Cinturón de Dardos de Kenon (un dardo aleatorio cada 20 segundos, hasta tres).
- Damian, paladín usuario de Rebeca (nivel 227, segundo de su ranking), rechazó la misión SS de matar a Rin y recibió la misión oculta "Castigo Divino de la Diosa": matar al Papa Drevigo para convertirse en Agente de la Diosa, con +100 a todas las estadísticas, Bendición de la Luz y la única resurrección de Satisfy (Deseo del Corazón).
- La Evaluación de Herrero Legendario de Grid liberó la característica oculta de la Lanza de Rafael: forjada por los dioses y sellada por Pagma, alcanza clasificación mito (ataque 2.330–2.890, +3.000 poder divino); Grid ganó +200 de conocimiento (superando 500) y la capacidad de producir objetos de clasificación mito.
- Sistema de "poder de combate" revelado: Isabel 55.000 (120.000 con Transformación Blanca), Luna 50.000, Cassus 4.000, Damian 12.500, Drevigo 24.000 y Malacus por encima de 200.000; el poder no es aditivo: 17 Tzedakah con ~12.000 cada uno aún perdieron contra Malacus.
- Contra Drevigo, Grid resistió un golpe que le quitó más del 40% de salud sin aturdirse (su título de leyenda lo blinda contra estados normales) y clavó la Daga Ideal en el corazón del Papa, que disponía del Aliento de Dios (invencibilidad) y curaciones totales de cientos de miles de salud.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 126–150

Capítulos 126–150

Temas tratados

- La caída del Papa Drevigo y el botín sagrado del Vaticano
- Damian y la primera clase oculta única: Agente de la Diosa
- Las bendiciones del Pavranium y el regreso del Escudo Divino
- La misión SS de Toban y el malentendido dentro del Gremio Tzedakah
- El duelo de Grid contra Asuka, Black Ted y Box
- Toban, esclavo y compañero de viaje de Grid
- Jefes de campo: los grifos y el Guardián Despierto del Bosque
- El oricalco azul y la forja del Fracaso
- El florecimiento del potencial del herrero legendario
- El Grupo S.A., la supercomputadora Morfeo y la Competencia Nacional
- Byran: la baronía de Jishuka y el desarrollo del pueblo
- La boda de Grid e Irene y el título de vizconde
- La crianza de Jude y la 13.ª centuria
- Yura en la vida real: la selección coreana y la advertencia
- La invasión de la Iglesia de Yatán sobre Byran

Resumen

El matadero del Vaticano

El rayo de luz que atravesó el corazón de Grid le quitó de golpe el 52% de su salud, pero el Anillo de Doran restauró la mitad de lo perdido y el "carnicero humano" se levantó: agarró el tobillo del Papa Drevigo cuando este intentó abrir distancia, lo derribó y se subió sobre él apuñalándolo una y otra vez con la Daga Ideal ante

la náusea de paladines y sacerdotes. Damian, que recordó al enmascarado de las noticias, no albergó dudas de que estaba viendo a un psicópata. Drevigo, soberano de 70 millones de fieles, desató su hechizo definitivo, la Ira de la Diosa: dos círculos dorados de tres metros que emitían un poder de luz diez veces superior al normal. Grid lo interceptó con los dos discos de Pavranium, y el Vaticano, con 500 años de historia, empezó a derrumbarse. En medio de los escombros, Damian protegió con su cuerpo a Rin, que decidió castigar al Papa corrupto y reconstruir la iglesia junto a Isabel, recién llegada tras someter a Luna.

Con el casco y la armadura destrozados, Grid emergió del humo reclamando su presa. Damian bendijo a Dainsleif y Grid estrenó el Destello Dorado, una habilidad de daño mágico que atravesó el escudo antifísico del pontífice; siguió el Enlace de nivel dos —diecisiete estocadas encadenadas— y, cuando el contraataque de luz masivo lo golpeó, la pasiva de su título de leyenda lo mantuvo en pie con salud mínima. El Papa, con el maná agotado tras la Ira de la Diosa, ya no pudo curarse: "Soy una leyenda", declaró Grid antes de hundir la gran espada en su pecho. La recompensa fue brutal: 1.453.000 puntos de experiencia y diez subidas de nivel seguidas, del 150 al 170, además de la Esencia de la Diosa y el set completo de Luz Sagrada: la armadura (defensa 872, reducción del 40% del daño físico y del 50% del mágico), los guantes (+20% velocidad de ataque, +40% precisión, probabilidad de cinco ataques conjuntos) y la corona (+200 dignidad), las tres piezas legendarias forjadas por Pagma para el quinto Papa Francisco y restringidas a "Franz". Grid las equipó pese a la penalización del 55% por incumplir condiciones. La misión de ayudar a la Iglesia de Rebeca se completó con afinidad máxima: Isabel bendijo los discos de Pavranium —que ganaron un efecto de recuperación que acelera la salud de su dueño un 300%— y le devolvió por fin el Escudo Divino. La despedida fue puro Grid: reclamó compensaciones económicas por el casco roto y tachó a Isabel de "chica loca" cuando esta se ofreció a acompañarlo.

El paladín número uno contra el carnicero

En la iglesia de Judar, Pascal —su undécimo líder, descendiente del quinto Papa Francisco— soñaba con heredar el trono papal. Para demostrar su linaje necesitaba el set de Luz Sagrada, y se lo encomendó a Toban: primer paladín del ranking, nivel 232, puesto 68 del unificado y jefe de personal del Gremio Tzedakah, con la misión SS "Descendiente de Franz" y la legendaria Espada de la Sabiduría como recompensa. Nadie del gremio quiso acompañarlo —enfrentarse a las Hijas de Rebeca era suicida— y Regas tenía los susurros bloqueados por entrenamiento. Se ofrecieron tres de los seis reclutas nuevos a cambio de una sola cosa: conocer al hombre del casco de calavera. Eran Box, enlazador número uno (apodado "príncipe pulpo" por sus líos amorosos); Black Ted, invocador número uno, un gigante de dos metros con un osito de peluche que llevaba veinte años sirviendo a Asuka; y la propia Asuka, berserker del puesto 20 del unificado e hija del presidente de un conglomerado global. El espía de Pascal trajo noticias que torcieron la misión: un usuario desconocido había matado al Papa en solitario y se había quedado con los tesoros de Franz. La búsqueda se convirtió en "localiza y mata a la figura enigmática".

El grupo dio con un pelinegro de capa raída que resultó ser Grid, que nunca había conocido a los reclutas nuevos. El oso de prueba de Black Ted voló en pedazos, los caballeros oso de nivel 240 cayeron bajo una niebla venenosa de dardo, y el malentendido degeneró en batalla campal: Box controló tres segundos el cuerpo de Toban con su magia de títeres para bloquear un golpe, y las negociaciones posteriores —Toban ofreció 2.200 piezas de oro por un set que Grid tasaba en dos millones por pieza— naufragaron. Toban fingió estar encantado con una actuación penosa y se sumó al ataque cargado de culpa. Con la Gloria de Judar (+20% a las estadísticas del grupo), la resonancia mágica de Box y las oleadas de Frenesí de espada, lanza y cadena de Asuka —cuya clase se fortalece cuanto más herida está, hasta +80% de ataque con el efecto loco—, la berserker logró clavarle a Grid un golpe de 29.900 de daño. Debió ser letal: el Anillo de Doran restauró la mitad y la

opción de la armadura de Luz Sagrada triplicó la curación, devolviéndole 44.850 puntos de salud de golpe. Entonces el Kill de Grid destrozó al oso blanco de nivel 280 y a la propia Asuka, que sufrió su primera derrota ante otro usuario. Box, que en realidad era un espía de otro gremio, intentó reclutarlo y Grid le cortó el cuello a mitad de frase; Black Ted corrió la misma suerte. Toban se inclinó, pagó 200.000 de oro en compensación y aceptó la condición que Grid le impuso: servirle como "esclavo" hasta que algún día le fabrique un objeto.

Bendiciones, grifos y un cebo humano

Grid arrastró a su nuevo esclavo a completar su propia misión. En el santuario de Dominión, el líder religioso se inclinó ante el héroe de Malacus y el matador del Papa, y bendijo los discos: +15% al poder de ataque del portador. En el santuario de Judar, Pascal —que ya no necesitaba el set de Franz porque la muerte de Drevigo lo dejaba como primer candidato al papado— lo agasajó con un banquete y la bendición aportó +15% de defensa. Solo quedaba Yatán, pero su santuario jamás ha sido expuesto en la historia: Grid tuvo que volver a Winston con la misión a medias. En el camino eligió el atajo del hábitat de los grifos —tres días en lugar de seis— con una agenda oculta: cazarlos. Las quejas del reservista coreano contra el gateo del estadounidense Toban acabaron cuando los gritos de este atrajeron a una bandada al mando del Capitán Grifo, jefe de campo de nivel 290. Grid lo abatió con un solo golpe de 284.000 de daño —crítico más opción de cinco ataques de los guantes— y remató con Enlace; el botín incluyó el libro de hechizos Tornado, objeto único con 0,1% de caída que Grid despreció por no ser mago. Días de caza después, Grid pasó del nivel 170 al 180 mientras Toban hacía de cebo con la Capa de Malacus sin entrar siquiera en el grupo. La travesía sirvió además para asentar la taxonomía de jefes de Satisfy: ocultos como Malacus, Drevigo o Marie Rose, que no reaparecen; de mazmorra; de campo, con estadísticas cuádruples; y mutantes como el Guardián del Bosque, fuertes como los de mazmorra.

Byran, baronía del Gremio Tzedakah

El favor de Lady Irene hacia el gremio que derrotó a Malacus tuvo consecuencias: Jishuka fue nombrada baronesa del Reino Eterno y señora del pueblo de Byran, al este de Winston, un territorio de minas y cotos de caza donde años atrás Grid fabricó sus flechas especiales. El gremio se trasladó en masa: Pon e Ibellin aseguraron los alrededores, se contrataron ingenieros para restaurar el viejo castillo y el gremio monopolizó dos cotos, la mazmorra Ruger y el Bosque Gris. La deserción nocturna de Asuka, Black Ted y Box apenas molestó a los veteranos; a Toon lo nombraron jefe de seguridad, y Box, antes de irse, le dejó a este una pista envenenada sobre la identidad del carnicero y una oferta para su gremio de origen. Para entonces, la ventana del gremio mostraba a un herrero que había saltado del nivel 110 al 172 en un mes.

Mientras, en la sede del Grupo S.A., el gobierno surcoreano pedía organizar una Competencia Nacional de Satisfy con los mejores clasificados. La jefa de operaciones Yon Nae frenó el entusiasmo: Yura acababa de alcanzar el nivel 280, los cinco primeros del unificado la superaban ya, y la supercomputadora Morfeo volvía a fallar en sus predicciones; si en tres meses aparecían usuarios de tercer avance, el torneo perdería gracia. La solución del gerente coreano —seleccionar representantes mediante misiones dentro del juego— fue aprobada, y el evento quedó fijado para dos meses después con ocho países. En la reunión se destapó además la historia de Regas: londinense y medallista olímpico de oro en taekwondo, se niega a usar armas en Satisfy por pura obsesión marcial.

La boda del año

En la vida real, Youngwoo descubrió con desesperación que en Satisfy el sexo solo existe entre casados y una vez al mes; compró el superventas "100 técnicas para satisfacer a las mujeres" y estudió con más intensidad que en toda su carrera. Su hermana menor, que llevaba años sacrificándose por el hermano inútil que de pronto

saldó deudas y prometió un edificio de 10.000 millones de wones, miraba con recelo el sedán de 800 millones y a las mujeres que pudieran engañarlo. En paralelo, la duplicadora Eema —primera clase épica del juego— cruzó el camino submarino que la marea baja de las dos lunas descubre en las costas de Brichi y se convirtió en la primera descubridora del reino de las sirenas, buscando al descendiente de Mud, el primer discípulo de Braham, para encargarle a Grid el orbe prometido. En Satisfy, Vanner vivía su propio drama: 47 días esperando la armadura prometida y su ídolo Irene anunciando su boda con Grid. Se emborrachó en la ceremonia junto a Bland maldiciendo al novio, y Phoenix los expulsó a ambos; Khan, que quiere a Grid como a un hijo, se negó a revelarle el paradero del novio.

La boda reunió a decenas de nobles, enviados extranjeros y el mensaje de felicitación del propio rey, mientras Fer aturdía en secreto a los cortesanos que se burlaban del plebeyo. El Anillo de Promesa otorgó +30 a todas las estadísticas y +8% de velocidad junto a Irene, y el estatus de yerno trajo la estadística de nobleza, +20 a todo y un sueldo de 500 oro mensuales; al día siguiente, Earl Steim lo nombró sexto vizconde de su casa: apellido Steim, autoridad para gobernar, mandar tropas, nombrar hasta tres caballeros y 2.000 oro más al mes. La bendición nupcial de Irene disparó un evento territorial —Winston sin impuestos diez días, +50% de experiencia quince días— que provocó una migración masiva: Byran pasó de 500 a unos 5.000 habitantes en una semana, con cientos de casas nuevas levantándose a la vez. La primera noche fue un éxito rotundo que Irene resumió a su padre prometiéndole diez nietos; Grid no se atrevió a confesar el límite mensual, y al día siguiente las criadas que lo bañaron le descubrieron, para su humillación, que fuera del matrimonio las funciones sexuales simplemente no existen.

La 13.ª centuria y el Guardián Despierto

Grid pidió prestados a Irene cien soldados y dos caballeros con la excusa de traer paz al territorio; el objetivo real era el oricalco azul

del Guardián del Bosque para forjar el Fracaso, su primera gran espada garantizada de clasificación única. Con la Espada del Comandante y su perspicacia de 600 puntos activó la Observación de Personajes nivel 3 y eligió a la 13.ª centuria, la unidad de los conflictivos: su capitán Jude, nivel 103, tiene una fuerza de 818 con límite en 2.080 y una inteligencia de 11, con una habilidad SS bautizada "No tengo idea". Grid decidió criarlo como caballero. Durante tres días de marcha al Bosque Gris entrenó a los soldados contra monstruos de nivel 120 obligándolos a luchar al borde de la muerte: el promedio subió de 80 a 90, Jude llegó al 110 —los NPC ganan de 6 a 20 puntos por nivel contra los 10 fijos de los usuarios — y nadie murió. La niebla venenosa de las flores carnívoras detuvo a la tropa, pero Jude entró en ella sin pensar y Grid se lanzó a rescatarlo, barriendo las flores con Wave ante la admiración de los caballeros Romeo y Deck. El Señor Duende, jefe de campo de nivel 180 que debía ser el ensayo final, murió de un solo golpe de 302.555 de daño por otro crítico encadenado con los guantes, arruinando el entrenamiento.

Lo que Grid ignoraba —por no leer jamás la comunidad del gremio — es que el Bosque Gris era coto monopolizado del Tzedakah y que, cada cuatro meses bajo dos lunas llenas, el Guardián despierta: el gremio entero fue aniquilado hacía un ciclo y había renunciado a esta ventana. Tras pagar 130.000 wones en una web de horarios de incursiones, Grid pateó una piedra que resultó ser el jefe agazapado: el Guardián Despierto, de tamaño humano, cuerpo de minerales transparentes y un poder de combate compuesto solo de signos de interrogación, mató de una patada al caballero Deck. Era un monstruo de tipo ofensivo, más rápido y fuerte que el Papa: usó fintas, terremotos que arruinaban la precisión del Kill y un Destello Azul que petrificaba a los discos de Pavranium. Grid respondió con vuelo gracias a las Botas de Braham, y al encadenar dos danzas seguidas descubrió la fusión de habilidades: nació el Enlace Trascendido, veinte golpes al 150% del poder de ataque que rigen al objetivo, junto con el ascenso del Manejo de la Espada de Pagma a nivel dos. Al caer la noche el oricalco del Guardián se volvió violeta y su ataque creció un 20%; la estadística de

compostura devolvió la calma a Grid en plena paliza y la guerra de desgaste —golpear, recibir, beber poción, confiar en el Anillo de Doran y la armadura— terminó cuando un Kill decapitó al monstruo mientras su Destello atravesaba el corazón de Grid, que sobrevivió por los cinco segundos de su título de leyenda. Cayeron catorce oricalcos azules —Grid necesitaba quince y ya tenía tres guardados—, oricalco púrpura para accesorios y el Escudo Amatista, reliquia del líder de los Caballeros Rojos perdida cuando Piaro huyó del Imperio Sahariano acusado de traición. Grid subió veinte niveles de golpe y alcanzó el 200. Horas después, Agnus llegó al cráter y maldijo su mala suerte; Huroi, montado en un draco de guerra, se presentó para pagar su deuda de sangre y recibió el encargo de cazar orcos Frostlight por 28 escamas de sílfide para una capa de invisibilidad.

El Fracaso y el herrero que florece

De regreso, Jishuka fue a consolarlo esperando encontrarlo fracasado y se topó con un Grid eufórico de nivel 200; su intento de seducción con escote fracasó estrepitosamente —la virginidad ha muerto— y la maestra del gremio acabó pateando un tiesto ante las cámaras del mundo. Con unos 2.950 millones de wones aún en el bolsillo, Grid se encerró en la herrería de Khan: primero forjó durante cinco días hasta lograr el Martillo de Herrero Legendario, su cuarto objeto legendario, con +1% de probabilidad de crear legendarios; luego fundió los diecisiete oricalcos azules y, con la paciencia y el aliento del herrero legendario, completó el Fracaso: clasificación legendaria cuando el diseño solo garantizaba única, poder de ataque 1.040–2.166, forma de tiburón, +20% de daño en la oscuridad y la "G" de Grid grabada en el filo. "Ahora soy el mejor", rio: el arma superaba a Dainsleif. Al ser su quinto legendario, su potencial floreció: las penalizaciones por no cumplir condiciones se reducen y la comprensión de objetos se duplica, aunque el sistema recortó a cambio las estadísticas por fabricación y le abrió la puerta de una tienda de reputación que aún no puede usar. Grid rechazó registrarse en el ranking, pero el anuncio global saltó igual: "Ha surgido un sucesor de la voluntad de Pagma". Los

medios enloquecieron, los grandes gremios se movilizaron y el Grupo S.A. adelantó las misiones de la Competencia Nacional para dispersar el foco. Aceptó por fin el encargo de Jishuka —equipar a todo el gremio en un mes ante la guerra que se avecina— y aprendió el método de la Armadura Ondulada de hierro negro, de patrones que desvían cortes.

La limusina y la invasión

Una limusina se detuvo ante la casa de los Shin: Yura, en persona, pidió a Youngwoo competir por Corea del Sur. Le explicó que hay siete usuarios más fuertes que ella —Cugel, Fibal, Chis, Agnus, Urent, Vondre y Ao— y que su única esperanza de oro es un evento concreto; Grid, que presume de que los objetos vencen al sistema, le propuso un truco: inscribir al Pavranium, un objeto inanimado sin concepto de resistencia, en el maratón de mascotas bajo el nombre de ella, con todos los beneficios para él. Yura aceptó y, al despedirse, soltó lo que había venido a decir: Byran está siendo invadida. El cuarto sirviente de Yatán localizó el pueblo mediante espías y teletransportó a un ejército de más de mil creyentes con el quinto sirviente Balak a la cabeza; el Gremio Tzedakah estaba al borde de la aniquilación. Grid entró al juego sonriendo: sacó el martillo legendario y la Armadura Ondulada casi terminada para Vanner mientras, en Byran, la niebla de magia negra corroía las calles. Jishuka dirigía la defensa clavando seguidores a cien metros, Toon rugía transformado en león y águila, Laella quemaba filas con la Ira de la Bruja Roja, Vanner salvaba ciudadanos a hachazos, Fer degollaba ancianos desde las sombras e Ibellin, el "Overgeared número dos", desangraba creyentes con la Espina del Agravio Profundo. Con Pon y Regas inmovilizados y Balak resultando imparable para los defensores, el tomo se cierra con la batalla en su punto más crudo y Grid a punto de entrar en escena.

Hechos relevantes e interesantes

- Grid mató al Papa Drevigo encadenando el Destello Dorado (daño mágico que atravesó su escudo antifísico), el Enlace

de nivel dos (17 golpes, 800% del poder de ataque) y el Kill de nivel dos; ganó 1.453.000 de experiencia y diez niveles de una vez (del 150 al 170).

- El botín del Papa incluyó el set de Luz Sagrada forjado por Pagma para el quinto Papa Francisco: armadura de defensa 872 con -40% daño físico y -50% mágico, guantes con +40% precisión y probabilidad de cinco ataques conjuntos, y corona con +200 dignidad; sus condiciones de uso exigen a "Franz", por lo que Grid las equipa con penalización del 55%.
- Damian obtuvo la primera clase oculta única revelada del juego, Agente de la Diosa, con posibilidad de ser elegido Papa; ganó Aliento de la Diosa (curación total), Protección de la Diosa (invalida un ataque) y Mensaje Divino, además de la estadística de dignidad con crecimiento de poder divino triplicado.
- Los discos de Pavranium acumulan bendiciones: Rebeca (+300% a la recuperación de salud), Dominión (+15% al poder de ataque) y Judar (+15% a la defensa); la de Yatán sigue pendiente porque su santuario jamás se ha expuesto y, según Yura, solo el primer sirviente puede otorgarla.
- Isabel devolvió el Escudo Divino (defensa 370, resistencia mágica 280, nivel 190 requerido) como pago por ejecutar a Drevigo, y la afinidad de Grid con la Iglesia de Rebeca llegó al máximo.
- Pascal, undécimo líder de la iglesia de Judar y descendiente del quinto Papa, encargó la misión SS "Descendiente de Franz" a Toban con la Espada de la Sabiduría legendaria como recompensa (ataque 385, probabilidad de reiniciar enfriamientos al atacar, +250 inteligencia); tras la muerte de Drevigo ya no necesita el set, porque es el primer candidato al papado.
- El grupo de reclutas que atacó a Grid: Asuka (puesto 20 del unificado, berserker e hija de un conglomerado), Black Ted (invocador número uno, famoso por sus osos y su osito de peluche) y Box (enlazador número uno, "príncipe pulpo" y

espía de otro gremio); los tres murieron, y fue la primera derrota de Asuka ante un usuario.
- Asuka clavó a Grid un golpe de 29.900 de daño con su efecto loco activo (+80% de ataque con salud baja); Grid sobrevivió porque el Anillo de Doran y la opción de curación de la armadura le restauraron 44.850 de salud de golpe.
- Toban compró el perdón de Grid con 200.000 de oro y quedó como su "esclavo"; Grid lo usó de cebo con la Capa de Malacus para cazar la bandada del Capitán Grifo, jefe de campo de nivel 290 al que abatió de un crítico de 284.000 de daño.
- El Capitán Grifo soltó el libro de hechizos Tornado (objeto único, 0,1% de caída) que Grid infravalora por no ser mago; la taxonomía de jefes del juego distingue ocultos (sin respawn), de mazmorra, de campo (estadísticas ×4) y mutantes.
- Jishuka fue nombrada baronesa y señora de Byran por lealtad a Lady Irene; el gremio monopoliza la mazmorra Ruger (monstruos de 250+) y el Bosque Gris, mientras Asuka, Black Ted y Box desertaron y Toon quedó como jefe de seguridad.
- En un mes, el nivel de Grid visible en la ventana del gremio pasó de 110 a 172; en el Grupo S.A. se registra que Yura alcanzó el nivel 280, que Morfeo vuelve a fallar en sus predicciones y que Regas es un medallista olímpico de taekwondo nacido en Londres que se niega a usar armas.
- La boda con Irene otorgó el Anillo de Promesa (+30 a todas las estadísticas junto a su esposa, +10% de experiencia de habilidades tras la "noche calurosa" mensual), el estatus de yerno de conde (+20 a todo y 500 oro al mes) y el título de sexto vizconde de la casa Steim (hasta tres caballeros propios y 2.000 oro mensuales); el evento nupcial dejó Winston sin impuestos diez días y con +50% de experiencia quince días, desatando una migración que multiplicó por diez la población de Byran.
- En Satisfy el sexo solo funciona entre casados y una vez al mes; Youngwoo lo descubrió tras comprar el libro "100

técnicas para satisfacer a las mujeres", y su primera noche con Irene —gracias a su destreza de más de 1.600— llevó el agrado de ella al máximo.

- La duplicadora Eema, poseedora de la primera clase épica revelada, se convirtió en la primera descubridora del reino de las sirenas siguiendo el camino que la marea baja de las dos lunas llenas revela en las costas de Brichi; busca al descendiente de Mud, el primer discípulo de Braham, para conseguir el método de producción de su orbe y encargarle a Grid la réplica prometida.
- La Observación de Personajes nivel 3 de la Espada del Comandante reveló las estadísticas de Jude, capitán de la 13.ª centuria: fuerza 818 con límite de 2.080, inteligencia 11 y una habilidad SS llamada "No tengo idea"; Grid lo cría como caballero porque los NPC ganan de 6 a 20 puntos por nivel.
- El Señor Duende (nivel 180) murió de un solo golpe de 302.555 de daño por la cadena crítico + opción de cinco ataques de los guantes de Luz Sagrada; el Guardián del Bosque normal es nivel 245 y costaba al gremio entero más de tres horas de incursión.
- El Guardián Despierto del Bosque surge cada cuatro meses bajo dos lunas llenas; el Tzedakah fue aniquilado hacía un ciclo y renunció a esta ventana: su poder de combate es ilegible (???), mató de una patada al caballero Deck y gana +20% de ataque de noche; su Destello Azul petrifica al Pavranium.
- Grid venció al Guardián Despierto con la nueva habilidad de fusión Enlace Trascendido (20 golpes al 150% con rigidez de 0,1 segundos cada uno), el Manejo de la Espada de Pagma nivel dos (+30% de ataque desactivado) y la magia Volar de las Botas de Braham; sobrevivió a un Destello en el corazón por los cinco segundos de invulnerabilidad de su título.
- Botín del Guardián Despierto: 14 oricalcos azules (Grid necesitaba 15 y tenía 3 del administrador que le compró la Espada de la Autotrascendencia), oricalco púrpura para accesorios y el Escudo Amatista, pieza épica del líder de los

Caballeros Rojos que Piaro perdió al huir al Reino Eterno acusado por Asmuel y que busca el tercer príncipe del Imperio Sahariano.

- Grid alcanzó el nivel 200 (despertar de estadísticas); Huroi reapareció montando un draco —la mascota más fuerte, que solo unos cien usuarios controlan— y aceptó cazar 28 escamas de sílfide de los orcos Frostlight para la capa de invisibilidad, mientras Agnus llegaba tarde al Bosque Gris lamentando su oportunidad perdida.
- Tras cinco días de intentos Grid forjó el Martillo de Herrero Legendario (su cuarto legendario) y después el Fracaso: clasificación legendaria pese a que el diseño garantizaba única, ataque 1.040–2.166, forma de tiburón, +20% de daño en oscuridad y su inicial grabada; es un arma superior a Dainsleif.
- El quinto objeto legendario activó el "florecimiento del potencial": penalizaciones de equipo reducidas un 15% adicional por calificación, desaparición del recorte del 50% de las opciones y comprensión de objetos duplicada, a cambio de menos estadísticas por fabricar (nada por raros y épicos, +4 por únicos, +10 por legendarios); su Artesanía del Herrero Legendario subió a nivel 3 (+17% a los objetos producidos y posibilidad de crear mitos).
- El anuncio mundial del sucesor de Pagma desató una fiebre global —el Grupo S.A. adelantó las misiones de la Competencia Nacional para bajar el foco— y Yura visitó a Youngwoo en limusina para reclutarlo para Corea: hay siete usuarios más fuertes que ella (Cugel 1.º, Fibal 2.º, Chis 3.º, Agnus 7.º, Urent 8.º, Vondre 11.º y Ao 15.º) y Grid planea ganar el maratón de mascotas con el Pavranium inscrito bajo el nombre de Yura.
- La invasión de Byran llegó por teletransporte masivo —magia de tercer avance— de la mano del cuarto sirviente de Yatán: más de mil creyentes de nivel 160 o superior y unos 200 ancianos de nivel 200+, con el quinto sirviente Balak; la defensa la sostienen Jishuka, Toon (transformaciones de león y águila), Laella, Vanner, Fer e Ibellin, y Grid entra en

escena con la Armadura Ondulada casi terminada para Vanner.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 151–175

Capítulos 151–175

Temas tratados

- La invasión de la Iglesia de Yatán a Bairán: Neberus y Balak
- La primera aparición pública del Descendiente de Pagma
- El herrero Smith y la habilidad Afecto del Herrero
- La caída de Neberus y el botín de la flauta legendaria
- La Espada del Gobernante y la búsqueda de talentos en Bairán
- El genio minero Minor y el crecimiento de Jude
- La vida conyugal de Grid e Irene dentro de Satisfy
- Viaje a la isla Cork: Ellen la tintorera y la capa de invisibilidad
- El Gao, maestro del fuego del infierno, y las piedras de fuego
- Colaboración con Peak Sword y los Silver Knights
- El nacimiento de Noe, la bestia demoníaca Memphis
- El ataque del Gremio Sakura y la muerte de Yoshimura
- La primera Competencia Nacional de Satisfy en Corea del Sur
- El procesamiento de objetivos: Yura en solitario y la entrada de Grid
- Zibal, el Aura Master Urent y el anuncio del Descendiente de Braham

Resumen

La invasión de Bairán

La aldea de Bairán, feudo del Gremio Tzedakah, sufrió el asalto simultáneo de dos sirvientes de Yatán más fuertes que Malacus: Neberus, el cuarto —un anciano de 123 años, mago oscuro de

tercer avance, nivel 300 y jefe oculto, con el título de Gran Mago que le permite combinar toda clase de atributos— y Balak, el quinto, un demonio cuyo cuerpo hierve como lava y cuya pasiva quema con 500 puntos de daño por segundo a quien se acerque a un metro. La flauta de Neberus hundía la evasión de los defensores al 0% y su precisión un 60%, mientras la bendición de Yatán reforzaba un 50% las estadísticas de los creyentes. Ante la propuesta de retirarse a Winston, Jishuka fue tajante: los invasores habían venido a destruir, y sin NPC residentes Bairán se volvería un pueblo fantasma. El gremio se desplegó para salvar a la población: Jishuka quedó aislada bajo la escolta de Vanner, un caballero guardián que en su día invirtió todos sus puntos en fuerza y pagaba esa decisión con la peor defensa del grupo; Toban, el paladín número uno, aguantó solo a Balak entre golpes de espada ardiente; y Faker, el asesino número uno, contuvo a Neberus junto a su equipo mientras Regas, Pon, Laella y Cnos llegaban a destiempo desde otros frentes.

Cuando la derrota parecía inevitable, un hombre con el rostro oculto apareció volando en todas las retransmisiones del mundo: arrojó a Vanner la Armadura de Onda Aliviada —legendaria, defensa 800, 60% menos de daño recibido y la habilidad Persistencia, que devuelve el 20% de salud al caer bajo el 5% y anula un ataque—, lanzó Dainsleif a Toon y se vistió la Armadura de Luz Sagrada. Ante cientos de millones de espectadores pronunció «Enlace Trascendido» y descargó veinte estocadas de energía al 150% de su poder. El Descendiente de Pagma acababa de estrenarse en público.

El herrero Smith

En la herrería local, Smith —66 años, cincuenta de ellos como herrero principiante sin discípulos ni talento aparente— alcanzó esa noche la iluminación al recordar cómo Grid manejaba el fuego y el hierro, y cruzó el muro que lo bloqueaba desde hacía medio siglo: ascendió a herrero avanzado entre lágrimas. Un creyente de Yatan irrumpió para ejecutarlo como infiel y Grid lo salvó de una

flecha en el corazón; el sistema reconoció el gesto con la misión «El afecto del herrero», que Grid completó aniquilando a quince creyentes con un Wave. Recompensas: treinta años más de vida para Smith y la habilidad Afecto del Herrero, que permite elevar los niveles de un herrero NPC con máxima afinidad, ganarse su lealtad de por vida y recibir cada método de producción que el anciano aprenda. Grid, que siempre creyó que el mundo solo premiaba a los egoístas, anotó la lección.

La caída de Neberus

Neberus demostró por qué era un jefe oculto: su magia de gravedad inversa anuló tres habilidades consecutivas de Grid, su doble casting castigó cada hueco y su orbe —con hechizos de tres atributos prealmacenados, como la Explosión de Trueno Oscuro que le infligió 14.300 de daño— aprovechó el error del herrero de guardar el escudo. Pero la Armadura de Luz Sagrada resistía la mitad de la magia oscura, el Escudo Divino bloqueaba por completo los hechizos oscuros y los discos de Pavranium lo defendieron hasta dentro de la Ventisca de Piedra Oscura. Grid aprendió a moverse en la gravedad invertida como si el cielo fuera el suelo, destrozó el escudo doble del anciano y le atravesó el corazón con Failure. El mundo aplaudió a la primera clase legendaria, aunque los expertos coincidieron en las reseñas: su control era de principiante y su fuerza nacía de los objetos; hasta Zibal, segundo del ranking unificado y amo del Snake Guild, lo evaluó desde su mansión de Miami como «un tonto» al que habrá que superar monopolizando territorios y mazmorras secretas.

El botín fue sustancioso: 421 de oro, piedras de mejora benditas, 67 millones de experiencia (cuatro niveles), el Brazalete de Neberus y la Flauta de Neberus, un tesoro legendario sin restricciones de uso que en manos de un creyente de Yatán hunde evasión y precisión enemigas, y en manos de los otros tres dioses las refuerza; en manos neutras genera efectos aleatorios. Grid la probó orgulloso en plena batalla y el azar debilitó a sus aliados un 30% mientras fortalecía a los creyentes: Balak escapó por una

puerta dimensional entre la indignación del gremio. La reputación de Grid subió 4.000 puntos en el continente, su afinidad con Dominión alcanzó 3.500 y con Judar 2.000, y la Iglesia de Yatán quedó temporalmente incapaz de formar magos negros hasta nombrar sucesor. Tras la huida, todos restauraron la aldea: Irene llegó desde Winston con tropas y el caballero Fénix para ayudar, y en un callejón sorprendió a Grid con una Yura encapuchada; Fénix la reconoció como octava sirviente —en el pasado la enfrentó y perdió cientos de soldados— y Yura escapó volando mientras Grid fingía defender el honor de su esposa.

El buscador de talentos

En el menú del patrimonio de Bairán, Jishuka —baronesa del lugar — descubrió una «persona distinguida» presente en la aldea, un talento capaz de valer por cientos o miles de soldados, pero su perspicacia de 75 no bastaba para encontrarla con la Espada del Gobernante. Grid, con más de 600 de conocimiento, activó la Búsqueda de Talentos nivel 2 y se dedicó a escrutar a los 556 habitantes y soldados de la aldea, ganando percepción con cada observación. Descartó a mineros sin futuro, confirmó que la inteligencia máxima de Jude es 20, y encontró la perla en la mina: Minor, un niño de 13 años con fuerza máxima 450, resistencia 608 e inteligencia 420, y tres dones: Técnica Fantástica de Pico (S), Maestro de Minerales (S+, uno entre un millón) y El Talento se Revelará (SS, uno entre diez millones: jamás podrá ocultar su valor ni escapar de quienes pretendan explotarlo). Grid lo reclutó a base de nudillos y dignidad, y lo encerró en la biblioteca con dieciséis horas diarias de lectura. Jude, mientras tanto, volvió de cazar orcos Frostlight bajo el mando de Huroi: diecisiete niveles más (hasta 120), 280 estadísticas extra y la revelación de su habilidad SS «No Tengo Idea», que lo blinda contra el miedo; Huroi entregó 28 escamas de silfide ganadas en 28 días y Grid le prometió una espada para celebrar su nueva maestría. También Toon, que devolvió Dainsleif sin poder pagar los cuatro millones de oro que Grid pedía —gana apenas 10.000 de oro semanales cazando—, recibió una oferta: materiales y métodos de producción a cambio

de precios razonables; el exmafioso italiano, que abandonó la camorra pagando con su ojo izquierdo, se inclinó ante él por primera vez en su vida.

Irene, mientras tanto, confesó entre lágrimas que quería un bebé. Satisfy restringe las relaciones íntimas a una vez al mes, así que durante los quince días que le faltaban de «sanción» Grid recurrió a sus técnicas manuales, para envidia del gremio entero y regocijo de Regas, que bautizó a Irene como «una flor floreciendo». Cuatro meses después, Bairán renacida esperaba superar los 12.000 habitantes gracias a las donaciones de sus aficionados, Smith producía armas avanzadas para los soldados y Grid cerró su peor racha de forja: 142 objetos sin uno solo legendario —25 normales, 84 raros, 30 épicos y 3 únicos—, origen de la superstición gremial del «cree en mí». En ese intervalo también visitó las trampas de Braham con la nueva capa de invisibilidad y, usando a Minor como detector de minerales, recuperó todo el Pavranium escondido en el Reino Eterno. La jugada hizo saltar alarmas dobles: el espectro de Braham murmuró que su descendiente «cuestionaba su identidad» y debía dar el siguiente paso, y el propio Lim Cheolho, creador de Satisfy, fue informado de que ya se habían cumplido las condiciones para el surgimiento de una nueva clase legendaria: el Descendiente de Braham.

La isla Cork y El Gao

Toban necesitaba tres piedras de fuego para forjarse el Escudo de Fuego antes de la incursión contra el Fénix, y Minor las localizó en documentos antiguos: aparecen cuando emerge El Gao, «el dueño del fuego del infierno», en una mazmorra de la isla Cork, al sur del Reino Eterno. La isla pertenecía a los Silver Knights de Peak Sword —16.º del ranking unificado y, junto a Yura, uno de los dos únicos coreanos del top 100—, que se la habían ganado al Sakura Guild japonés en una guerra territorial tras la campaña contra Yatán. Para no pedir permiso, Grid voló 46 horas seguidas con las Botas de Braham, invisible bajo la Zip, una capa con capucha y cremallera confeccionada con las escamas de silfide que iguala a las capas de

invisibilidad del legendario sastre Kruger (únicas: +30% de velocidad, +20% de resistencia al viento, sigilo que se rompe al ser atacado). En la ciudad cenó carne de tortuga y ballena, aprendió a cultivar afinidad con los comerciantes y recibió el consejo del dueño del restaurante: Ellen, una tintorera de 71 años, tiñe armaduras con tintes de piedra de fuego. Por 500 de oro tiñó la Armadura de Luz Sagrada (+19% de resistencia al fuego) y los Guantes (+7%), conservando intacto el bordado dorado; la anciana subió de nivel con el encargo y Grid aprendió los rudimentos del teñido. El mismo día rediseñó el Pavranium: de dos discos pasó por treinta agujas y acabó convertido en siete hojas doradas autónomas que se combinan en una cola de espada de un metro, un escudo triangular o un enjambre atacante.

En el cuarto piso de la mazmorra, los 200 élite de los Silver Knights (nivel medio 140, quinta incursión fallida en un mes) eran masacrados por el rugido de El Gao —miedo, caos y un 50% menos de resistencia al calor; la mitad del gremio quedó agonizante o irreconocible— cuando Grid, caminando entre las llamas gracias a su inmunidad, se puso a minar piedras de fuego con su pico legendario como quien desayuna. Un solo golpe suyo hizo retroceder al demonio; cuando Peak Sword comprobó que aquel desconocido era coreano, el gremio entero lo adoptó como orgullo nacional. Grid reveló la mecánica del jefe: cada piedra extraída lo debilita, porque El Gao —noveno más fuerte entre los 33 grandes demonios del infierno y señor de demonios como Balak— solo puede manifestarse en el mundo apoyado en las piedras que trajo del infierno; desde que el Santo de la Espada Muller quemó su cuerpo hace 150 años, aparece tomando cuerpos prestados. Le arrojó su pico a Peak Sword —«con esto hasta un niño de cinco años puede minar»— y repartieron papeles: las siete hojas doradas y las danzas de Pagma contenían al demonio mientras dos picas sonaban sin parar.

El duelo fue una escalada brutal. El fuego del infierno, que según el demonio jamás se extingue, se apagó entre las manos de Grid como una cerilla. El Kill inicial contra El Gao completo apenas le

rozó una décima parte de la salud, pero cada piedra extraída lo marchitaba: su magia cayó a la mitad, sus llamas negras se volvieron verdes y Grid, nivel 246, elevó Link al nivel 3. Cuando el bastón del demonio estuvo a punto de aplastarle el cráneo, Peak Sword le pagó la deuda cortándole el cuello desde atrás con un desenvainado perfecto. Con el anillo de Doran como seguro de invencibilidad, la Ira del Herrero y Failure mejorada a +9, Grid le cercenó ambas muñecas (46.940 de daño con el efecto de corte) y, en pleno baile, logró una fusión inédita: Muerte Vinculada, la unión de Link y Kill, tres a siete golpes garantizados del 100% del poder de ataque que le costaron al demonio más de 200.000 de salud por embestida. Un Kill crítico de 538.000 dejó a El Gao a merced de la cuenta regresiva, y el demonio que solo reconocía a Muller terminó admitiendo ante aquel «humano trivial»: «Perdí». Su cuerpo prestado se deshizo en niebla, las dos piedras sin extraer estallaron con su muerte y Grid cosechó 118 millones de experiencia —once niveles, hasta el 253— y un único y desconcertante botín: el Huevo de Memphis, pequeño como un frijol y sin método de eclosión conocido.

Noe y el Gremio Sakura

El demonio muerto siguió saboteando: su magia residual impedía cerrar la sesión justo cuando el Sakura Guild —180 miembros ultranacionalistas dirigidos por Yoshimura, segundo arquero del mundo y 98.º del ranking— asaltaba el punto de resurrección de los Silver Knights, avisado por un topo. Con la resistencia por los suelos y solo 60 puntos recuperados, Grid fue salvado por el propio huevo: de él nació Noe, la primera bestia demoníaca del infierno de Satisfy, un gato persa negro con cuerno y alas que devoró el alma de Yoshimura (sus estadísticas cayeron un 50%) y dejó que Grid lo abatiera de un solo golpe. El título «El Hombre que Ha Tocado el Infierno» (+3.000 de salud) y la nueva estadística de poder demoníaco acompañaron el bautizo: al nombre «Esclavo» siguió una rabieta felina, y Grid lo rebautizó «Noe» («no eres un esclavo»). El gato, narcisista y maleducado —«maestro, eres feo, solo entretiéneme»—, es la especie más poderosa entre las bestias

infernales, la favorita de los 33 grandes demonios, y su habilidad Ingestión de Alma roba la mitad de las estadísticas más altas de un objetivo para transferírselas temporalmente a su amo. Aquella noche, en el castillo de Cork, Grid y Peak Sword sellaron una amistad: el maestro guardó su identidad, le regaló su piedra de fuego, le rogó participar el año siguiente en la Competencia Nacional y aceptó encargarle producción a pago, mientras prometía avisarle cuando El Gao reapareciera para conseguir la tercera piedra.

La Competencia Nacional

La primera Competencia Nacional de Satisfy se celebró en el estadio olímpico de Seúl con 17 países, 221 atletas (nivel medio 213) y nueve pruebas durante cinco días, con 800.000 turistas, la bolsa del Grupo SA por las nubes y medallas de 200 millones de wones más beneficios estatales para los podios. Yura había inscrito a Grid a escondidas en el procesamiento de objetivos; Grid ignoró los susurros de Jishuka pidiendo su dirección en Corea y llegó tarde al estadio. En la isla Tira, Yura luchó en solitario contra quince clasificados de ocho países: arrasó un quinto del bosque con su Tormenta Oscura, sostuvo cinco minutos de asedio con un control que los expertos compararon al de un jefe, y ejecutó a cuatro atacantes con el orbe Castigo Divino, hasta quedarse sin maná. Regas, indignado, la defendió del monje español Med mientras el desconocido Grid entraba en la cápsula a mitad de evento —ninguna norma lo prohibía—, desviaba las armas enemigas con las siete espadas doradas y anunciaba ante el mundo: «El villano ha aparecido». Once clasificados cayeron ante su inmunidad a los controles de estado, el Enlace Trascendido y la Failure +9; Yura, que no dependía de nadie desde la muerte de sus padres, sonrojada le dio las gracias por primera vez.

Solo Urent, octavo del ranking y estrella de Estados Unidos con su clase oculta Aura Master de tipo crecimiento (ascendida de rara a épica), le plantó cara: sus espadas de aura infligen 4.600 de daño fijo que ignora defensas, y aprovechó cada segundo del cantado de

las habilidades de Grid para golpearlo y regañarlo: los jefes no pelean con inteligencia, y su experiencia de incursiones no le servía contra personas. Grid persistió con la espada básica y la Ira del Herrero, pero persiguiéndolo olvidó el marcador: Yura y el Pavranium habían llevado a Corea a los 150 puntos. Oro para Corea, plata para Estados Unidos y bronce para Reino Unido —Natasha superó a una Jishuka celosa que envenenó a su propio compañero Samuel con una flecha jaffa por proclamar la belleza de Yura—, mientras millones de coreanos vitoreaban a su nueva leyenda y en las calles el matón Leejun, reformado, aplaudía de pie al compañero al que una vez torturó.

Hechos relevantes e interesantes

- Neberus (cuarto siervo: mago oscuro de tercer avance, nivel 300, jefe oculto, 123 años) y Balak (quinto: demonio de fuego con pasiva de 500 de daño por segundo en un radio de un metro) atacaron Bairán a la vez; la flauta de Neberus hundía la evasión al 0% y la precisión al 60%, y la bendición de Yatán daba +50% de estadísticas a los creyentes.
- La Armadura de Onda Aliviada regalada a Vanner es legendaria (defensa 800, -60% de daño recibido, Persistencia: recupera 20% de salud bajo el 5% y anula un ataque, reutilización de 30 horas) y el segundo objeto de Grid nacido con emociones propias.
- Smith, herrero principiante durante 50 años, ascendió a herrero avanzado en una sola noche de iluminación; la misión «El afecto del herrero» le extendió la vida 30 años y dio a Grid la habilidad de subir niveles a herreros NPC leales y heredar sus métodos de producción.
- Grid mató a Neberus con Failure tras sobrevivir a su gravedad inversa, doble casting y orbe con hechizos almacenados; el mundo celebró a la primera clase legendaria, pero los expertos (reseña de un clasificado 269 y entrevista al tercero del ranking) coincidieron en que su control es malo y su poder nace de los objetos.

- Botín de Neberus: 421 de oro, piedras de mejora benditas, 67 millones de experiencia (+4 niveles), el Brazalete de Neberus y la Flauta de Neberus, legendaria y sin requisitos de uso, que cambia de efecto según el dios del intérprete (en manos neutras, efecto aleatorio).
- Grid probó la flauta en plena batalla: el azar debilitó a sus aliados un 30% y reforzó a los creyentes, y Balak escapó por una puerta dimensional; la reputación de Grid subió 4.000 puntos y sus afinidades con Dominión (3.500) y Judar (2.000) crecieron.
- Zibal, segundo del ranking unificado y líder del Snake Guild, evaluó desde Miami al Descendiente de Pagma como un tonto y planea rivalizar con él monopolizando territorios y mazmorras secretas.
- La Espada del Gobernante otorga Observación del Personaje y Búsqueda de Talentos; con más de 600 de conocimiento, Grid activó el nivel 2 y escrutó a los 556 habitantes de Bairán buscando a la «persona distinguida» del patrimonio de la baronesa Jishuka.
- Minor, minero de 13 años: fuerza máxima 450, resistencia 608, inteligencia 420, con Técnica Fantástica de Pico (S), Maestro de Minerales (S+) y El Talento se Revelará (SS, uno entre diez millones); tras meses de estudio forzado su inteligencia llegó a 350.
- Jude volvió de la cacería de orcos Frostlight con Huroi: nivel 120 (+17), +280 de estadísticas y la confirmación de su habilidad SS «No Tengo Idea» (inmune al miedo, +50% de probabilidad de otras condiciones, Luchar Desesperadamente); Huroi entregó 28 escamas de silfide y Grid le prometió una espada.
- Toon devolvió Dainsleif (precio pedido: 4 millones de oro) porque solo gana 10.000 de oro a la semana cazando; su pasado: huérfano italiano, cinco meses de mafia y el ojo izquierdo como precio de salida; Grid le ofreció fabricación a precio razonable a cambio de materiales y métodos.
- Satisfy restringe el sexo a una vez al mes: ante el deseo de Irene de tener un bebé, Grid recurrió a técnicas manuales

hasta expirar la restricción, para celos del gremio entero; Bairán renació y proyecta superar los 12.000 habitantes.

- En cuatro meses Grid forjó 142 objetos sin ningún legendario (25 normales, 84 raros, 30 épicos, 3 únicos), origen de la superstición del «cree en mí» del gremio.
- Usando a Minor como detector, Grid recuperó todo el Pavranium del Reino Eterno; el sistema registró que se cumplieron las condiciones para una nueva clase legendaria, el Descendiente de Braham, mientras el espectro planeaba «dar el siguiente paso».
- La Zip, capa con capucha y cremallera de escamas de silfide (única: +30% de velocidad, +20% de resistencia al viento, invisibilidad que se rompe al ser atacado o detectado), iguala a las capas del legendario sastre Kruger; con las Botas de Braham, Grid voló 46 horas hasta la isla Cork.
- Ellen, tintorera de 71 años, tiñó por 500 de oro la Armadura de Luz Sagrada (+19% de resistencia al fuego) y los Guantes de Luz Sagrada (+7%); los tintes de piedra de fuego funcionan incluso sobre mitril, y Grid aprendió los rudimentos del teñido observándola.
- El Gao es el noveno más fuerte de los 33 grandes demonios del infierno (Balak es su subordinado); sellado imperfectamente por el Santo de la Espada Muller hace 150 años, aparece en cuerpos prestados y depende de las cuatro piedras de fuego que trajo del infierno: cada piedra extraída le resta un cuarto de su poder.
- Peak Sword (16.º del ranking) y sus 200 élite de los Silver Knights (nivel medio 140) habían fallado cinco incursiones en un mes; la victoria llegó al revelar Grid la debilidad de las piedras de fuego y prestar su pico legendario, que otorga minería intermedia («hasta un niño de 5 años puede minar con esto»).
- En plena batalla Grid creó la habilidad de fusión Muerte Vinculada (Link + Kill: de 3 a 7 golpes del 100% del poder de ataque, +10 de inteligencia), le cercenó las muñecas al demonio con el anillo de Doran como seguro y cerró con un

Kill crítico de 538.000 de daño; subió once niveles hasta el 253 con 118 millones de experiencia.

- Botín de El Gao: solo el Huevo de Memphis (las dos piedras de fuego restantes explotaron con su muerte); Grid regresó con dos piedras (una regalada por Peak Sword), una menos de las tres que Toban necesita para el Escudo de Fuego de la incursión contra el Fénix.
- Noe es la primera bestia demoníaca del infierno de Satisfy (especie Memphis, la más poderosa de las bestias infernales y favorita de los 33 grandes demonios): dio a Grid el título «El Hombre que Ha Tocado el Infierno» (+3.000 de salud), la estadística poder demoníaco y la habilidad Ingestión de Alma (roba la mitad de las estadísticas máximas del objetivo para su amo).
- Yoshimura (98.º del ranking, segundo arquero tras Jishuka) dirigió a los 180 del Sakura Guild contra el punto de resurrección de los Silver Knights, avisados por un topo; Grid, incapaz de cerrar sesión por la magia residual de El Gao, lo mató de un golpe tras el robo de alma de Noe.
- En la primera Competencia Nacional (17 países, 221 atletas, nueve pruebas, 800.000 turistas), Yura sostuvo sola el procesamiento de objetivos contra quince clasificados de ocho países (nivel 291, orbe Castigo Divino de 15.000–23.000 de daño) hasta la entrada tardía de Grid, que eliminó a once clasificados gracias a su inmunidad a los controles de estado.
- Urent (8.º del ranking, clase oculta Aura Master de crecimiento rara→épica) inflige 4.600 de daño fijo que ignora defensas y dio a Grid una lección de PvP; al perseguirlo, Grid olvidó el marcador: Corea ganó el oro (150 puntos) empujada por Yura y las siete espadas de Pavranium; cada medalla de oro vale 200 millones de wones más beneficios del gobierno coreano.

003 · 1.ª Competencia: el debut

- Seúl, Estadio Olímpico, 198.000 espectadores, 33 cápsulas centrales (151–175).
- Tiro al blanco con agujas de pavranium (ataque 8/unidad, penetración); primera medalla de oro de Grid.
- 17 países, 221 atletas; EE. UU. campeón; Corea subestimada.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 176–200

Capítulos 176–200

Temas tratados

- La 1.ª Competencia Nacional: procesamiento de objetivos, asedio, eventos de producción, PvP y maratón de mascotas
- La promesa de "cerrar la sesión en 30 segundos" y el fenómeno mediático "God Grid"
- Vida real de Shin Youngwoo: recompensas del gobierno, edificio propio, bomba fiscal y pérdida de cabello
- Yura, Jishuka, Regas y Pon de visita en Corea del Sur
- El torneo PvP: Urent, Maestro de Aura y candidato a Santo de la Espada
- Vondre, el Místico del Hielo invicto, y el Destello Dorado de Dainsleif
- Regas y los nudillos forjados por Grid; la final entre compañeros del Gremio Tzedakah
- Noe, el Memphis: la mejor bestia demoníaca del infierno
- Lim Cheol-ho, las nueve clases legendarias y la supercomputadora Morus
- Lauel y Huroi: los caballeros usuario de Grid
- Euphemina, el Orbe de Mumud y los objetos de posesión mágica
- Disolución del Gremio Tzedakah y la ambición de Grid de convertirse en señor
- El ejército de golems de Braham y la destrucción del Gremio Gigante
- Sehee (Ruby) y Yerim (Sexy Schoolgirl): el nacimiento de la Santa
- La defensa de Reinhardt y la sinergia entre hermano y hermana

Resumen

La medalla de oro y la promesa de los 30 segundos

El grupo abre con Corea del Sur celebrando una victoria inesperada: en el evento de procesamiento de objetivos de la 1.ª Competencia Nacional, el equipo coreano anotó 150 puntos en 14 minutos y 47 segundos tras la entrada de Grid, y se colgó la medalla de oro. Pero el detalle amargo es que Urent —número dos del equipo estadounidense, octavo del ranking unificado— logró evadir a Grid hasta el final: conocía las espadas doradas de Pavranium desde la batalla de Bairan y supo mantener la distancia. Grid, que guardaba naipes ocultos como la Restricción (una inmovilización de 3 segundos), Trascend e incluso una Justicia Inquebrantable que ya podía costear gracias a sus 643 puntos de inteligencia, optó por no revelarlos. Ante Yura, que había analizado al Descendiente de Pagma decenas de veces y concluido que era "insuficiente" como clase de combate, la explicación es simple: no quería exponer su poder. La venganza se sirve fría: "Urent, si participa en el PvP, le cerraré la sesión en 30 segundos".

La rueda de prensa posterior convierte la frase en un incendio mundial. Grid, asesorado por Yura como intérprete y "manager", confirma que los discos y cuchillas dorados son artículos exclusivos del Descendiente de Pagma, niega un romance con Yura y Jishuka y suelta la bomba que ningún experto esperaba: su misión de cambio de clase aún no ha terminado; todavía no ha heredado por completo el poder de Pagma. Los periodistas estadounidenses lo amenazan con el ridículo mundial si no cumple su promesa, y Grid responde con el orgullo de quien fue un jugador fracasado y se hizo a sí mismo: "No juzguen e ignoren a la gente por el control. Por favor, no pasen por alto el hecho de que soy una leyenda".

El asedio, la bandera rasgada y las visitas en Seúl

El segundo día, en el asedio, la realidad golpea a Corea: sus clasificados rondan los puestos 800–1000 mientras otros países

alinean a los 200 primeros, y Yura, quinto del ranking, no puede sola. El castillo coreano cae bajo la ofensiva estadounidense y un jugador llamado Primal comete el desliz que enciende a toda Corea: arranca la bandera coreana del castillo. Ni sus compatriotas lo perdonan; es descalificado y Cibal, segundo del ranking unificado, pide disculpas como representante, pero la ira ya se instaló en Grid, reservista del ejército coreano, que jura hacer pagar a Primal y al equipo estadounidense. En la búsqueda del tesoro Corea tampoco figura, y en los eventos de producción Grid ni aparece: cada jugador está limitado a tres eventos, y él eligió procesamiento de objetivos, PvP y maratón de mascotas, los de mayor dominio público.

Entre jornadas, Jishuka, Regas y Pon lo visitan en Corea. La cena con Yura de intérprete degenera en dueling de traducciones maliciosas, las dos mujeres acaban borrachas y pegadas como chicle, y Grid tiene que llevarlas en taxi a su casa, donde su madre asume lo peor y su hermana Sehee lo mira con desprecio. La escena, fotografiada por testigos, genera escándalos mediáticos ("¿cuál es el destino de las tres personas?"). Durante dos días las dos estrellas conviven con la familia Shin, ayudando en la cocina y encandilando a los padres, mientras los jugadores coreanos pasan de ignorar a Grid a tratarlo como héroe nacional: "la luz de la esperanza de Corea".

Cinco segundos y cuatro segundos: el torneo PvP

El quinto y último día, el PvP se disputa en la Isla de las Perlas, en el castillo del León en ruinas del Principado de Bonc. Urent desprecia a Grid: es un Maestro de Aura, clase oculta de crecimiento en etapa uno de trascendencia (estadísticas ×1,3, sensibilidad de aura roja épica, telepatía que predice el 100% de los movimientos en 10 metros), y los expertos coinciden en que un herrero legendario no puede con un clasificado puro. El sorteo es cruel y magnífico: Grid contra Urent en el partido inaugural. Urent esquiva la pared de espadas doradas y golpea primero… y entonces Grid muestra una carta jamás vista: Restricción paraliza a Urent 3

segundos, el escudo de aura que absorbe 5.000 de daño se rompe como cristal y un solo Kill de 68.300 de daño lo apaga. Cinco segundos. Las pollerías de todo el país, desbordadas de pedidos de pollo y cerveza, presencian cómo la promesa de los 30 segundos se queda corta: los términos de búsqueda explotan con "5 segundos" y los foros extranjeros arden entre la envidia y las teorías de error del sistema.

En octavos lo espera Vondre, representante francés, undécimo del ranking, Místico del Hielo invicto ("100 partidos, 100 victorias") y especialista en encerrar al rival: Cero Absoluto (42.000 de daño fijo congelante) y telarañas y prisiones de hielo que anulan la danza de espadas de Pagma. Vondre congela un radio de 50 metros y sonríe… hasta que Grid blandea Dainsleif sin dar un paso y dispara el Destello Dorado, habilidad instantánea cuyo daño crece con el poder mágico (1.706 gracias a los 853 de inteligencia que le da la Capa de Malacus). La Barrera de Hielo, el escudo de mayor defensa física de Vondre, se derrumba: 12.530 de daño de golpe, el 80% de su vida, y las docenas de hojas de energía del Link rematan la faena. Cuatro segundos. El mundo entiende que la fuerza de Grid no es control: son las estadísticas y los objetos. Entre tanto, Chris (tercero del ranking, maestro del Gremio Gigante) es eliminado en octavos por Regas, que por fin porta un arma: los nudillos Duke que Grid le forjó combinando piedras de relámpago con oricalco, cuyo combo de diez golpes desata el Carro de Truenos y devora el castillo del León. En las rondas finales, Regas vence a Pon tras 17 minutos de duelo entre la lanza y el taekwondo, Grid despacha a Bubat (25.º) inmune a su control de masas, y la final entre los dos Tzedakah la decide el abrumador ataque de «Fracaso» (Failure): oro para Corea, tercer puesto general detrás de Estados Unidos y Francia.

Noe y el maratón de mascotas: Corea sube al segundo lugar

En el maratón de mascotas, donde compiten los dracos (la mejor montura de Satisfy, nivel mínimo 260, 120 km/h), Grid convoca

algo absurdo: un gato negro de patas blancas y alas diminutas. El mundo entero murmura "lindo" en todos los idiomas mientras Noe tiembla de pavor… hasta que distingue el olor: no son dragones, son lagartos. Noe es un Memphis, la mejor bestia demoníaca del infierno, y su habilidad Ingestión de Alma roba la mitad de la estadística más alta del objetivo durante 3 segundos sin tiempo de recuperación: se traga una y otra vez al draco de viento Johnson del italiano Pesto, devora a los rivales para multiplicar su velocidad (+30%), salud (+250%), defensa (+500%) y ataque (+400%), y su rasguño petrifica durante 3 segundos al draco de Cibal, Capitán América. Los seis dracos estadounidenses caen, uno muere y Noe sube 26 niveles de golpe ante cámaras de todo el planeta: "la mejor bestia demoníaca del infierno" se convierte en celebridad mundial. Corea gana su tercera medalla de oro y escala al segundo puesto de la general (Estados Unidos primero, Francia tercero), con Grid oro en los tres eventos que disputó: 300 millones de wones por medalla del gobierno coreano.

Mientras el Gremio Tzedakah, que apostó en secreto todo su dinero a la cuota de 3,2, ingresa decenas de miles de millones de wones, Lim Cheol-ho, creador de Satisfy y presidente del Grupo SA, calma la polémica por el "desequilibrio" con una conferencia llena de medias verdades: existen nueve clases legendarias, todas inmunes al control, y las clases normales las alcanzarán con el tercer y cuarto avance. En privado admite que Grid superó las estadísticas previstas por los creadores porque su lento progreso le evitó las penalizaciones planificadas. Su supercomputadora Morus le informa de que Kraugel, número uno del ranking, fue el primer usuario en alcanzar el nivel 300 y la tercera clase de avance (espadachín blanco), y calcula un 51,3% de probabilidades de que Kraugel ganaría a Grid: el genio solitario contra el tonto que empieza a reunir genios a su alrededor.

El precio de la fama y la nueva ambición

De vuelta en Corea, Youngwoo trabaja 14 horas diarias en Satisfy y 6 en retransmisiones y anuncios, duerme cuatro y pierde cabello a

causa del estrés y de la bomba fiscal (seguros, impuestos y comisiones de conversión de oro lo dejan en déficit), hasta que el asesor fiscal recomendado por Yura y su decisión de abandonar la televisión lo estabilizan. Con 10.000 millones de wones acumulados compra el terreno que Yura le localiza y levanta un edificio de siete pisos; Jishuka, Yura y los Tzedakah enriquecidos compran parcelas contiguas y una ciudad satélite de Seúl se transforma en complejo de lujo. En internet, Youngwoo elogia a diario a Grid en el café de fans de 1,36 millones de miembros y difama a Noe, cuyo club de fans le saca 500.000 socios de ventaja.

En Satisfy, donde han pasado tres meses, Grid anuncia a sus caballeros que será señor: Huroi y Lauel —el genio de los genios, rival de Ibellin, que rechazó los millones de oro de Cibal para jurarle lealtad porque "los objetos son el aspecto más importante del juego"— sueñan con hacerlo rey. Ante el Gremio Tzedakah, Grid rechaza la oferta de Jishuka de cederle los impuestos de Bairan (500.000 oro mensuales desde su ascenso a ciudad): quiere un territorio del tamaño de Winston como punto de partida. Su torpe "tomen a los muchachos y vengan debajo de mí" ofende al gremio, pero Grid se disculpa con humildad y Toban expone la idea que sella la votación: en Satisfy, los objetos que fabrica Grid son un poder que reemplaza al liderazgo. El Gremio Tzedakah se disuelve y sus 21 miembros pasan bajo las órdenes de Grid.

Euphemina, el Orbe de Mumud y la amenaza de Braham

A Winston llega Euphemina, la primera clase épica oculta (Duplicadora, nivel 283) y primera descubridora del reino de las sirenas, cargando el método de producción del orbe más poderoso: el Orbe de Mumud, diseñado por el artesano enano Milpeu, maestro de Pagma. Mientras, el grupo de asesinos de Shai (3.ª), Kerb (7.º) y Snif (9.º) contrata a Kashim, un asesino NPC de tercera clase maestro de las sombras, para vengarse de Grid; el objetivo fallido es Huroi, que con su elocuencia de orador confunde a los tres asesinos y resiste hasta que Euphemina duplica la técnica

de las sombras y Grid llega volando: "quita tus manos de lo que es mío". Kashim nota el anillo de Doran en el dedo de Grid y se retira; los asesinos van a la cárcel de Winston y Lauel convence a Grid de confiscarles el equipamiento en lugar de matarlos.

La forja del orbe se convierte en la batalla interna de Grid contra sus propios celos: Euphemina tiene suerte de ganadora de lotería, y su martilleo oscila entre el capricho y la seriedad durante toda una noche. El resultado es legendario: el Orbe de Mumud indeciso, con daño mágico +34%, cuatro espacios para hechizos de hasta grado S permanentes, −15% de recuperación y una opción voluble que puede reducir a la mitad o duplicar cada efecto según el ánimo de su creador. Grid se convierte en el único usuario de los 2.000 millones capaz de crear objetos de posesión mágica —el secreto está en las lágrimas del rey del clan del agua— y sueña con un futuro de discos de Pavranium lanzando meteoritos. Euphemina, llorando de gratitud, guarda en el orbe su hechizo de grado S Escape Fluido y se convierte en subordinada de Grid. Pero al equiparlo recibe una notificación siniestra: su posición ha sido revelada. En uno de los 27 laberintos de golems, el Gran Mago Braham despierta a sus creaciones.

El ejército de golems y la Santa de Reinhardt

1.231 golems cruzan la frontera del Reino Eterno: unos mil Viejos Gólems (nivel 240, roca volcánica y hierro negro), 200 Muñecas del Alma (nivel 280, marionetas con almas de guerreros, nivel de jefe de campo) y 12 Armas Antiguas (ocho metros, escudo antimagia de grado S y rayos de energía). El rey Wibaden, decimotercero monarca del Reino Eterno, encarga la "guerra de defensa" de grado S al Gremio Gigante de Chris (700 miembros, nivel medio 180) y el resultado es una masacre invertida: solo derriban 300 golems, Pedro —la ciudad que Chris levantó en año y medio— arde con sus miles de NPC y el ejército continúa hacia la capital. El monarca abre entonces misiones para todo el continente —300 oro por Viejo Gólem, 1.000 por Muñeca del Alma y 3.000 por Arma Antigua, con contribuciones que otorgan títulos de barón (3.000) y

vizconde (10.000)—, pero ni 100.000 usuarios ni 200.000 soldados ni los tres caballeros más fuertes del reino pueden arañar a los gigantes. Todo lo hizo Braham para llamar la atención de Grid.

En Reinhardt empiezan a jugar Sehee y Yerim, la hermana y la amiga de Youngwoo (IDs Ruby y Sexy Schoolgirl), que rechazaron la cápsula de 10 millones de wones para pagarse la suya. Cuando Sehee se abraza a un niño NPC para protegerlo de un golem, el sistema le ofrece la clase oculta de crecimiento Santa, la sanadora más fuerte de Satisfy; y al interponerse por ella, Yerim recibe la oferta de la clase épica Caballero de la Santa. Grid, que ve a su hermana en la retransmisión mientras come su jjajangmyeon de celebración, se lanza a la cápsula: la misión "Salven al Conde Steim" aparece junto a las lágrimas de Irene, y Euphemina los teletransporta en masa al corazón de la batalla. Allí Grid invoca a sus caballeros Huroi, Lauel y Jude, forma grupo con las dos novatas de nivel 1 —que gracias a las recompensas cooperativas nacen con la cuchara de oro en la boca—, derrota a un Arma Antigua con un Enlace Trascendido crítico y a otra con su danza letal de golpes vinculados, y salva de milagro al caballero Romeo, al que cobra 50 oro por una poción que vale 8. El suegro de Grid, el conde Steim, llega al frente de las tropas del norte, y cuando los nobles elogian a su "guerrero heroico" de yerno, el viejo conde corrige con orgullo desmedido: no es un héroe, es un guerrero legendario, provocando risas incómodas que se apagan al verlo pelear. Pero la explosión de un Arma Antigua le inflige 59.110 de daño y lo deja con un solo punto de vida: su pasiva de leyenda ya está gastada y el anillo de Doran no se usó a tiempo. Es Sehee quien, convertida en Santa, lo levanta: su Esperanza restaura el 20% de la salud y la Armadura de Luz Sagrada la potencia en un 300%, devolviéndole más de 35.000 puntos de golpe de una vez. "Eres realmente el mejor", le dice ella, y Grid, arropado por su hermana, masacra golems sin necesidad de control mientras sube hasta el nivel 270. La ventana global anuncia a todo Satisfy: ha surgido la Santa.

Hechos relevantes e interesantes

- Corea del Sur ganó la medalla de oro del procesamiento de objetivos con 150 puntos en 14 minutos y 47 segundos tras la entrada de Grid; Urent (8.º del ranking unificado, número dos del equipo de EE. UU.) logró evadirlo porque ya conocía las espadas doradas de Pavranium desde la batalla de Bairan.
- En la rueda de prensa Grid ocultó cuándo se convirtió en Descendiente de Pagma (hace 8 meses, no 40 días), confirmó que los discos dorados son artículos exclusivos de su clase y reveló que su misión de cambio de clase aún no ha terminado.
- La declaración "si Urent participa en el PvP le cerraré la sesión en 30 segundos" se cumplió con creces: Restricción (inmoviliza 3 segundos) + un Kill de 68.300 de daño lo apagaron en 5 segundos.
- Urent es un Maestro de Aura (clase oculta de crecimiento, candidato a Santo de la Espada): estadísticas ×1,3, aura roja épica, telepatía predictiva en 10 m y disparos de aura de 4.600 de daño fijo; tras la derrota regresó a EE. UU. jurando fortalecerse.
- Vondre, undécimo del ranking y Místico del Hielo invicto (100 victorias en 100 partidos), cayó en 4 segundos: el Destello Dorado de Dainsleif (daño proporcional al poder mágico de Grid, 1.706) atravesó su Barrera de Hielo con 12.530 de daño, el 80% de su vida.
- En el PvP, Grid tenía nivel 253, 48.778 de salud, 2.314 de fuerza y 853 de inteligencia con la Capa de Malacus; su Cero Absoluto rival (42.000 de daño fijo) jamás llegó a lanzarse.
- Regas eliminó a Chris (3.º del ranking) gracias a los nudillos Duke que Grid le forjó con piedras de relámpago y oricalco: a partir del quinto combo suman daño físico, al sexto daño eléctrico y al décimo se activa el Carro de Truenos.
- Final del PvP entre compañeros: Regas venció a Pon en 17 minutos y cayó ante Grid, cuyo «Fracaso» (Failure) decidió

el duelo; Corea quedó tercera de la general antes del último evento.

- En el maratón de mascotas, Noe resultó ser un Memphis, la mejor bestia demoníaca del infierno: su Ingestión de Alma roba el 50% de la estadística más alta del objetivo por 3 segundos, sin tiempo de recuperación, y su rasguño petrifica 3 segundos.
- Noe devoró dracos para multiplicarse (+30% velocidad, +250% salud, +500% defensa, +400% ataque), venció a los seis dracos estadounidenses (petrificando a Capitán América, el draco de Cibal), subió 26 niveles de golpe y ganó la prueba: Corea terminó segunda de la Competencia Nacional.
- El gobierno coreano pagó 300 millones de wones por cada una de las tres medallas de oro de Grid; el Gremio Tzedakah apostó todo a su cuota de 3,2 y ganó decenas de miles de millones de wones.
- Lim Cheol-ho, creador de Satisfy, admitió en privado haber mentido en su rueda de prensa sobre el equilibrio: Grid superó las estadísticas previstas porque su lento progreso (incluido su nivel negativo) evitó las penalizaciones planificadas para la clase.
- La supercomputadora Morus calculó un 51,3% de probabilidades de victoria para Kraugel sobre Grid; Kraugel fue el primer usuario en llegar al nivel 300, obtener la tercera clase de avance (espadachín blanco) y pasar al continente oriental.
- Primal, jugador estadounidense, arrancó la bandera coreana durante el asedio: fue descalificado, Cibal pidió disculpas y Grid, reservista, juró vengar la humillación.
- Youngwoo alcanzó los 10.000 millones de wones, compró terreno con la red de información de Yura y construyó un edificio de siete pisos; la bomba fiscal y las 20 horas diarias de trabajo le provocaron pérdida de cabello hasta que contrató un asesor fiscal.

- El café de fans de Grid reúne 1,36 millones de miembros y Youngwoo escribe en él elogios diarios sobre sí mismo; el club de fans de Noe le supera en 500.000 socios.
- Lauel, "genio entre genios" y rival declarado de Ibellin, rechazó los millones de oro del gremio Serpiente de Cibal para jurar lealtad a Grid; Huroi y él son sus caballeros usuario junto al NPC Jude, con una asignación mínima de 500 oro mensuales por caballero.
- El Gremio Tzedakah se disolvió: sus 21 miembros aceptaron pasar bajo el mando de Grid tras el argumento de Toban — los objetos de Grid son un poder que reemplaza al liderazgo — y el rechazo de Grid a los impuestos de Bairan (500.000 oro mensuales).
- Grid forjó el Orbe de Mumud indeciso (legendaria): daño mágico +34%, cuatro hechizos de hasta grado S almacenables de forma permanente, −15% de recuperación y una opción aleatoria que puede duplicar o reducir a la mitad cada efecto; Euphemina guardó en él su Escape Fluido de grado S y se hizo su subordinada.
- El Orbe de Mumud fue diseñado por el artesano enano Milpeu, maestro de Pagma; sus materiales (mitril del Abismo, aliento de la Reina de Hielo y lágrimas del rey del clan del agua) revelaron a Grid el secreto de los objetos de posesión mágica, un campo vedado incluso a Pagma.
- El ejército de Braham sumó 1.231 golems (Viejos Gólems nivel 240, Muñecas del Alma nivel 280 y 12 Armas Antiguas con escudo antimagia de grado S): destrozó al Gremio Gigante de Chris (700 miembros, solo 300 bajas infligidas) y arrasó Pedro antes de marchar sobre Reinhardt, todo para llamar la atención de Grid.
- Sehee (ID Ruby) obtuvo la clase oculta Santa al proteger a un niño NPC, con el bastón de madera (+50 a todas las estadísticas) y las habilidades Esperanza, Disciplina, Luz Benevolente, Corazón Erguido y Sacrificio (resucita muertos a cambio de dejar su salud y maná en 1); Yerim (Sexy Schoolgirl) recibió la oferta de la clase épica Caballero de la Santa.

- En la defensa de Reinhardt, la explosión de un Arma Antigua dejó a Grid con 1 punto de vida (perdió su pasiva de invencibilidad de 5 segundos del día), pero la Esperanza de Sehee potenciada un 300% por la Armadura de Luz Sagrada le restauró más de 35.000 de salud de golpe y lo llevó a luchar hasta el nivel 270.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 201–225

Capítulos 201–225

Temas tratados

- Fundación oficial del gremio Overgeared y absorción del Gremio Tzedakah
- La defensa de Reinard: armas antiguas que evolucionan en tiempo real
- Títulos nobiliarios masivos: 22 vizcondes, cinco condes y el primer Duque usuario
- La concesión de Reidan y la ruina del oeste del Reino Eterno
- Reclutamiento de Jude como caballero y de Rabbit como administrador
- Piaro, el gran espadachín: duelo, enseñanzas y condición de invitado
- Bland como rehén y el duelo contra el Conde Ashur en Patrian
- Los gusanos gigantes de nivel 330 y la desertificación occidental
- La herrería de Reidan: Khan, los rastrillos y las Botas de Grid
- Piaro «granjero legendario» y experto en feng shui
- El Mensaje de Braham y el secreto del discípulo Mumu
- Economía de gremio: fondos, salarios, déficit y el «remedio de longevidad»
- Mundo real: la destreza de Youngwoo, fan cafés y la pelea callejera
- Noe: libertad, crecimiento y guardián de Reidan
- La elección del nuevo Papa y el desgaste de Isabel

Resumen

El plan de Lauel y la caída de las armas antiguas

En plena batalla, Euphemina no pudo copiar la habilidad de Ruby: su clase oculta Saintess supera la calificación de una duplicadora. A Lauel, que preguntó por Agnus, la maga dedujo que el séptimo del ranking unificado es un lich de clase oculta de tipo crecimiento —como la de Urent— y le cortó todo intento de reclutarlo: contactarlo nunca da nada positivo. Grid, en tanto, trataba a los gólems como trozos de experiencia gracias al soporte curativo de su hermana, y Lauel diseñó el cierre: arrastrar a los ochocientos gólems perseguidores hacia las armas antiguas, cuyos núcleos explotan al morir. Apoyado por su «Susurros del Dragón» (+30 % de daño), el plan funcionó: la primera arma antigua —abrumada por Kill, Link y Trascend encadenados, despojada de su escudo antimagia y rematada por la magia sin canto de Euphemina y el Destello Dorado de Dainsleif— estalló y arrasó a la mayoría de los 800 perseguidores. Jude, el NPC de Winston, destrozó los 43 gólems viejos y 11 muñecos de alma restantes; el mundo dedujo que era un NPC con nombre convertido en caballero, rango que exige misiones de grado S y afinidad.

La euforia duró poco: cada arma antigua destruida hacía evolucionar a las restantes, que subieron de 26.000 a 32.000 de poder de combate, ganaron resistencia al fuego y los rayos y hasta eliminaron su comprensión del idioma para inmunizarse a la «lengua rencorosa» de Lauel. Con la moral por los suelos, el Earl Steim tomó el mando arengando a su yerno «guerrero legendario» y recibió seis rayos de lleno; del humo emergió la voz de Jishuka —«Lo siento, estoy tarde»—: el Gremio Tzedakah al completo, armado con objetos con la G grabada, acababa de llegar. «Danos una orden, capitán»: el gremio que otrora reclutó a Grid pasaba a ser su subordinado.

El gremio Overgeared nace en plena batalla

Lauel no perdió el segundo: un gremio exige quince miembros y la invasión daba experiencia de gremio, así que Grid lo fundó en el acto con veintisiete compañeros. El bautizo fue una comedia: Lauel propuso nombres grandilocuentes y sufrió la elección de «Overgeared», celebrada por los miembros por simple, clara y coherente con un gremio de herrero. La ventana lo resumió: nivel 1, 100.000 de reputación, capacidad 28/30, afiliación al Reino Eterno. Enseguida apareció la misión de gremio «Segunda Guerra de Defensa» (SS): derrotar las seis armas antiguas restantes a cambio de la gran ciudad de Reidan, 500.000 de contribución al reino, dos niveles de gremio y cinco millones de oro; el fracaso significaba el probable colapso del Reino Eterno.

El asalto fue una exhibición de cada firma: el Moral Boost de Uroi, primer orador del ranking, y la Bendición de Dios Judar de Toban, la habilidad definitiva del primer paladín, armaron a todos. Jishuka estrenó el arco de cuerno de salamandra, el más potente del juego, cuya técnica Petardos disparó siete flechas autónomas que bloquearon tres segundos la magia del objetivo. Regas encadenó diez combos con los Nudillos del Duque del Rayo hasta invocar el Carro Atronador; Pon usó a Vanner —resistente como una cucaracha desde Malacus— como tanque humano; Faker (293, puesto 17, ausente de la Competencia Nacional por entrenar) desplegó veinte clones y fue salvado por un rayo de Euphemina, su antigua enemiga. Lauel y Euphemina, primera y segunda de las diez grandes promesas, ataron al enemigo con las alas del dragón del viento para que la Espina del Agravio Profundo de Ibellin arrancara un 6 % fijo de su salud. Y Grid vio subir su Enlace Trascendido a nivel 2 —veinte ataques del 180 % de poder con rigidez de 0,1 s por golpe— y, con las opciones de combo de Failure y los Guantes de Luz Sagrada, infligió 12.140.700 de daño en un golpe.

Al contar hasta tres para rematar las seis a la vez, el orgullo de Pon y Vanner —discutiendo quién daría el golpe final— rompió la

sincronía: su arma antigua se reconfiguró con los datos de las otras cinco muertas en forma humanoide de dos metros, con defensa superior, magia instantánea y un escudo antimagia que anuló flechas y sortilegios. Vanner perdió el 30 % de salud de un rayo pese a su armadura legendaria y Pon cayó aturdido al 60 %; el arma evolucionada —que Grid estimó al nivel de un El Gao debilitado dos veces— castigaba al gremio cuando Grid puso la mano sobre el hombro de Vanner y cumplió la vieja promesa: «Seré tu fuerza». Tragándose los celos, convocó a Noe, cuya mejor bestia demoníaca del infierno devoró al golem, le robó parte del alma (−50 % a sus estadísticas durante tres segundos, transferidas al amo) y lo dejó a merced del gremio, donde el miembro más débil ya era nivel 270. Del cadáver cayó el «Mensaje de Braham»: sin saberlo, Grid era la causa de la invasión. El rey Wiesbaden agradeció el rescate en directo mundial y la dirección del Grupo S.A. aplaudió por primera vez, mientras los foros se mofaban de un ejército incapaz de frenar a los gólems —que ya habían aplastado a los 700 del Gremio Gigante de Chris— solo salvado por un puñado de monstruos.

La ceremonia: vizcondes, condes y el primer Duque

Las recompensas reescribieron la nobleza de Satisfy. La baronesa Jishuka y otras veintiuna personas que salvaron al Earl Steim recibieron 20.000 oro, 10.000 de contribución y el título de vizconde; como cada vizconde nombra tres caballeros, Grid controlaba de golpe unos setenta. Uroi, Lauel, Euphemina, Ruby y «Sexy Schoolgirl» —Yerim, heroína sin haber hecho nada en la batalla— sumaron 733 gólems viejos, 187 muñecos de alma y 12 armas antiguas destruidos: 442.900 oro cada uno (≈531 millones de wones), 184.800 de contribución, el título «Héroe del Reino» (+120 a todas las estadísticas) y «Primer Conde» (+200 dignidad, +500 encanto), con derecho a 10.000 soldados, cinco caballeros y 3.000 oro mensuales. Grid recibió 500.000 oro, contribución ilimitada, la gran ciudad de Reidan, el título de Duque —primer usuario en lograrlo— con estatua en el Salón de la Fama, +600 dignidad, +800 encanto y reputación continental +10.000. Aviso de Lauel mediante, juró lealtad solo al rey Wiesbaden y no a la

familia real, para furia silenciosa de los príncipes; el Earl Steim ascendió a Marqués y su facción se volvió la mayor del reino. Con los cinco millones de la misión, Grid amasó 5,5 millones de oro (≈6.600 millones de wones), que Lauel le obligó a aceptar como fondo del gremio. En el banquete, Jishuka y Yerim se trenzaron por alimentar a Grid, Sehee cortó el filete con intención asesina y Jude desenvainó confundido. La envidia derivó en insultos, pero el fan café de Grid superó los dos millones de miembros —el de Noe iba por 2,75—. En la sede del Gremio Serpiente, Cibal (segundo del ranking) reprendió al ejecutivo Box por hablar de suerte: los títulos habilitan a Grid para expandir territorios y repartirlos entre señores vasallos; había que contactar a los líderes de los siete gremios.

Reorganización y despedidas

De regreso al norte, los ex de Tzedakah envidiaban el +120 del título —84 niveles para una clase de siete estadísticas; Grid, con trece, se mordió la lengua para no presumir de sus 1.560 puntos—. Se explicó el cambio de Yerim a «Caballero de la Santa»: clase épica mediocre en solitario pero letal junto a una Saintess, a la que dota de +20 % de rendimiento de habilidades, +30 % de estadísticas, +50 % de resistencia y un 40 % de su defensa. En el cruce de Winston y Byran, Jishuka quedó como gobernadora del pueblo con tres miembros y, por sugerencia de Lauel, juró como caballera para que Grid pudiera convocarla desde cualquier distancia; el gremio acumularía en Byran minerales y escamas de sílfide hasta fabricar capas de invisibilidad para todos. En Winston, Irene aguantó el malentendido de las «concubinas» y pidió un hijo a Grid con franqueza que ruborizó a la plaza. Mientras Lauel extorsionaba al grupo de Shai en la mazmorra —el objeto más caro de cada uno bajo amenaza de muerte, con la lista de inventario de Irene—, Grid envió a Euphemina a buscar a Rabbit a la prisión de Frontier para invitarlo al gremio; ella rechazó la Espada del Gran Señor que él le ofrecía para examinarlo, pues su perspicacia de 1.600 ya le da la Observación del Personaje de forma innata.

El Mensaje de Braham y el gran espadachín

Volando al cañón Kesan, Grid abrió el Mensaje de Braham: obtenga las cuatro bendiciones divinas y construya la Vasija del Alma, o sufrirá un desastre. La misión «La Resurrección del Gran Mago» recontó la historia —Braham, superviviente del dragón de fuego Trauka, creó el Pavranium con Pagma y selló 28 fragmentos de alma en 28 laberintos— pero dejó una grieta: la leyenda sitúa la muerte de Pagma hace cien años y la de Braham hace trescientos, así que algo no cuadra. Con la misión de facto imposible (requiere la bendición de Yatán, su enemiga) y siete piezas de Pavranium ya recuperadas gracias a Minor, Grid destruyó el mensaje furioso. Braham reveló además su podredumbre: las fórmulas que lo hicieron célebre fueron simplificadas y difundidas por Mumu, su mejor discípulo, a quien celó y espió pegando su magia de vigilancia al orbe que —Grid lo ignora— reprodujo para Euphemina.

En el cañón, Piaro lo recibió corrigiendo su nombre. La Espada del Gran Señor desplegó un perfil aterrador: Gran Espadachín de nivel 367, la persona más cercana al santo de la espada de su época, con 2.038 de fuerza, 1.910 de agilidad, esgrima suprema SS y la técnica única «Destinado a Perecer», que mata al 100 % de los objetivos; ex vicecapitán de los Caballeros Rojos, incriminado por Asmopel, enfermo del corazón y con sus estadísticas reducidas un 20 %... y sin límite de crecimiento, como un usuario. Ante la oferta de caballero, Piaro exigió un duelo de aptitud: defendió los 21 filos de Link con movimientos mínimos —su agilidad doblaba la de Grid— y admitió la derrota tras la cadena de moderación, Kill, Wave y Link; aun así se negó a jurar lealtad jamás. Grid leyó su trauma, le ofreció vengarse de Asmopel a través de él y lo invitó como huésped libre: Piaro aceptó, y Grid abandonó la ciudad donde había vivido año y medio como descendiente de Pagma.

Patrian: la revancha con el Conde Ashur

El viaje se volvió escuela: Piaro mató ogros gemelos de nivel 260 en segundos, insultó los fundamentos de Grid —«dependes del equipo; con botas pesadas la gran espada gana peso y poder», un sistema oculto— y le regaló ropa noble para tapar su aspecto de vagabundo. En Patrian, disfrazado, Grid vio a Piaro humillar con huesos y guisantes escupidos al usuario Coke (nivel 109), y luego la entrada de Dio, el caballero obsesionado con la limpieza que en su día lo asesinó por el libro raro de Pagma: la dignidad de 850 puntos de Grid aplastó la taberna, llovieron las bofetadas hasta que Dio se desmayó, y Coke —que ambiciona ser mundialmente famoso— consiguió su autógrafo y se hizo su fan incondicional. El Conde Ashur —único gran mago del Reino Eterno, uno de los diez grandes del continente— llegó con decenas de caballeros a cobrarse el libro y la humillación de Bland, pero Piaro le exigió duelo: en el espacio dimensional erigido con la mitad del maná del mago, el espadachín deshizo a los 23 caballeros de élite y trituró su tornado de hielo con el aura; solo el Fluid Escape —alma separada del cuerpo, inmune e intocable— salvó a Ashur, cuyo alma atravesó a Grid con 40.985 de daño pese a su armadura legendaria. El contraataque de Link derribó a un Ashur maltrecho, y Grid, que reconoce en el fondo que el conde fue su involuntario benefactor, le perdonó la vida siguiendo el consejo a distancia de Lauel: exigió a su hijo como rehén. Bland se arrodilló y se ofreció voluntario para salvar a su padre; en la marcha, absorbiendo en tiempo real las enseñanzas de Piaro, pasó de cazar goblins con cuernos a batirse con monstruos cincuenta niveles superiores.

El desierto impuso su ley: los gusanos gigantes, nivel 330 y defensa comparable a un arma antigua, obligaron a Grid a invertir sus 400 puntos acumulados en agilidad y a pedir, humilde por fin, que Piaro lo entrenara. Tres días de correcciones sobre el peso en la punta de la espada, los músculos del cuello y los movimientos orgánicos lo dejaron «un poco normal» —el límite que Piaro cree posible en él—, pero suficiente para cazar sin depender de habilidades.

Reidan, la ciudad que agonizaba

El gremio, llegado nueve días antes, ya había chocado con la realidad: Reidan, segunda ciudad del reino con capacidad para 430.000 almas, era una ruina de 20.551 habitantes hambrientos, sin usuarios, con seguridad 5/100, 141 soldados, dos caballeros (Uroi y Lauel) y un administrador de grado C. Faker interrogó al administrador Aric y desenterró la historia: hace diez años los gusanos gigantes desertificaron el oeste y aislaron la ciudad; el señor anterior reclutó a los jóvenes para asaltar las guaridas de vampiros que diezmaban a la población, marcharon y nunca volvieron; quienes aún esperan son sus familias. El imperio envió a los Caballeros Negros, solo pudo proteger el río a cambio de un tributo anual creciente y al final se retiró, dejando a 20.000 personas al borde del hambre. Los cinco millones del gremio no alcanzaban ni para alimentarlos (600 oro por comida), pero Lauel decidió alimentarlos de todos modos; Uroi se indignó ante su refrán sobre los surcoreanos que no dejan de hacer pasta de pimiento picante por culpa de los gusanos.

La reconstrucción fue tan cómica como épica. Grid, reclutado por Khan para la herrería de ocho grandes hornos, reñó al anciano por fabricar rastrillos «en masa» y sin orgullo, y respondió con un Rastrillo Ideal épico y luego un Rastrillo Perfecto único (+28 destreza, mejora enorme del suelo); Khan, remozado hasta aparentar cuarenta, los emuló con su herrero avanzado nivel 7. Piaro y Bland, enviados al campo con una cuota absurda de 500 pyeong para que renunciaran, la limpiaron en hora y media: Bland era diez veces más rápido que una persona común y Piaro diez veces más que Bland, hasta que el «espadachín mendigo» fue aclamado como granjero legendario y experto en feng shui tras clavar el rastrillo y hacer brotar del subsuelo una columna de agua. Ante el castillo de aguja de once pisos, 127 habitaciones y cuartel para 8.000 soldados —símbolo que el pueblo protegió incluso hambriento—, Grid ordenó no explotar a la gente y se sentó en el trono vacío: «Estoy calificado», y Uroi y Lauel se postraron convencidos.

Rabbit y la economía del desierto

Rabbit llegó escoltado por Euphemina sin cambios: gafas de montura fina, aire de caballero culto y codicia igual a la de Grid. Nombrado vizconde por la autoridad ducal (500 oro de salario obligatorio) y hecho administrador con un sueldo mínimo autoimpuesto de 5.300 oro mensuales, el NPC con nombre de nivel 307 —inteligencia 2.241, poder político 1.505, Administración S, Perspicacia para los Negocios S y Sabiduría de un Gran Comerciante SS— desmontó el plan agrícola de Lauel (el clima solo admite pocos cultivos), redujo un tercio los campos, invirtió en alquimia y en infraestructura para la herrería, y ejecutó su golpe maestro: vender arena del desierto al barón Bi del Imperio Sahariano, embotellada como «remedio de longevidad», producto de lujo con Khan —sesentón sano— como imagen, a tres oro por diez gramos y con un margen del 99,9 %. Cuando el comerciante de tercer rango Muto intentó copiarlo, perdió la mitad de sus guardias ante los monstruos occidentales y a sus clientes NPC, que solo aceptan «la arena del Señor de Reidan». Pese a todo, Reidan seguía en déficit: los 450 objetos que Grid fabricó en tres meses (dos únicos entre ellos, más de mil millones de wones en ganancias sacrificadas) se invirtieron íntegros en la ciudad, mientras Noe —nivel 35— recibía por fin libertad de caza en los alrededores bajo tres reglas: no dañar humanos, informar de lo sospechoso y acudir siempre al llamado. En el mundo real, Youngwoo peló ajo para sus padres con la destreza legendaria transferida del juego y escoltó cada noche a Sehee y Yerim, estrellas nacionales: frente a cuatro universitarios antifans que las acosaban, plantó cara con las enseñanzas de Piaro y tres meses de entrenamiento real, y las patadas de Yerim remataron la refriega; después les regaló cápsulas propias.

Cuatro meses después: el cataclismo del ranking

Cuatro meses de caza occidental reordenaron el mundo: Toban, último ex Tzedakah, alcanzó el nivel 300; la mayoría del top 40 del ranking unificado ya pertenece a Overgeared —top 7 inmutable:

Kraugel, Cibal y un Chris recién ascendido a Guerrero de la Destrucción— y los medios enloquecen por secretos de Reidan que nadie visita sin un grupo de nivel 280. Grid, anclado en 275 pero con más de 3.000 de destreza, usó su Creación del Herrero Legendario para diseñar las Botas de Grid, calzado pesado de acero, oricalco azul y hierro negro pensado para potenciar la gran espada, con una variante legendaria de 470 de defensa y +20 % en la oscuridad, primera pieza de un futuro «set Grid». Le quedan tres retos: la misión de clase (imposible sin la bendición de Yatán), recuperar el Pavranium —para lo que envió a Minor a rastrear laberintos con promesas de un futuro reino— y la venganza de Piaro contra Asmopel, cuya victoria curaría el corazón del gran espadachín. Y en el Vaticano, un año después de la caída de Drevigo, el ambicioso Pascal de la iglesia de Judar maniobra para entregar los setenta millones de fieles de Rebeca al Imperio, mientras Damian tiembla al ver cómo la vida de Isabel se apaga desde que la Lanza de Rafael fue liberada.

Hechos relevantes e interesantes

- Euphemina no pudo duplicar la habilidad de Ruby (Saintess supera la calificación épica de la duplicadora) y dedujo que Agnus, séptimo del ranking, es un lich de clase oculta de tipo crecimiento, como la de Urent.
- El plan de Lauel usó la explosión de las armas antiguas al morir para aniquilar de golpe a ~800 gólems; tras la primera baja quedaban 43 gólems viejos y 11 muñecos de alma.
- Jude, el NPC de Winston, combate como caballero de Grid en Reinard y luego entrena en Reidan a los reclutas más fuertes detectados con la Espada del Gran Señor.
- Las armas antiguas evolucionan en tiempo real con los datos de sus caídas: de 26.000 a 32.000 de poder de combate, inmunidad a la lengua rencorosa de Lauel y, tras una rematada fallida, una forma humanoide de 2 metros con defensa superior y escudo antimagia total.

- El gremio Overgeared se funda en plena batalla con 28 miembros (capacidad 28/30, 100.000 de reputación, afiliación al Reino Eterno); Lauel odia el nombre, los miembros lo adoran.
- La misión de gremio «Segunda Guerra de Defensa» (SS) premió con Reidan, 500.000 de contribución, dos niveles de gremio y cinco millones de oro; Grid amasó en total 5,5 millones de oro (≈6.600 millones de wones), destinados por Lauel al fondo del gremio.
- El Enlace Trascendido de Grid sube a nivel 2: 20 ataques del 180 % de poder con rigidez de 0,1 s por golpe; su golpe récord fue de 12.140.700 de daño gracias a los combos de Failure y los Guantes de Luz Sagrada.
- Noe devora el arma antigua evolucionada: roba parte de su alma (−50 % a las estadísticas 3 segundos, transferidas al amo, +233 de resistencia); Grid supera sus celos, pues el fan café de Noe tiene 2,75 millones de miembros contra 2 millones del suyo.
- Premios: 22 vizcondes (20.000 oro cada uno; unos 70 caballeros potenciales para Grid), cinco condes (Uroi, Lauel, Euphemina, Ruby y Sexy Schoolgirl: 442.900 oro, título Héroe del Reino con +120 a todas las estadísticas y Primer Conde) y Grid primer Duque usuario (+600 dignidad, +800 encanto, estatua en el Salón de la Fama, sin límite de expansión de poder).
- Grid jura lealtad solo al rey Wiesbaden y no a la familia real por indicación de Lauel; el Earl Steim asciende a Marqués y su facción se vuelve la mayor del reino.
- Yerim cambia a la clase oculta «Caballero de la Santa»: junto a una Saintess otorga +20 % de rendimiento de habilidades, +30 % de estadísticas, +50 % de resistencia y 40 % de la defensa de esta.
- Jishuka queda como gobernadora de Byran y jura como caballera de Grid para poder ser convocada a su lado desde cualquier lugar.

- Lauel extorsiona al grupo de Shai preso en la mazmorra con la lista de objetos de Irene, cobrando la pieza más cara de cada uno a cambio de no ejecutarlos.
- El Mensaje de Braham exige la Vasija del Alma bajo amenaza de desastre; la misión «La Resurrección del Gran Mago» revela 28 laberintos con fragmentos de alma, una contradicción histórica (Pagma murió hace 100 años, Braham hace 300) y que el mago espió a su discípulo Mumu, verdadero autor de sus famosas fórmulas, mediante un orbe… el mismo tipo de orbe que Grid reprodujo para Euphemina.
- Piaro: Gran Espadachín de nivel 367, esgrima suprema SS, técnica «Destinado a Perecer» (mata al 100 % de los objetivos), ex vicecapitán de los Caballeros Rojos incriminado por Asmopel, con enfermedad del corazón que le resta un 20 % de estadísticas y, pese a todo, sin límite de crecimiento; rechaza jurar lealtad y acompaña a Grid como invitado.
- Grid golpea y humilla en Patrian a Dio, el caballero que lo mató por el libro raro de Pagma, y derriba al Conde Ashur (uno de los diez grandes magos del continente) tras recibir 40.985 de daño de su Fluid Escape; le perdona la vida a cambio de Bland como rehén.
- Bland, genio de la esgrima mágica (nivel 255, títulos Hijo del Gran Mago y Discípulo del Marqués Steim), crece en días bajo las enseñanzas de Piaro hasta batirse con monstruos 50 niveles superiores.
- Los gusanos gigantes del oeste son nivel 330 (hasta 2.340.100 de experiencia por baja) y hace diez años desertificaron la región; los habitantes de Reidan que quedan son familias de la expedición contra los vampiros que jamás regresó.
- Grid fabrica el Rastrillo Perfecto (único, +28 destreza, decuplica el rendimiento agrícola) y las Botas de Grid (épicas a legendarias, 470 de defensa, +20 % en la oscuridad, 2.930 de peso), primera pieza de un futuro set con su nombre.

- Piaro es aclamado como «granjero legendario» y experto en feng shui al encontrar con su rastrillo una fuente de agua subterránea; Khan, herrero avanzado nivel 7 de 60 años, forma a 30 jóvenes herreros en la nueva forja de ocho hornos.
- Rabbit, NPC con nombre de nivel 307 (Administración S, Sabiduría de un Gran Comerciante SS), es nombrado vizconde y administrador de Reidan con 5.800 oro de sueldo mensual total; su «remedio de longevidad» vende arena del desierto a 3 oro por 10 gramos con 99,9 % de margen y arruina al comerciante Muto.
- En el mundo real, la destreza de Youngwoo se transfiere al pelar ajo; su fan café supera los 2 millones de miembros; defiende a Sehee y Yerim de cuatro universitarios aplicando las enseñanzas de Piaro y su entrenamiento físico de tres meses.
- Cuatro meses después, la mayoría del top 40 del ranking unificado son miembros de Overgeared (Toban, último ex Tzedakah, llega al nivel 300); el top 7 sigue con Kraugel, Cibal y Chris como Guerrero de la Destrucción.
- Cliffhanger final: en la elección papal post-Drevigo, Pascal de la iglesia de Judar pretende entregar los 70 millones de fieles al Imperio Sahariano mientras la vida de Isabel se agota por la Lanza de Rafael liberada, con Damian impotente.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 226–250

Capítulos 226–250

Temas tratados

- La agonía de Isabel y la misión papal de Damian
- La producción del herrero legendario y el temido "evento especial"
- Economía de Reidan: piedras de mejora, alquimia y el mitril amarillo
- La marcha por el gran desierto occidental
- El Doppelgänger de Pagma en el Bosque Misterioso
- El entrenamiento con Piaro y las técnicas Pinnacle y Revolve
- El diario de Wendy y el origen del Doppelgänger
- Randy, la nueva mascota de Grid
- El estilo de dos espadas
- Kraugel, el número uno del ranking, humillado en los campos de trigo
- Damian ante los granjeros de Reidan
- La masacre del clan Hull y el Gremio Lobo Blanco
- El Matadero del conde Zebra y los objetos malditos
- El embarazo de Irene y el sistema de crianza de Satisfy
- La invasión de los siete gremios a Reidan

Resumen

La agonía de Isabel y la misión papal de Damian

Un año después de que Grid rompiera el sello de la Lanza de Rafael, Isabel se apaga. La Transformación Blanca —tomar prestado el poder de la diosa de los tres artefactos divinos— castiga brutalmente el cuerpo, y como la lanza sigue desellada, Isabel ha vivido un año entero transformada: cabello gris, ojos apagados, ya ni oye a Damian llorar a su lado. Tiene 18 años. Pascal, ex líder de

la iglesia de Judar y favorito para el trono papal vacante, la llama "herramienta" y desvela el plan de los sacerdotes mayores: usar al descendiente de Pagma para desellar los otros dos artefactos, con sustitutas ya criadas. Damian, paladín de Rebeca solo por amor a Isabel, Rin y Luna, jura que lo cambiará todo y acepta la misión de segunda clase "Conviértete en Papa" (SS): ganar en tres meses la elección contra Pascal, que ya compró más de la mitad de los votos, con el equipo sagrado de la diosa como recompensa. Además intercepta la misión destinada a Isabel —destruir un templo de Yatán en el este del imperio, cerca del oeste del Reino Eterno— y arranca: pasará por Reidan a suplicar al descendiente de Pagma que vuelva a sellar la lanza.

El herrero legendario y la economía de Reidan

Grid cierra cuatro meses de trabajo febril: más de 630 objetos, cinco únicos —entre ellos las Botas de Grid— y ningún legendario deliberado. Pero al enseñarles botas a los treinta jóvenes herreros seleccionados entre los 200.000 habitantes (formados por Khan), fabrica sin querer unas botas legendarias para un simple soldado: su noveno legendario, a solo uno del "evento especial" que teme. Deprimido, camina como quien perdió su país y el índice de seguridad de Reidan se desploma.

Grid quiere piedras de mejora para llegar a +8, pero su precio no deja de subir (180 oro la general, 2.500 la bendita; una pieza a +8 ronda el medio millón) mientras el Grupo SA se niega a aumentar la caída para no inflar el oro. En efectivo solo tiene 20.000 de los 5,5 millones de los gólems: el resto está en fondos del gremio o convertido en dinero real. En su almacén queda un misterio: la Esencia de la Diosa de Drevigo, un líquido dorado que ni la Evaluación del Herrero Legendario ni Rabbit saben tasar; el administrador solo le ordena atesorarla.

Rabbit explica su estrategia: más de la mitad de los fondos del gremio está invertida en alquimia para hacer de Reidan la segunda Talima, la ciudad del cielo del territorio del dragón Trauka. La alquimia es mala inversión por sus tasas de éxito, pero las piedras

de mejora también se fabrican con ella, y el polvo de hadas que dispara esas probabilidades sale del mitril amarillo. La mina existe: el ex señor, el conde Arik, preso en Reidan, confesó una en la cuenca sur del río Ev. El problema es el guardián: los miembros de Overgeared, todos entre los 40 primeros del ranking, retrocedieron ante un jefe que equivale a un El Gao completo. Conclusión: irá Grid, con Piaro y las mascotas.

La marcha por el gran desierto

La expedición parte con Piaro, a quien el gremio mira con estupor (¿para qué un granjero en una redada?) mientras Grid lo llama "granjero legendario" y Lauel improvisa que los granjeros defienden sus campos de bestias. Mientras, los expertos que fallaron sus análisis de Grid predicen su caída en la era de las terceras clases —Regas ya es Asura y aun así perdió el duelo de revancha— y anuncian que en el segundo concurso nacional, en París dentro de nueve meses, ya no tendrá ventaja. Grid lo sabe: su Esgrima de Pagma pierde la pasiva al usar habilidades activas, así que su apuesta es el "despertar de estadísticas" que multiplica cada punto cada cien niveles; con nivel 275 y sus títulos, sus estadísticas totales equivalen a un nivel 380.

En el desierto, Grid —131 días sin cazar— ignora el consejo de Huroi y ataca todo lo que se mueve: a los siete basiliscos les predice el destello de petrificación, los ciega con estocadas a los ojos y remata con Kill, mientras las espadas doradas de Pavranium le cubren la espalda. Su resistencia de herrero duplica la de los clasificados y el viaje se alarga el triple. En el campamento, entre papas arcoíris, los "petroleros" Vanner y Toban protestan por los turnos de guardia hasta que Lauel propone a Piaro; el granjero acepta y, al amanecer, ejecuta de un lanzamiento de leña al depredador del río Ev, una década de terror.

El Bosque Misterioso y las 83 batallas

El Bosque Misterioso es un bambusal que sobrevivió al desierto porque su guardián bloquea el paso de monstruos y humanos. Una

presión ambiental aplasta al gremio con indefensión... salvo a Grid, que avanza al centro y encuentra a un hombre idéntico a Pagma: el Doppelgänger del Bosque Misterioso, que en 153 años copió la apariencia, la gran espada de jade y parte de las técnicas del herrero. Lauel explica el límite: un doppel no reproduce por completo a alguien más fuerte, así que es un Pagma "inacabado"... con estadísticas de un El Gao completo. La primera batalla es una masacre: la espada de jade desgasta Failure a velocidad inaudita y Grid no devuelve un golpe.

Cuando Grid va a activar la Esgrima de Pagma, Piaro grita "¡Detente!": la estocada del doble le habría atravesado el corazón. Empieza la segunda etapa de las lecciones del espadachín más fuerte del continente: "¿por qué no estás tranquilo? Observa al oponente; la diferencia no es tan grande". Grid aprende a leer el juego de pies enemigo —la estocada simplifica el paso de Kill, el corte el de Link—, a mirar ojos y hombros y a usar las espadas doradas como armas y no solo como escudos. Cada vez que muere, Piaro lo salva como quien mete otra moneda en la máquina, y Grid pelea de nuevo: cero ataques en la primera batalla, uno en la segunda... en la 51 ya intercambia golpes de tú a tú; después Piaro entrena a Regas y a todos por turnos.

En la batalla 83, Grid cambia las técnicas a mitad de combinación y hace sangre de verdad; el doble responde con una técnica desconocida: Pinnacle, habilidad dirigida que ignora la defensa y cuyo alcance crece con el arma. La hoja atraviesa la Armadura de Luz Sagrada y Grid cae moribundo, pero el Anillo de Doran, amplificado por la armadura, lo cura por completo (Piaro queda pasmado: ni una santa legendaria sana así de un golpe). Y Grid, que puede hacer suya la Esgrima de Pagma con solo verla, aprende Pinnacle (700% de ataque a un objetivo, ignora defensa); cuando el doble replica con Revolve —devuelve cualquier ataque del medio segundo posterior con el 100% de su poder—, contesta con su propio Revolve aprendido al instante: un contraataque perfecto contra otro contraataque perfecto que enmudece al gremio. Con el brazo del doble cercenado, encadena Muerte Vinculada hasta

despedazarlo. Han pasado 23 horas y 21 minutos; Grid cayó 82 veces, sus compañeros al menos diez. Botín: 6.300 oro, 8.450.109 de experiencia, 38 piedras de mejora, el set Guardián y la Gran Espada del Doppelgänger.

El diario de Wendy y el nacimiento de Randy

El doble no murió: reducido a una masa informe, su núcleo sigue vivo aunque sus recuerdos se degradaron. En la ladera del monte Alzar, una cabaña abandonada esconde una caja que Grid abre con la Llave Maestra: el diario de Wendy, escrito 146 años atrás. La niña conoció en el bosque a una criatura idéntica a ella, la llamó Randy y le regaló gorro y bufanda; su padre le enseñó a cazar con arco. Cuando en el año 270 se descubrió una mina asombrosa detrás de la casa, el señor de Reidan quiso hacer de Wendy su concubina, y tras él llegó un príncipe hermoso: Pagma, que lamentó que la mente humana fuera aún inmadura para aquel mineral (mitril amarillo) y que, tras reparar al doble, le cedió parte de su fuerza con una misión: defender el bosque a toda costa, porque de ese equilibrio dependía la seguridad de Wendy. Randy se volvió guardián, se llenó de sangre y se alejó de la niña por miedo a dañarla; Wendy, para salvar a su padre preso, aceptó ser concubina y se fue mintiendo que volvería. Volvió trece años después, enferma y abandonada, y su última entrada —con rastros de sangre — la escribió al reencontrarse con un Randy que la esperaba igual que siempre. El doble lleva un siglo esperando a una humana que ya murió.

Leer el diario le vale a Grid dos regalos: un vínculo con Pagma que acelera el crecimiento de sus habilidades legendarias (su gran defecto era la lentitud) y la certeza de que, si llama "Randy" al doble, este lo seguirá encantado. En Reidan lo repara con la Reparación del Herrero Legendario (nv3→4, +5 destreza, +3 persistencia) y lo adopta como mascota —nivel 1, 1.200 de salud, Copiar nv10: copia al dueño con el 30% de sus estadísticas y algunas habilidades; semininmortal salvo destrucción del núcleo— devolviéndole la forma de la niña Wendy: "tu nombre es Randy y yo

soy Grid. Somos amigos". Su objetivo: darle la felicidad que no tuvo.

Botín, dos espadas y la mina de mitril amarillo

El set Guardián (collar y pulsera, únicos, nivel 300) da 172 de defensa como conjunto —rareza absoluta en accesorios— y eleva la Indomable de Grid por encima de 1.000, así que los compañeros se lo ceden. La Gran Espada del Doppelgänger (legendaria, nivel 320) vale al menos tres millones de oro: apenas inferior a Failure en daño, ignora el 20% de la defensa y añade 20% al daño de habilidades. Como nadie del gremio usa grandes espadas, Lauel propone el estilo de dos espadas, los miembros le regalan el arma y Piaro acepta entrenarlo contra la penalización del 50% del arma secundaria. Con las piedras cedidas, Grid sube a +8 la Gran Espada y las Botas de Grid, confirmando que la mejora es pura suerte.

La expedición asegura la mina de mitril amarillo del monte Alzar: Reidan monopoliza un mineral que ni el imperio logró, la pieza que faltaba al sueño alquímico de Rabbit. Grid delega la administración en Rabbit y Lauel, y tiene un gesto inédito con Euphemina, agotada de duplicar habilidades para la ciudad: le regala una Capa de Invisibilidad del sastre legendario Kruger y la manda "de vacaciones" al reino de las sirenas por las Lágrimas del Rey del Clan del Agua, material que otorga magia permanente a un objeto.

En los campos de trigo que Piaro hizo brotar en el desierto se crea la misión actualizada "El verdadero traidor de los Caballeros Rojos" (SS): matar a Asmopel, el ex vicecapitán que se citó con la Emperatriz e incriminó a Piaro y a sus hombres. La recompensa es la afinidad de Piaro al máximo, y Grid traza su plan: con la afinidad en la cima, Piaro se convertirá en su subordinado; tenerlo equivale a tener un ejército. Grid parte hacia Titán, la capital del Imperio Saharan, con Noe y Randy.

El imperio: el clan Hull, el Lobo Blanco y el Matadero

En el territorio del conde Zebra, el Gremio Lobo Blanco —24 miembros del barón Berad, nigromante de nivel 281 y uno de los diez novatos junto a Lauel— masacra a los 1.050 refugiados del clan Hull para cobrar la contribución imperial. Grid, que pasaba rumbo a Titán, recibe la misión "Rescate del clan Hull" (dificultad A) y se interpone: el berserker Elbo muere bajo un Revolve de Randy en el momento perfecto (103.900 de daño), el disparo de la francotiradora Kiki lo bloquean las espadas doradas, la onda de choque le tira el sombrero y queda expuesto como el Duque Grid; un Transcended Link a dos espadas borra la colina donde se ocultaba Kiki. Berad invoca al no muerto Dantalian con huesos de un gran demonio, y aun así los 25 mueren: Grid solo pierde una sexta parte de salud y resistencia. Los 930 supervivientes —inteligencia media 300, con Warin, niña de 11 años y última de la familia real, entre ellos— emigran a Reidan escoltados por Faker, convocado con la habilidad de convocatoria de caballeros; la infamia lo obliga luego a cazar durante días.

Siguiendo el consejo de Lauel —que gracias a la informante Aines conoce el botín—, Grid se detiene en el castillo del conde Zebra, un noble que tortura y mata por diversión. En su sótano vive el Matadero, mitad hombre mitad bestia, desollado y lleno de metal oxidado, nacido de presenciar las atrocidades del conde: más de 800 aspirantes murieron contra él y en el sótano solo caben tres personas. Grid lo mata en solitario a doble empuñadura y recoge el Parche en el Ojo del Matador (único; oculta: Detección de Puntos Vitales, pasiva reservada a unas pocas clases de combate), la Máscara del Matador (legendaria; Lágrimas Sangrientas del Espíritu Maligno: 8% de sangrado al ser golpeado; tras diez sangrados se tiñe de rojo y da +50% de ataque por cinco segundos) y los pendientes de cuarzo negro (+15% inteligencia) del conde. Los dos primeros son objetos malditos que imponen el impulso de matar; Grid resiste.

La venganza del conde lo condena: envía a nueve asesinos de Black Arrow y Noe, colándose como un gato adorable, le destroza la cara; los soldados, hartos de sus torturas —una víctima de 15 años era pariente de uno—, lo ejecutan con sus lanzas. El Caballero Rojo Idan investiga y ejecuta a los soldados y sus familias pese a sus promesas, mientras Berad calla la presencia de Grid, arresta a los culpables para ganar méritos y planea devorar el territorio para su maestro, Agnus. Fuera, Grid elimina a los nueve asesinos (nivel medio 240) devolviéndoles sus dagas con Revolve y alcanza el nivel 288: 2.810 de fuerza frente a 1.606 de agilidad, a unos 120 niveles del equilibrio 1:1 de Piaro.

Irene, Kraugel y Damian

Una carta de Irene trae la noticia que lo cambia todo: está embarazada. Satisfy solo activa el sistema de crianza para usuarios maduros con parejas de máximo afecto, y Grid, tras horas de deliberación, acepta la bendición pidiendo una hija inteligente y generosa como su madre. En la junta del Grupo SA los ejecutivos se escandalizan, pero el director Sangmin lo defiende: Grid ha crecido internamente y el propio sistema lo eligió; la supercomputadora Morus, que da inteligencia artificial perfecta a los NPC, convierte la crianza en un arma de doble filo y en una oportunidad publicitaria.

Mientras tanto, el número uno del ranking llega a Reidan solo para vender botín. Kraugel, espadachín blanco, candidato de tercera etapa a Santo de la Espada, con más de 40.000 de reputación continental (único usuario con Tienda de Reputación) y apodado "Dios del Control", queda bloqueado en los campos por un granjero con azada y arado. El duelo es una lección: ni White Light Steps, ni la Espada Meteoro, ni Colmillo Blanco —arrancada a un gran demonio— pueden contra el Manejo Supremo de la Espada de Piaro, cuya cuarta forma atrae el arma enemiga como un imán. Con la durabilidad de su espada al tercio y media salud perdida, Kraugel renuncia a gastar los caramelos de la Tienda de Reputación y admite la derrota; Piaro le ofrece trabajar de mañana y entrenar de

tarde, nace una misión oculta y el número uno de Satisfy lleva quince días cosechando junto al noble Bland sin que nadie lo sepa. Días después llega Damian, con el equipo grabado con "Te amo, Rin Chan", dispuesto a entregarlo todo por el sellado de la lanza: Piaro lo derrota en diez minutos pese a la Bendición de la Luz, Kraugel en veinte, y acepta otra misión oculta —tres semanas con el granjero: +30 fuerza, +60 persistencia, dos niveles de dominio avanzado de espada y la habilidad agricultura— mientras espera al Duque.

La invasión de los siete gremios

Cibal, segundo del ranking, no soporta que el título de primer rey se le escape: su Gremio Serpiente (275 miembros, nivel medio 230+) se alía con otros seis gremios para arrasar Reidan mientras Grid viaja y el gremio desarrolla la mina; el Gremio Gigante se niega a participar. Las Flores de Hielo de Vondre —30 magos de élite del primero del ranking de magos, sediento de vengar su humillación en la competencia nacional— se topan en un bosque de enredaderas con Faker escoltando a los refugiados del clan Hull: en cinco minutos mueren once magos, la Furia del Dragón de Hielo de grado S es esquivada por el Maestro de la Rapidez (tercera clase de asesino) potenciado con la Armadura del Dios del Viento recreada por Grid, y Vondre cae bajo la daga de un Faker tan agotado que ni puede levantarse. Los gremios Jack y Cerab son pulverizados en Patrian por el conde Ashur, uno de los diez grandes magos del continente, que protege Reidan porque su hijo Bland vive allí; el BJ Bumi graba el desastre y ve renacer su carrera. Con tres gremios borrados, Cibal avanza con los 550 del Gremio Dorado y el Gremio Hades. Lauel, avisado por el susurro de Faker, ordena lo impensable: abandonar Reidan y salvar a Rabbit, Piaro y Jude; Huroi despega con Vanner y Toon en su Draco.

No hace falta: cuatro granjeros cortan el paso al ejército. El tsunami de llamas del mago Big Boy se desvanece con un giro de azada de Piaro y, antes de que Cibal reaccione, el arado de mano se le clava en la frente: muerte instantánea para el segundo del

ranking. "Bienvenido a Reidan. Prepárense para la batalla", sonríe el hombre del sombrero de paja, y cuando los 550 preguntan quién es, responde: "Soy un granjero de Reidan" —uno con sueldo de 73 platas al mes de un administrador que cobra 5.300 oro.

Hechos relevantes e interesantes

- Isabel, de 18 años, se muere tras un año en Transformación Blanca por la Lanza de Rafael desellada; los sacerdotes mayores planean usar al descendiente de Pagma para desellar también los otros dos artefactos divinos, con sustitutas ya preparadas.
- Damian aceptó la misión de segunda clase SS "Conviértete en Papa": ganar en tres meses la elección contra Pascal (que compró más de la mitad de los votos); recompensa: armadura, casco y guantes de la diosa Rebeca.
- Grid produjo más de 630 objetos en cuatro meses con cinco únicos; las botas de soldado legendarias accidentales son su noveno legendario, a uno del "evento especial" que teme desde que obtuvo su clase.
- Las piedras de mejora suben de precio (180 oro la general, 2.500 la bendita) y subir una pieza a +8 cuesta unos 500.000 oro; de los 5,5 millones de oro de la invasión de gólems, Grid solo conserva 20.000 en efectivo.
- La Esencia de la Diosa que dejó caer Drevigo no puede ser tasada ni por Rabbit; el administrador le ordena atesorarla por contener el poder divino de Rebeca.
- Rabbit invirtió más de la mitad de los fondos del gremio en alquimia para convertir Reidan en la segunda Talima (la ciudad del cielo del territorio del dragón Trauka); las piedras de mejora se fabrican con alquimia y el polvo de hadas de mitril amarillo dispara la tasa de éxito.
- El "despertar de estadísticas" multiplica el valor de cada punto cada 100 niveles; Grid (nivel 275) tiene estadísticas totales equivalentes a las de un nivel 380.
- Tras 131 días sin cazar, Grid mató en solitario a siete basiliscos prediciendo el destello de petrificación con la

educación de Piaro, y las espadas doradas de Pavranium le cubrieron de seis colas a la vez.

- El Doppelgänger del Bosque Misterioso existe desde hace 153 años copiando a Pagma; no puede copiar por completo a alguien más fuerte, pero sus estadísticas igualan a las de un El Gao completo.
- La batalla duró 23 horas y 21 minutos y 83 rondas: Grid cayó 82 veces, aprendió Pinnacle (700% de ataque a un objetivo, ignora defensa) y Revolve (devuelve los ataques del medio segundo posterior con el 100% de poder) solo con verlas, y ganó con Muerte Vinculada; botín de 6.300 oro, 8.450.109 de experiencia y 38 piedras de mejora.
- El Anillo de Doran amplificado por la Armadura de Luz Sagrada curó por completo a un Grid moribundo, algo que ni una santa legendaria puede hacer de una sola vez.
- El diario de Wendy (años 259–286 del reino) revela que Pagma reparó al doble, le cedió parte de su fuerza para defender el bosque y con ello la seguridad de Wendy; la niña murió pronto tras volver como concubina abandonada, y Randy la esperó más de un siglo sin entender la vida humana.
- Leer el diario creó un vínculo con Pagma que acelera el crecimiento de las habilidades legendarias de Grid, cuya lenta evolución era su mayor defecto.
- Randy es la nueva mascota: nivel 1, 1.200 de salud, Copiar nv10 dominado (copia al dueño con el 30% de sus estadísticas y habilidades seleccionadas) e inmortal salvo destrucción del núcleo; Grid lo reparó con Reparación del Herrero Legendario (nv3→4).
- El set Guardián (collar y pulsera, únicos, nivel 300+) da 172 de defensa como conjunto, algo inaudito en accesorios, y elevó la estadística Indomable de Grid por encima de 1.000.
- La Gran Espada del Doppelgänger (legendaria, nivel 320, ignora 20% de defensa y añade 20% al daño de habilidades) vale más de tres millones de oro; el gremio se la regaló y

Piaro se comprometió a entrenar el estilo de dos espadas pese a la penalización del 50% en el arma secundaria.

- La misión de Piaro se actualizó a SS ("El verdadero traidor de los Caballeros Rojos"): matar a Asmopel, que incriminó a Piaro ante la Emperatriz; la recompensa es la afinidad máxima, y Grid parte a Titán decidido a convertir a Piaro en subordinado.
- El Gremio Lobo Blanco masacró a los 1.050 refugiados del clan Hull; Grid (misión "Rescate del clan Hull") aniquiló a los 25: Elbo murió por un Revolve de Randy (103.900 de daño), la bala de Kiki la bloquearon las espadas doradas y Berad perdió pese a invocar al gran demonio Dantalian.
- Los 930 supervivientes del clan Hull (inteligencia media 300; Warin, de 11 años, es la última de la familia real) emigraron a Reidan escoltados por Faker, convocado con la habilidad de convocatoria de caballeros.
- Del Matadero del conde Zebra (misión S+, 800 muertos previos, máximo tres personas en el sótano) cayeron el Parche en el Ojo del Matador (Detección de Puntos Vitales) y la Máscara del Matador (Lágrimas Sangrientas del Espíritu Maligno: tras diez sangrados, +50% de ataque por cinco segundos); ambos malditos y resistidos por Grid, más los pendientes de cuarzo negro (+15% inteligencia).
- El conde Zebra murió linchado por sus propios soldados tras ser desfigurado por Noe; el Caballero Rojo Idan ejecutó a los asesinos y a sus familias, y Berad encubrió a Grid para apoderarse del territorio en nombre de su maestro Agnus.
- Grid eliminó a los nueve asesinos de Black Arrow (nivel medio 240) devolviéndoles sus dagas con Revolve y alcanzó el nivel 288 (fuerza 2.810, agilidad 1.606; le faltan unos 120 niveles para el equilibrio 1:1 de Piaro).
- Irene está embarazada: el sistema de crianza de Satisfy, reservado a usuarios maduros, se activó para Grid, que pidió una hija inteligente como su madre; en SA Group el director Sangmin lo defendió ante la junta.
- Kraugel (n.º 1, candidato a Santo de la Espada, reputación 40.000+, único con Tienda de Reputación) fue derrotado

por el Manejo Supremo de la Espada de Piaro en los campos de trigo; aceptó la misión oculta de convivir con él, igual que Damian, derrotado en diez minutos y atado a otra misión de tres semanas.

- Durante la invasión de los siete gremios, Faker exterminó él solo a las Flores de Hielo de Vondre (11 muertos en cinco minutos) con su tercera clase Maestro de la Rapidez y la Armadura del Dios del Viento recreada por Grid; el conde Ashur destruyó a los gremios Jack y Cerab en Patrian; y Piaro mató a Cibal (n.º 2 del ranking) de un arado en la frente declarándose "un granjero de Reidan" con sueldo de 73 platas al mes.

004 · Fracaso

- Gran espada de dos manos con **forma de tiburón azul**; hoja **azul transparente y resplandeciente** («la gran espada transparente con forma de tiburón era asombrosa para Khan», caps. 126–150).
- **3 metros de largo**, peso de ítem 550 (ligera para su tamaño por el oricalco).
- **Aletas**: pequeñas cuchillas con forma de aletas de tiburón a lo largo de la hoja ancha — desvían/bloquean ataques y desgarran al cortar.
- Resplandor blanco-azul de alta intensidad; en oscuridad intensifica su aura.

- Material: 15 minerales de oricalco azul (nacido del poder de la luz de la luna).

Ventana de estado (base, Legendaria)

- Durabilidad 1090/1090 · Ataque **1040–2166** · Defensa +80 · Agilidad +50 · Peso 550.
- Requisitos («condiciones absurdas»): nivel 300+, **5000+ Fuerza**, Dominio Avanzado de Espada nivel 8+ — por eso Grid la bautizó «Fracaso»: nadie podría empuñarla en años.
- Habilidades: 5 Ataques Conjuntos (ráfaga automática de 5 golpes); Cortar/Sever; Bisect (bisección); Miedo (enemigos 20+ niveles por debajo); bloqueo por aletas; **+20 % ataque en oscuridad/noche**.

Fracaso +9

- Ataque **1768–3682** (+70 %) · opciones +104 Def / +65 Agi · Miedo hasta 206 niveles por debajo.

Combinaciones (Item Combination)

- **+ Lanza de Lifael** → Legendario Trascendente: ataque 10.000–23.900, +2200 daño fijo/golpe, Poder Divino +400, durabilidad infinita (2 min).
- **+ Espada de Caza Eficiente** → Legendario Trascendente: ataque 100–21.800, +40 % daño a monstruos, +60 % crítico, +30 % drop.

Sucesores

- **Jude** (primer caballero): Grid le regala Fracaso (su fuerza desmedida cumple los requisitos).
- **Teran** (guerrero orco): variante «Fracaso en honrar al guerrero más fuerte», ataque 11.025, única de crecimiento.
- **Éxito** (caps. 1376–1400): versión refinada legendaria — ataque 1510–3266, durabilidad 2530, defensa 280, agilidad +100.

005 · La guardia NPC — sello

- Asmopel: militar maduro sobrio. Jude: alto, musculoso, casco negro. Rabbit: 37 años, gafas, trajes de comerciante. Kashim: capas negras con capucha.
- Jude: Winston, fuerza insuperable (151–175). Rabbit: Vizconde/administrador (201–225). Kashim: Rey de las Sombras, entrena Sombras y a Lord (576–600). Piaro: ver 31-piaro.md.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 251–275

Capítulos 251–275

Temas tratados

- La defensa de Reidan: los granjeros contra los siete gremios
- Kraugel, "el cielo sobre el cielo", cosechando en secreto
- El medio draconiano Ao y la retirada del Gremio Hades
- El nacimiento del granjero legendario
- Damian en Reidan: la misión papal y la Lanza de Rafael
- Economía de Reidan: el sueldo de Piaro y la fama de la ciudad
- La conspiración de la Emperatriz María y Dark Bus en Titán
- La liberación de Asmopel y la "Historia oculta"
- La primera división de caballeros de Satisfy y la Capa del Gobernante
- Yura: renuncia a Yatán y clase legendaria Cazademonios
- El mundo real: la familia de Youngwoo y la fusión con los Silver Knights
- La elección papal: Pascal, los ancianos y la Esencia de la Diosa
- La retransmisión histórica: Grid contra los Caballeros Rojos

Resumen

Los granjeros contra los siete gremios

La invasión de Reidan se cierra con una humillación histórica. Piaro, con el Manejo Supremo de la Espada pulido durante meses de arado, desata su quinto estilo —ondas de luz que giran en cuadrado y siegan a los enemigos— y remata a Black Ted, número uno del ranking de mascotas, con un arado de mano cuyo daño ignora la defensa (7.350 por golpe). Le sigue Asuka, berserker número dos del Gremio Serpiente y puesto 31 del ranking

unificado: su pasiva de frenética —más fuerte cuanto más herida— solo alarga la agonía. Box, jefe de personal y primer enlazador clasificado, es el último superviviente: intenta controlar a Piaro con su habilidad máxima y muere con el arado clavado en la frente.

El Gremio Dorado lo pasa aún peor. Las lanzas de alma de Seuron, el maestro Depredador de Almas, se estrellan contra tres granjeros más: Bland deshace una con magia, un escudo amortigua otras dos, y el tercero, sombrero de paja calado, se permite corregirle el encadenamiento de habilidades antes de ejecutarlo con la Espada de Luz Blanca, cegando a los doscientos testigos. Cuando Lauel quiere saber quién es, el granjero invoca una emergencia familiar y cierra sesión: es Kraugel, "el cielo sobre el cielo", un mes cosechando por platas. Ao, que lo reconoció por los movimientos vistos un año atrás en el bosque de Elga, revive el complejo de inferioridad de su vida y ordena la retirada del Gremio Hades.

El Gremio Dorado huye por el desierto nocturno diezmado por los monstruos; quedan menos de cien supervivientes cuando Vanner, Toon y Huroi, convencidos de que habían arrasado la ciudad del Duque Grid, los masacran a hachazos mientras aquellos juran que ni siquiera entraron. Huroi, el "racional" del trío, resulta peor: su réplica a las excusas es desearles larga vida a sus padres.

Ao, el medio draconiano

El Gremio Hades —ochenta soldados de nivel medio 253, disciplina militar, el mejor trabajo en equipo de los siete gremios— marcha hacia el imperio cuando Lauel lo intercepta con quince miembros de Overgeared, todos de tercera clase. Ao, puesto 16 del ranking unificado, ordena a los suyos huir, traza una línea en la arena con su barra de hierro y anuncia que durante cinco minutos nadie la cruzará. Luego se transforma: escamas rojas, alas, ojos dorados; una misión lo convirtió en medio draconiano (+10% a fuerza, agilidad, salud y resistencia, vuelo y aliento, a cambio de perder casi todas las habilidades humanas).

Con cadenas, tormentas de arena y vuelo, arrastra a Ibellin, tira a Laella de un manotazo, hace retroceder dos pasos el escudo de Toban y aguanta cinco minutos y tres segundos. Cuando Lauel revela que adivinó su ruta y que el grupo de Faker —repuesto de aniquilar a las Flores de Hielo— junto al equipo que borró al Gremio Dorado ya cercó a los suyos en la frontera, Ao solo puede escuchar la oferta: servir a Grid si este demuestra ser "el cielo". Su respuesta —"un dragón no sirve a un perro"— le vale la libertad: Lauel lo suelta a él y a todo su gremio, apostando a que acabará arrodillándose solo.

Esa noche, bajo la luz de las dos lunas, Piaro deja de perseguir el espectro de Muller —"soy suficiente por mí mismo"— y se convierte en leyenda: la notificación anuncia a todos los usuarios el nacimiento del granjero legendario, la segunda leyenda "de herramientas" tras el herrero Pagma.

Damian, Rabbit y la resaca de la invasión

Kraugel completa su misión oculta de un mes de campo y cruza otro muro del camino del Santo de la Espada: le queda un solo paso. Se despide de Piaro llamándolo "hermano", y Faker, que lo vigilaba, confirma su identidad: su vínculo con Reidan puede ser oro para Grid. Damian completa sus tres semanas ocho días después, con un crecimiento que jamás habría conseguido cazando.

Descubierto por Lauel —paladín número dos de la iglesia Rebeca, sospechoso de clase oculta, otaku incorregible—, Damian explica su misión papal y recibe el apoyo total del gremio: Lauel sueña con un templo de Rebeca en Reidan, con sus bendiciones, sus sacerdotes y la inmigración que traerían. Rabbit, por su parte, confiesa su picardía: sabía desde el principio lo que valía Piaro y lo mantuvo de granjero por 73 platas al mes. Su conciencia solo alcanza para ascenderlo a administrador de los campos de trigo: 2 de oro y 30 de plata, más del triple, aún barato para quien salvó la ciudad.

La invasión convierte a Reidan en fenómeno mundial: la retransmisión de Bumi alcanza 300.000 espectadores simultáneos y 600.000 acumulados en un día, devolviéndole la reputación; los internautas celebran que "el conde Ashur, uno de los diez grandes magos, luche por el Duque Grid". La noticia del granjero legendario queda enterrada bajo el ruido, y Jude, capitán de seguridad con 20 de inteligencia, sigue patrullando ajeno a todo: Lauel encubrió la invasión para no inquietar a la población, y el gremio ocultó el ataque a Grid para no interrumpir su búsqueda.

Titán: la Emperatriz María y Dark Bus

Tras tres semanas de viaje y caza, Grid llega a Titán, capital del Imperio Saharan, al nivel 291 y con estadísticas abrumadoras (2.770 de fuerza, 1.634 de destreza). Su objetivo: Asmopel, el hombre que incriminó a Piaro, encarcelado en su propia mansión, vigilado por Caballeros Rojos leales a la Emperatriz María y drogado con esencia de Yatán mientras un mago negro le renueva el lavado de cerebro.

La historia remonta a la muerte de la primera emperatriz Aria: ni los mejores curanderos del continente pudieron salvarla —hacía falta una santa legendaria— y el emperador Juander se hundió en el alcohol hasta que María, madre del cuarto príncipe, lo rescató de la pena. Con su belleza y sus magos negros, María disolvió los Caballeros Rojos y purgó a los nobles del primer príncipe. Su mago de confianza llevaba tres años muerto: Dark Bus, séptimo sirviente de Yatán y el mejor maldicionista de su iglesia, lo asesinó y suplantó, esperando que el inepto cuarto príncipe heredara y el imperio estallara en guerra civil: la desesperación alimentaría la magia negra para invocar a un gran demonio. Asmopel, hijo mayor del conde Pedro y "pilar del imperio" junto a Piaro, fue su marioneta perfecta.

Grid arrasa la mansión: 120 soldados de élite y Caballeros Negros caen ante su juego de terreno, las espadas doradas de Pavranium buscando las juntas de las armaduras y un Link imparable; las maldiciones rebotan contra su resistencia total. El sirviente —jefe

designado con millones de salud y el poder de combate más bajo de su iglesia— muere bajo Failure y la Gran Espada del Doppelgänger con Pinnacle de por medio. Botín: +3.000 de reputación continental (28.110), los títulos "Héroe" y "Matadero del Sirviente de Yatán", tres piedras de armas benditas, siete de armadura, tres piedras mágicas de lujo y el anillo y pendientes del mago. Es el tercer sirviente de Yatán que cae ante Grid, aunque él solo piensa en lo rápido que sube su poder demoníaco.

Liberado, Asmopel confiesa e intenta suicidarse; Grid detiene su espada: "No le dejes a otros la disculpa: hazla tú en persona". La misión SS "El verdadero traidor de los Caballeros Rojos" se convierte en la misión oculta "Historia oculta", cuya primera condición es el reencuentro.

Reencuentro y primera división de caballeros

En Reidan, Piaro sale de la casa de los granjeros con cara de demonio y el cuello de Asmopel en la mano... y veinticinco años de amistad le impiden apretar. Asmopel no se justifica: pide muerte y repite disculpas hasta que Piaro, tras escuchar la verdad, llora por primera vez. Grid, pragmático, les señala al verdadero enemigo: "Maten a la Emperatriz María". Ese día ambos le juran lealtad eterna al hombre que los sacó del infierno.

El sistema convierte el juramento en poder: aceptados como subordinados, Piaro mejora un 30% el efecto de cuartel y duplica las probabilidades de buena cosecha; Asmopel mejora un 30% los institutos de investigación de técnicas. Y se desbloquea algo inédito: la primera división de caballeros real de Satisfy. La de Piaro admite 50 caballeros con bonos ofensivos; la de Asmopel, 35 volcados al poder mágico y al enfriamiento de habilidades. Grid las bautiza "División de Caballeros Armados hasta los Dientes" y "División de Caballeros Mágicos Armados hasta los Dientes", para desesperación de Lauel, y recibe la Capa del Gobernante: legendaria, sin durabilidad, con Comando de Carga, Comando Militar y la pasiva Voz del Gobernante; el ex soldado Grid sabe lo que valen unas órdenes claras en la guerra.

Mientras, Pon y Regas siguen desaparecidos: hallaron en el desierto la entrada de una mazmorra no marcada, la Ciudad Subterránea de los Vampiros, y la entrada se selló tras ellos; solo se sale matando al jefe o muriendo. Lejos de asustarse, explotan la bonificación de primeros descubridores (+8% de oro y objetos durante diez días), y a los quince días su nivel 307 ya supera en dos al de Faker.

Llega el turno de Damian. Grid, que no lo reconoce ("¿quién eres?"), recuerda al fin al paladín que lo potenció en la incursión de Drevigo y escucha su súplica por Isabel con una mezcla de culpa y cálculo: quiere estudiar un arma divina y, quizá, algún día forjar objetos divinos. Cuando Damian ofrece 530.000 de oro —todo su depósito, 636 millones de wones— y añade que vendería su mansión de Tokio por 1,2 millones más, Grid acepta solo el depósito: un futuro papa agradecido vale más que una casa japonesa. Damian llora de gratitud.

Yura la renegada y Peak Sword el patriota

Lejos de allí, Yura completa tras diez meses de tiempo Satisfy la misión SS "Camino de la penitencia": en lo profundo de una cueva, una llama blanca le habla con voz de ángel. Es Amorakt, gran demonio del conflicto y primer sirviente de Yatán: prueba de que los 33 grandes demonios son criaturas de ese dios y de que la iglesia jamás existió para los humanos. Le ofrece poder infinito y la conversión en medio demonio; Yura, que sabe que Grid ya mató a tres sirvientes, se niega a convertirse en enemiga de ese hombre. El precio: su puesto, su magia negra y todo lo ganado; la recompensa oculta: la clase legendaria Cazademonios y el regreso al nivel 1. Su nombre desaparece del ranking.

En el mundo real, Youngwoo duerme trece horas tras diez días de juego casi continuo, desayuna con sus padres —agricultores orgullosos del héroe nacional— y sale a correr con Sehee. Lo espera Peak Sword, presidente de la Asociación Patriótica Coreana: los Silver Knights, más de doscientos miembros dueños de la isla Cork y con sitio entre los cincuenta mejores gremios, quieren fusionarse con Overgeared. Youngwoo rechaza de plano el motivo

patriótico —Overgeared existe "para que mis colegas y yo ganemos dinero y vivamos mejor"— y acepta cuando Peak Sword lo reformula como clasificado que quiere jugar en el mejor entorno, con una condición: nadie obligará a los miembros a amar a Corea. Decimoquinto del ranking, minador vocacional desde las piedras de fuego de El Gao y con un gremio lleno de mineros de Cork, Peak Sword trae justo lo que Reidan necesita: gente. La fusión queda en manos de Lauel.

El Vaticano: Pascal, la lanza y la Esencia de la Diosa

Cuatro días de vuelo en el Draco de Huroi (nivel 290) llevan a Grid al Vaticano. Damian encuentra a Isabel convertida en una momia sorda y ciega, custodiada por el sacerdote Casus, y a los veintitrés ancianos —comprados por Pascal— ordenándole ir al reino de Gaus a destruir un templo de Yatán cuarenta y dos días antes de la elección: una trampa evidente. Isabel se levanta, toma la Lanza de Rafael y se planta en la puerta: Damian debe ganar por Rin, por Luna y por los niños que vendrán. Cuando Pascal la llama "herramienta", Grid entra por el pasillo y declara ante todos que es el guardián de Damian y que quien lo ridiculice será castigado. Pascal, que conoce su codicia, apuesta por comprarlo; Grid le aplasta la mano en el apretón y solo la espada de Cian —Caballero Rojo número 30, prestado por el emperador— evita la paliza. Como no puede atacar primero a los sacerdotes superiores sin recibir la maldición de la diosa, Grid se limita a provocar. Isabel, que lo ama desde que la salvó, recupera su carácter.

A solas con la lanza, la Evaluación del Herrero Legendario revela el arma: clasificación mito, 1.500 de durabilidad, 1.890 de poder de ataque, +3.000 de poder divino, +200 a todas las estadísticas, +300% de regeneración de salud, +5.000 de daño fijo, peso 400; un arma hecha por un dios y reinterpretada por manos humanas, sellada por Pagma a petición del quinto papa Francisco y liberada por el descendiente en tiempos del decimotercero, Drevigo. Solo puede empuñarla una hija de Rebeca con nueve años de oración... y

como Isabel moriría al soltarla, Grid no puede desmontarla: solo observar.

De noche, el asesino imperial Crow —89 asesinatos, el mejor desde la desaparición de Dlan y Kasim— se infiltra tras ocho horas de concentración absoluta de Grid. Lo intercepta Noé por puro instinto y descubre la trampa del Vaticano: el poder divino anula a las bestias no humanas, su fluidización falla y su ingestión de alma queda sellada. Herido por seis espinas de sombra, el gato pierde el conocimiento... y el Rey de las Sombras estrangula a Crow con sus propias sombras y borra hasta la sangre. Noé despertará convencido de que fue un sueño; Grid jamás se enterará.

La intuición llega al quinto día: el secreto no está en la técnica sino en el material. La Esencia de la Diosa que Drevigo dejó caer hace más de un año es un líquido de poder divino —veneno para magos negros, droga milagrosa para siervos de la diosa— que, mezclado con minerales, maximiza su viscosidad y mejora sus funciones únicas. Una gota sobre la lanza emite luz azul, sube un 40% su comprensión y cura parte a Isabel; hay veinte gotas por mililitro, y Grid se la administra personalmente, dedo incluido, ante una Isabel que se avergüenza y sana por completo. La carta de Irene le pregunta qué interés tendrá el bebé que ya se mueve en su vientre: Grid descarta la teología (mira a Pascal) y una opción que teme que lo convierta en otro Jude, y elige las técnicas. Pascal, que daba por muerta a Isabel y celebra su "viaje al lado de la diosa", empieza a perder el pelo del disgusto; su millón de oro recibe por respuesta la demanda de "mil billones" y las negociaciones se rompen.

Once días de herrería y la paliza en directo

En la herrería del Vaticano, Grid desmonta y ensambla la lanza una y otra vez. A los once días alcanza el 100% de comprensión: obtiene el plano de un objeto mítico, +1 a todas sus habilidades de producción y la evolución de la Artesanía del Herrero Legendario en Comprensión de las Armas de los Dioses. La codicia lo tienta: acorta y adelgaza la lanza "para que le quede a Isabel" y crea una Lanza de Rafael incompleta, un palo inservible; la restaura en tres

horas y el sistema premia la osadía de reinterpretar el arma de un dios con una pieza oculta del Descendiente de Pagma y la habilidad Reconstrucción del Herrero Legendario (reinterpretar objetos comprendidos al 100%, una vez por objeto). La reputación sube a 30.110 y se desbloquea la Tienda de Reputación.

La cadena OC —el primer canal del mundo especializado en juegos, dirigido por un expolicía apodado "audiencia garantizada"— consigue la exclusiva de los discursos: un usuario candidato a papa de una iglesia de más de 80 millones de fieles es primicia mundial. Pascal recibe el apoyo del emperador: cinco Caballeros Negros y el Caballero Rojo número 19 (en el imperio el número marca la fuerza, y los actuales Caballeros Rojos, entrenados por Duke Limit, dicen haber superado a Piaro). El día de los discursos, Grid enmascarado devuelve la lanza sellada a Isabel y las cámaras se reparten entre Damian, Isabel, Huroi y el enmascarado que la perspicacia de Grid detecta a cincuenta metros.

Entonces el sistema desactiva las armas de todos los ajenos a la iglesia y las invocaciones fallan: ni el Draco, ni Noé, ni Randy pueden entrar en el Vaticano. Cian, cinco Caballeros Negros y el número 19 —que mira con desdén— atacan a Grid y Huroi en plena retransmisión. Grid pelea con las manos desnudas y una excepción: su reproducción de la Lanza de Rafael en Pavranium que, sin empuñadura, no cuenta como arma, se mueve sola y apuñala sin descanso. Perspicacia y Detección de Puntos Vitales leen cada movimiento; los Guantes de Luz Sagrada multiplican los golpes, el Anillo de Dark Bus anula la técnica de espada de aura de Cian, las Botas de Braham lo disparan, la perla de rayo rojo electrocuta (17.300 de daño), Justicia Inquebrantable castiga y la Máscara del Matador, empapada de sangre, dispara su +50% de ataque. Cuando Huroi cae herido, el título Héroe Secreto —ganado por matar solo a tres jefes nombrados— dispersa la conciencia enemiga, rebaja la defensa de los rivales en cincuenta metros y le da un movimiento libre para rescatar a su caballero; la pasiva Paciencia del Guerrero Legendario eleva salud, defensa y destreza un 200%.

"Los mataré a todos en cinco segundos": cuatro segundos después, el Caballero Rojo número 30 se deshace en un pilar de gris, golpeado hasta la muerte a puño limpio. El rating trepa del 30% al 41%, récord absoluto de la cadena; el número 19 —que perdió el interés en cuanto Grid se puso a proteger a su subordinado— lo califica en silencio como "aproximadamente el nivel del caballero 21", y en los estudios de OC aparece una belleza de ojos fríos: Yura, que viene a "cobrar lo de Youngwoo".

Hechos relevantes e interesantes

- Piaro mató a Black Ted (número uno del ranking de mascotas, con daños de 7.350 que ignoran defensa), a la berserker Asuka (número dos del Gremio Serpiente, puesto 31 del ranking) y a Box (primer enlazador clasificado) usando azada y arado de mano; el rumor de "muerto por un arado manual" se convierte en broma continental.
- Kraugel pasó casi un mes como granjero asalariado de Reidan; mató a Seuron, líder del Gremio Dorado, con la Espada de Luz Blanca y completó la misión oculta que lo deja a un paso del Santo de la Espada; Ao lo reconoce como "el cielo sobre el cielo".
- Ao (puesto 16 del ranking) se transformó en medio draconiano por una misión de cambio de especie: +10% en fuerza, agilidad, salud y resistencia, vuelo y fuego incompletos, a cambio de perder la mayoría de habilidades humanas; retuvo solo durante cinco minutos y tres segundos a quince usuarios de tercera clase de Overgeared.
- Lauel liberó a Ao y a todo el Gremio Hades tras la emboscada de Faker y del equipo de Vanner, Toon y Huroi, apostando a que servirá a Grid si este "demuestra ser el cielo"; Ao respondió que "un dragón no sirve a un perro".
- Piaro se convirtió en leyenda como "granjero legendario", abandonando la obsesión por el título de Santo de la Espada; la notificación llegó a todos los usuarios conectados y a los medios internacionales, y Damian y Kraugel presenciaron la transformación.

- Rabbit ascendió a Piaro a administrador de los campos de trigo con un sueldo de 2 de oro y 30 de plata (antes 73 platas), un aumento de más del triple tras defender Reidan por el precio de un granjero.
- La retransmisión de Bumi alcanzó 300.000 espectadores simultáneos y 600.000 acumulados en un día, y el gremio ocultó la invasión a Grid para no interrumpir su búsqueda; Jude, con 20 de inteligencia, nunca se enteró.
- Tras el viaje a Titán, Grid llegó al nivel 291 con 2.770 de fuerza y 1.634 de destreza; la penalización de su quinto objeto legendario ralentiza su crecimiento, compensado por títulos.
- Dark Bus, séptimo sirviente de Yatán y mejor maldicionista de su iglesia, asesinó y suplantó hace tres años al mago negro de la Emperatriz María; su plan era que el cuarto príncipe heredara, desatara una guerra civil y la desesperación alimentara la invocación de un gran demonio.
- La primera emperatriz Aria murió sin que los mejores curanderos del continente pudieran salvarla ("hacía falta una santa legendaria"), y el dolor de Juander abrió la puerta al poder de María, que disolvió los Caballeros Rojos y purgó a los nobles del primer príncipe.
- Grid es totalmente inmune a las maldiciones; por matar a Dark Bus recibió +3.000 de reputación (28.110 en total), los títulos "Héroe" y "Matadero del Sirviente de Yatán", diez piedras de mejora benditas, tres piedras mágicas de lujo y el anillo y pendientes del sirviente; es su tercer sirviente de Yatán muerto.
- La misión SS "El verdadero traidor de los Caballeros Rojos" se convirtió en la misión oculta "Historia oculta"; Piaro perdonó a Asmopel tras conocer el lavado de cerebro con esencia de Yatán, y ambos juraron lealtad eterna a Grid con la Emperatriz María como blanco de venganza.
- Grid creó la primera división de caballeros real de Satisfy: la de Piaro admite 50 caballeros (+10% de ataque físico, +3% de velocidad de ataque, +5% de movimiento) y la de Asmopel 35 (+5% de ataque físico y mágico, −8% de

enfriamientos); como recompensa recibió la Capa del Gobernante (legendaria, con Comando de Carga, Comando Militar y Voz del Gobernante).

- Pon y Regas quedaron encerrados en la Ciudad Subterránea de los Vampiros (solo se sale matando al jefe o muriendo) con bonificación de primeros descubridores del +8% de oro y objetos; a los quince días estaban al nivel 307, dos por encima de Faker.
- Damian ofreció 530.000 de oro (636 millones de wones) y hasta la venta de su mansión de Tokio por 1,2 millones más; Grid aceptó solo el depósito, pensando en la amistad futura con un papa y en la posibilidad de aprender a forjar armas divinas.
- Yura rechazó el poder de Amorakt (gran demonio del conflicto y primer sirviente de Yatán), renunció a su magia negra y fue expulsada de la iglesia; obtuvo la clase legendaria Cazademonios, regresó al nivel 1 y desapareció del ranking.
- Los Silver Knights de Peak Sword (más de 200 miembros, dueños de la isla Cork, entre los 50 mejores gremios) se fusionaron con Overgeared con una sola condición: que nadie obligue a los miembros a amar a Corea; Grid dejó claro que su gremio existe para que sus miembros ganen dinero y vivan mejor.
- La Lanza de Rafael es clasificación mito: 1.890 de ataque, +3.000 de poder divino, +200 a todas las estadísticas, +5.000 de daño fijo y peso 400; la forjó un dios, Pagma la selló a petición del quinto papa Francisco y solo puede empuñarla una hija de Rebeca con nueve años de oración.
- El asesino imperial Crow (89 asesinatos, el mejor vivo tras la desaparición de Dlan y Kasim) intentó matar a Grid dormido; el Rey de las Sombras lo ejecutó sin dejar rastro y Noé, herido por la técnica de sombras y con sus habilidades anuladas por el poder divino del Vaticano, decidió que todo fue un sueño.
- La Esencia de la Diosa resultó ser un líquido de poder divino que mezclado con minerales maximiza su viscosidad

y mejora sus funciones únicas; una gota elevó un 40% la comprensión de la lanza, dio +30 de inteligencia a Grid y curó por completo a Isabel.

- Tras once días de desmontaje y montaje, Grid alcanzó el 100% de comprensión de la lanza: obtuvo el plano de un objeto mítico, +1 a todas sus habilidades de producción, la evolución de la Artesanía del Herrero Legendario en Comprensión de las Armas de los Dioses y, tras su fallido experimento de reforja (creó una Lanza de Rafael incompleta y la restauró), la habilidad Reconstrucción del Herrero Legendario.
- Con la reputación en 30.110, Grid desbloqueó por fin la Tienda de Reputación.
- En el Vaticano las armas de los ajenos se desactivan y las existencias no humanas (Draco, Noé, Randy) no pueden ser invocadas por el poder divino concentrado; Grid esquivó la prohibición con su reproducción de la Lanza de Rafael en Pavranium, que al no tener empuñadura no se considera arma y se mueve sola.
- Grid mató a golpes, con las manos desnudas, al Caballero Rojo número 30 ante millones de espectadores, combinando perspicacia, Detección de Puntos Vitales, el Anillo de Dark Bus, los Guantes de Luz Sagrada, la perla de rayo rojo (17.300 de daño), Justicia Inquebrantable, la Máscara del Matador y la pasiva Paciencia del Guerrero Legendario (+200% a salud, defensa y destreza); la cadena OC batió su récord histórico con un 41% de audiencia.
- El Caballero Rojo número 19, enviado por el emperador para apoyar a Pascal, presenció la paliza sin intervenir y estimó que Grid pelea "aproximadamente al nivel del caballero 21"; la versión oficial del imperio sostiene que los actuales Caballeros Rojos, entrenados por Duke Limit, superaron a Piaro.

067 · Kraugel, el Santo de la Espada

- Dopo negro bordado con dragón amarillo; cabello negro largo suelto; manos jade; Colmillo Blanco (+9: ataque 915+486) y Espada Sagrada del Dios Trascendente.
- «Cielo sobre el Cielo», nº 1; Santo de la Espada; vence a Grid por 0,1 s (2.ª Competencia); vanguardia del Infierno con Ruby y Yura.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 276–300

Capítulos 276–300

Temas tratados

- La negociación de Yura con la cadena OC
- El duelo de Grid contra Fito, 19.º Caballero Rojo
- La matanza del Vaticano: Pascal y los ancianos corruptos
- El almacén secreto de Pascal y el botín de oro
- Damian y el futuro papado
- La entrada de Yura a Overgeared
- Braham y Marie Rose
- Winston: el Gremio Amarillo, Don Pao y Phoenix
- Irene y el sistema de crianza
- La fusión con los Caballeros de Plata y el segundo gremio
- La misión de las ciudades vampíricas y el Pavranium
- La Tienda de Reputación
- El Conde vampiro Elfin Stone
- El sacrificio de Huroi
- El nivel 300, la Combinación de Elementos y la caída de Elfin Stone

Resumen

Yura, la cadena OC y el discurso papal

La cadena de juegos OC, que transmitió en vivo y sin permiso la aparición enmascarada de Grid en el Vaticano, recibe la visita de Yura: reclama los honorarios de Youngwoo y el 30% de los ingresos publicitarios, estimados en unos 15.000 millones de wones, amenazando con la comisión de comunicaciones. El director acaba negociando contratos para planificar transmisiones en torno a Grid. A Yura le conviene: su nueva clase es hostil a la iglesia de Yatán y a los demonios, lo que la obliga a seguir la elección papal de la

iglesia Rebeca; además, como ex quinta del ranking, quiere unirse a Overgeared.

En el Vaticano, el discurso de los candidatos cambia de protagonista: mientras los demás atacan facciones y exhiben política, Damian predica la caridad y las doctrinas básicas de Rebeca, y el discurso que Uroi le entrenó durante dos semanas abre fisuras entre los partidarios de Pascal. Este promete que en un mes, como Papa, tratará con dureza a las "hijas de Rebeca"; Damian esconde a Isabel y jura protegerla.

El duelo con Fito, 19.º Caballero Rojo

Muerto Cian a puños durante el evento, Fito, el 19.º y mucho más fuerte, promete vengar la dignidad de los Caballeros Rojos cuando se liberen las armas. Grid pelea a doble empuñadura —Failure y la Gran Espada del Doppelgänger, ambas +8, con penalización del 50% en el arma secundaria— y la afición se ríe de dos mandobles... hasta que un Revolve devuelve la Espada de Luz con sangre en el pecho de Fito. El Aura Festival solo roza a Grid (la Gran Perspicacia lee trayectorias; el conjunto del Doppelgänger maximiza Indomable), y Transcend lo convierte en artillero: las espadas de energía destrozan la Super Armadura y obligan a Fito a sacrificar a sus Caballeros Negros para huir. Grid los masacra con Link y toca el nivel 296. Cuando Fito opone la Espada Roja, técnica secreta de los caballeros del décimo puesto en adelante, Grid cancela el vuelo y decide todo con Kill: tres siglos de historia se derrumban. "Pascal pagará el precio por apuntar a mi vida." La audiencia rompe el récord de medio siglo con un pico del 63% y Grid recluta clases de producción para Overgeared. El sistema crea la misión de tiempo "Destrucción de Pruebas": en dos horas debe eliminar a los Caballeros Negros supervivientes y matar o apaciguar a Pascal y los ancianos, o el Imperio Saharan emitirá una orden de muerte.

Mientras, vuelven Pon y Regas tras un mes incomunicados: fracasaron en la ciudad vampírica y comparten todo lo aprendido sobre ella. El pequeño Minor regresa con un mapa de quince

marcas en forma de hormiguero: las piezas del Pavranium están selladas dentro de las ciudades vampíricas.

La sala de los ancianos: Pascal y los corruptos

Veintitrés ancianos supervisores de los asuntos divinos celebran con prostitutas traídas por el conde Chirita, padre de Pascal, la futura coronación del "padre de ochenta millones de fieles". Un caballero moribundo cruza la puerta y detrás entra Grid: "¿Lugar sagrado? Pensé que era un lugar podrido". Como el sistema reconoció que enviaron asesinos, puede matarlos sin temer la maldición de la diosa. Chirita ordena atacar a sus caballeros heridos y Grid los corta en pedazos; Pascal niega todo y señala a su propio padre; al oírlo susurrar "sacrifícate, yo seré el Papa", Grid lo odia aún más: un hijo poco filial es inaceptable para quien les daba los muslos de pollo a sus padres. Los muertos no testifican, y Randy charla en los jardines dándole la coartada perfecta.

Los pendientes de Dark Bus activan Ennegrecimiento: piel pálida, ojos negros, salud máxima a la mitad, +20% a ataque, poder mágico y agilidad, ataques de magia negra. Un Transcend Link arruina la sala; los ancianos (nivel medio 300) resisten con Escudo Santo y curaciones en aurora, pero la luz roja detecta a los siete de segundo avance, que caen bajo los cinco ataques conjuntos de los guantes y la habilidad bisectriz de Failure. Entonces Pascal acierta con Greal: la Armadura de Luz Sagrada amplifica la magia de recuperación un 300%, veneno mortal para un semidemonio —23.640 de daño—, y dieciséis sacerdotes de tercer avance lo bombardean. Grid sobrevive porque una leyenda no muere fácilmente: Invencible resiste todo cinco segundos con salud mínima. Kill aplasta el Santo Escudo Divino y Muerte Vinculada se clava en el corazón. Pascal, nivel 330, apuesta su final a la magia de la diosa: dos círculos dorados como los de Drevigo. Grid responde con la habilidad del título Héroe Secreto, que esquiva toda habilidad no dirigida, y con Pinnacle. La última ironía: al expirar Ennegrecimiento, la curación de los ancianos lo restaura. "¡Esto es una locura!" es el último grito de Pascal antes de volverse cenizas;

su mirada moribunda está llena de maldiciones. Los 720 millones de experiencia ni llenan la mitad del indicador.

Sin Ennegrecimiento (recarga de doce horas), Grid enfrenta a los dieciséis restantes con la reproducción de la Lanza de Rafael defendiendo y atacando a su lado y el Anillo de Doran como tercera vida. Cuando los ocho supervivientes toman de rehenes a las prostitutas, Grid avanza igual, y los ancianos, en pánico, las ejecutan con explosiones de luz. Grid las había protegido todo el tiempo con la lanza; ahora carga con la culpa de olvidar que esto también es un mundo. La espada azul los mata a todos, y el conde Chirita suplica antes de morir: misión cumplida, ninguna fuga de información al imperio.

El almacén de Pascal y el oro de los caballeros

Pascal dejó caer una pequeña Esencia de la Diosa (material de los tres artefactos divinos), piedras mágicas de grado alto y la llave de su almacén secreto: "hay una montaña de oro y plata". En la Primera Sala de Oración la montaña de cuatro metros es la guarida de un dragón, pero el sistema detona el lugar en tres minutos. Grid activa Invocar Caballero —la habilidad que jamás usaba para no gastar experiencia— y aparecen Piaro, Asmopel y diez miembros con una orden histórica: "Consigan el dinero". Jishuka, siete meses sin verlo, había fantaseado con una cita y aterriza entre todo el gremio. Lauel llena pozos de monedas con Garras de Dragón y viento, Piaro cosecha oro con Agricultura Libre, Asmopel lo expulsa con un tornado de aura y la Flecha Fénix de Jishuka saca el resto. Total: 21 millones de oro —unos 25.500 millones de wones — y Grid furioso porque no era un billón: la explosión y el dispositivo antilavado del Grupo SA destruyen toda moneda dañada. Aun así entrega 20 millones a Lauel para Reidan: con la mina de mitril amarillo y la alquimia, la ciudad puede ser una segunda Talima. Damian, que encubre la huida ante los paladines, recibe la orden y la promesa: "Conviértete en Papa". Y como Lauel aconseja mantener la neutralidad de la iglesia, Grid le tiende la

mano de otro modo: "somos compañeros eternos; únete al gremio cuando termines tu mandato".

Mundo real: la tarifa de Yura; Braham y Marie Rose

Youngwoo se desconecta un domingo y encuentra a Yura charlando con sus padres. La "bruja de sangre" le pide que le compre comida y en el destartalado restaurante le entrega la libreta: la tarifa de transmisión de OC son 500 millones de wones tras impuestos. Su precio es uno: "Déjame unirme a Overgeared". Grid, coleccionista de talentos, acepta sin adornos.

En la primera ciudad vampírica, un alma escondida tiembla: Braham, harto de que Grid ignore el encargo del vaso del alma para su resurrección —incluso envió gólems como advertencia—, ve sus fragmentos enrojecer. Una mujer de cabello negro rompe las barreras: Marie Rose, duquesa vampiro descendiente directa de la fundadora Shizo Beria y la de mayor poder mágico, despertó de su sello aburrida, atraída por el olor a sangre de la capa de un humano. Amasa el alma de Braham como arcilla y se marcha sin destruirla: él es solo un gusano molesto. Braham jura resucitar y arrancarle el corazón al que lo convirtió en esta mutación.

Winston, el Gremio Amarillo y el embarazo de Irene

Camino de Winston junto a Jishuka —viaje que Grid soporta tragando saliva—, llega al barrio bajo: el Gremio Amarillo (nivel medio 200, el más fuerte de la ciudad) embosca a Phoenix en el bar Rein con la distracción del sacerdote traidor Don Pao, para robar la Espada de la Autotrascendencia, la obra de novato de Grid que valía más de dos millones de oro. Una espada dorada al cuello del maestro Ank basta: "¿Cómo se atreven a meterse en el territorio de mi esposa?". Gremio y Don Pao pierden la ciudadanía del territorio Steim y ganan dos semanas de cárcel.

Irene, deprimida en su sexto mes de embarazo, recibe tres días de felicidad. El sistema de crianza responde a cada gesto: +1 a todas las estadísticas del bebé por cada muestra de amor verdadero, +2

de inteligencia por las maravillas naturales, y +1 de fuerza o destreza por admirar la espada y la herrería del padre; podría nacer con más de 50 puntos. Ante el temor de Irene por el heredero varón, Grid elige: "Solo quiero una hija hermosa y amable como tú". El marqués Steim envía un sustituto a Winston y Grid vuela con Irene a Reidan sobre las botas de Braham.

Fusión, misión y expedición

Overgeared alcanza el nivel 10 en siete meses con cupo de 250, pero los Caballeros de Plata traen exactamente 225 miembros. Lauel explica el sistema de subgremios: fundar un segundo gremio asignado al primero. Grid propone "dos armados hasta los dientes" y Lauel, desesperado, impone el nombre funcional: "Overgear". La ceremonia, pequeña y sin prensa, termina en banquete. Minor irrumpe: el Pavranium sellado en las ciudades vampíricas está siendo erosionado por una energía extraña. La misión "Ciudad Vampírica" (dificultad: signo de interrogación, superior a SS) exige recuperar las piezas en 90 días o perderlas para siempre: quince de las veintiocho existentes. Pon y Regas no limpiaron ni una en un mes, pero los miembros se ofrecen igual por los mejores cotos de caza; Grid, conmovido, promete comprarles kan jajan en Corea. La expedición parte con Grid (296), Jishuka, Pon, Regas, Peak Sword y Faker de daño, Vanner de tanque, Huroi de apoyo y Zanos en la retaguardia; Lauel queda como señor interino. Grid jura forjar con las quince piezas una lanza de Pavranium puro que supere a Failure.

Los sigue en las sombras Kashim, el Rey de las Sombras, último descendiente del pueblo Nerón aniquilado por el Imperio Saharan: entendió el Anillo de Doran —herencia de su amigo de infancia bajo el mismo mentor— al saber que Grid es el marido de Irene, y se queda a protegerla en Reidan: quiere verlo destruir algún día al imperio.

En la marcha, Grid cae en la máquina de sorteo de la Tienda de Reputación buscando la Poción de Aumento de Experiencia: horquilla bonita (guardada para Irene), brocheta de perro del

infierno, chocolate, juguetes... su reputación cae de 28.013 a 6.000 hasta que por fin sale la poción (+20% de experiencia por tres días). Jura no repetir jamás.

La decimotercera ciudad: Elfin Stone

La ciudad 13 es oscuridad total: un acantilado de doce metros, antorchas prohibidas y una urbe subterránea de medio Bairán donde los vampiros duermen en edificios góticos. La energía extraña amplió el radio de los familiares y subió la dificultad y la experiencia. Frente al primer edificio aparece el maestro de la ciudad: el Conde vampiro Elfin Stone, rubio y hermoso, de más de 350 años, que duerme 23 horas al día. Su influencia maligna sella dos o tres habilidades de cada uno durante cinco minutos, y su Transfusión de Sangre Extrema —68.300 de daño— borra de un golpe los más de 55.000 puntos de salud de Grid: solo Invencible lo salva con un punto de vida. El Conde se desvanece prometiendo matar a uno por día. Jishuka plantea el plan: empujar a Grid al nivel 300 en una semana y resistir mientras tanto; la Capa de Malak, que huele a sangre, se la pone Vanner para atraer vampiros en masa.

El primer edificio aloja doscientos vampiros en ataúdes: Zanos encierra a cincuenta en la Tormenta de la Eternidad, Vanner tanquea el infierno, y Grid —poción, parche, Furia del Herrero— estrena el Transcend Link subido de nivel con penetración: más de 100 millones de daño en cinco segundos le valen 5.000 de reputación continental. Cuando los vampiros se vuelven humo, la lanza dorada los devuelve a la carne: el poder divino es la antítesis.

Elfin Stone regresa cada 24 horas y siempre mata al de mayores estadísticas: Grid, que muere una y otra vez —el dolor es real— para que los demás vivan. En el segundo edificio caen los verdaderos de sangre Boras y Rujul (44 y 45 millones de experiencia, un rubí y la tercera pieza de un objeto no identificado del color de la piedra de sangre), y Vanner debe quemar su invencibilidad de 48 horas. La cuarta vez, el Conde olfatea confundido y Huroi abre la boca: "Tus padres debieron tener

dificultades después de darte a luz". La segunda rabia en tres siglos del descendiente de Shizo Beria desata el Campo de Sangre: 30 metros donde drena 153 de salud por segundo (él recupera 10.000), reduce la curación un 80% y sostiene el Requiem de Sangre; su espada Yaruk, forjada en piedra de sangre —el mineral del infierno frente al adamantium de los dioses— solo fue sobrevivida por un ser en la historia. Noe no puede tragar almas de verdaderos ni Randy copiarlos, y la salud del Conde ronda los ocho millones.

Grid, el único que piensa en la personalidad de los jefes y no solo en sus patrones, entiende el juego: Elfin Stone mata de a uno por día porque quiere conservar sus juguetes. Y toma la decisión de líder que nadie esperaba: sacrificar a Huroi, cuya lengua provocó la furia, para salvar a los ocho restantes. El gremio protesta, pero Huroi acepta sin dudar: "Es mi misión sacrificarme por mi señor y tu precioso pueblo; tú también eres una persona preciosa para mí". El Conde lo destroza como a un juguete y el grupo escapa. Huroi reaparece en Reidan con un 29,3% menos de experiencia; Lauel resume: "El cerebro de Grid no es solo decoración". Desde Reidan envían refuerzos —el elegido es Ibellin— y una invitada: Yura, que ingresa oficialmente con su clase oculta legendaria Asesina de Demonios, nivel 203 en cuatro meses, tres veces la velocidad de los clasificados.

Nivel 300: el tercer despertar y la caída del Conde

Tras el séptimo edificio, la poción expira y el grupo, exhausto, queda rodeado por más de cien vampiros y tres verdaderos. Cuando todo se derrumba, la columna de luz cae sobre Grid: nivel 300, tercer despertar de estadísticas (cada punto de resistencia vale 25 de salud y 0,9 de defensa), restauración total y una pieza oculta: Combinación de Elementos. Grid masacra a veinte vampiros de un aliento y ejecuta a la verdadera Lexi devolviéndole su propia magia de sangre con Revolve y decapitándola con Kill: 56 millones de experiencia, la sexta pieza y el Anillo del Vampiro Intermedio (único, nivel 320: 10% del daño como salud). Mientras, en el

Grupo SA, hasta Ashley Tosun —la desarrolladora "padre de los vampiros" que diseñó al Conde para matar al mejor del grupo invasor cada día— apuesta por el resultado que daba por imposible.

El Conde llega descansado, planeando comerse dos al día y reservar al "pelinegro" para el final. Pero Grid lo ve venir —ningún humano lo había logrado— y devuelve la Transfusión de Sangre Extrema con Revolve; la lanza le impide volverse humo y la influencia maligna no lo afecta: la resistencia es privilegio de las clases legendarias. Link le arranca el grito que solo Braham le había sacado —el mago que experimentó con vampiros, incluida su amante Lea, y profetizó que la entidad trascendente sería humana —. Vanner absorbe la Explosión de Sangre abrazando a Grid, Jishuka derriba los misiles de sangre, Faker roba el agro con El Precio de la Vida, Pinnacle saca 210.900 y el Asura de Regas encadena combos hasta el decimoquinto. Al 45% de salud, el Conde abre su verdadero poder y despliega por fin el Campo de Sangre. Entonces Grid muestra su carta: el Anillo de Dark Bus para borrar habilidades, los pendientes para un segundo Ennegrecimiento... y la Combinación de Elementos. Martillo y yunque en mitad de la batalla, 43 segundos de martilleo ridículo mientras el grupo compra el tiempo con heridas: la Ola de Sangre destroza a Zanos y Vanner, las espinas paralizan a Peak Sword, Yaruk hiere a Pon y Regas, el Tornado de Sangre bloquea a Faker. Al segundo 43, Failure y la Lanza de Rafael se funden en un arma legendaria trascendente: durabilidad infinita, +400 de poder divino, +2.200 de daño fijo, alta probabilidad de cinco ataques conjuntos y +30% en la oscuridad, por dos minutos exclusivos del descendiente de Pagma. Con Ennegrecimiento activado, cada golpe detona una explosión doble divina y demoníaca que hiere a ambos, pero al Conde mucho más.

El Buscador de Corazones atraviesa el pecho de Grid —lanza dirigida inesquivable— y aun así este borra la Ola de Sangre con el anillo, la atraviesa y encadena Muerte Vinculada: 34.600, 122.000, 60.800... Yaruk le perfora el corazón por segunda vez y la pasiva ya

está gastada, pero Grid no se detiene: el Conde recuerda a su amante Lea y ambos caen. Elfin Stone, agotados todos sus poderes, queda obligado a dormir: la expedición se convierte en el primer grupo en capturar una ciudad vampírica, con experiencia adicional y mayor tasa de botín durante un mes, y obtiene la espada Yaruk, un anillo de piedra élfica y una nueva pieza del objeto de sangre. Grid, mientras su visión se oscurece, solo puede sonreír: la expedición del Pavranium acaba de empezar.

Hechos relevantes e interesantes

- Yura exigió a la cadena OC el 30% de los ingresos publicitarios (unos 15.000 millones de wones) por transmitir a Grid sin permiso; la transmisión marcó un récord de medio siglo con un pico del 63% de audiencia y publicidad vendida a unos 3.000 millones de wones cada 15 segundos.
- Grid derrotó a Fito, 19.º Caballero Rojo, con doble empuñadura (Failure y Gran Espada del Doppelgänger +8, penalización del 50% en el arma secundaria); predijo su Super Sensibilidad por sus más de 80 duelos contra el clon de Pagma de Randy.
- Botín de Fito: Armadura Roja (única, nivel 300) y el libro de habilidades Festival de Aura, habilidad única de aprendizaje permanente; con el caballero Ver, Grid llegó al nivel 296.
- La misión "Destrucción de Pruebas" daba dos horas para borrar testigos (Caballeros Negros, Pascal y los ancianos); el fallo habría activado una orden de muerte del Imperio Saharan; Huroi ejecutó a los Caballeros Negros restantes revelando su Draco (solo ~100 usuarios de 2.000 millones tienen uno).
- Minor confirmó con su mapa que las quince piezas del Pavranium selladas en ciudades vampíricas coinciden con los "hormigueros" del oeste; el Pavranium está limitado a exactamente 28 piezas en el mundo.
- Pascal (nivel 330) intentó culpar a su propio padre, el conde Chirita, y le pidió sacrificarse por su papado; Grid lo odió

aún más por hijo poco filial y lo ejecutó con Muerte Vinculada y Pinnacle tras esquivar su magia final con la habilidad del título Héroe Secreto ("muévete libremente").

- Ennegrecimiento (pendientes de Dark Bus): media transformación demoníaca con -50% de salud máxima, +20% a ataque/poder mágico/agilidad y ataques de magia negra; dura 5 minutos y se recarga cada 12 horas.
- La Armadura de Luz Sagrada amplifica la magia de recuperación un 300%: la curación Greal de Pascal golpeó al semidemonio Grid con 23.640 de daño, pero al expirar Ennegrecimiento las curaciones enemigas lo restauraron al borde de la muerte.
- Invencible (pasiva legendaria) + Anillo de Doran le dieron a Grid "tres vidas" contra Pascal y los 23 ancianos; los ancianos supervivientes ejecutaron a las prostitutas rehenes y Grid los aniquiló, cargando después con la culpa.
- Pascal dejó caer la Esencia de la Diosa (material de los tres artefactos divinos), piedras mágicas de grado alto y la llave de su almacén; en tres minutos, Invocar Caballero (Piaro, Asmopel y diez miembros) rescató 21 millones de oro (~25.500 millones de wones, tres veces el botín del laberinto de Vasco), de los que Grid invirtió 20 millones en Reidan.
- Yura cobró 500 millones de wones de tarifa de transmisión y pidió entrar a Overgeared; su clase oculta legendaria Asesina de Demonios es hostil a la iglesia de Yatán y la llevó del nivel 1 al 203 en cuatro meses.
- Marie Rose, duquesa vampiro descendiente directa de Shizo Beria, rompió su sello atraída por el olor a sangre de la capa de un humano, jugó con el alma de Braham y se marchó sin destruirla; Braham jura resucitar, matar a quien lo mutó y arrancarle el corazón.
- En Winston, Grid desmanteló al Gremio Amarillo y al sacerdote traidor Don Pao (expulsión del territorio Steim y dos semanas de cárcel), salvó a Phoenix y dejó a Jude entrenando élites; el sistema de crianza premia al bebé por

cada gesto: podría nacer con más de 50 puntos de estadísticas (un personaje de nivel 1 tiene 22).

- Overgeared (gremio nivel 10 en 7 meses) se fusionó con los 225 Caballeros de Plata y creó el subgremio "Overgear"; Lauel evitó que Grid lo llamara "dos armados hasta los dientes".
- Grid quemó 22.000 de reputación en la máquina de sorteo de la Tienda de Reputación (horquilla, brocheta de perro del infierno, juguetes...) hasta conseguir la Poción de Aumento de Experiencia (+20% por 3 días).
- Kashim, el Rey de las Sombras y último del pueblo Nerón exterminado por el Imperio Saharan, sigue a Grid desde antes de su ducado, entendió el Anillo de Doran (herencia de su amigo de infancia) y se quedó a proteger a Irene esperando ver caer al imperio.
- Elfin Stone (Conde vampiro, 350+ años, duerme 23 horas diarias) mata con Transfusión de Sangre Extrema al de mayores estadísticas cada 24 horas por diseño de Ashley Tosun, la desarrolladora "padre de los vampiros"; su Campo de Sangre drena 153 de salud por segundo, reduce la curación un 80% y su espada Yaruk de piedra de sangre solo fue sobrevivida por un ser en la historia.
- Grid sacrificó deliberadamente a Huroi —cuya burla a los padres del Conde lo enfureció— para salvar a los ocho restantes; Huroi perdió el 29,3% de su experiencia y 100 de durabilidad en todo su equipo, y el gremio reconoció en Grid a un líder que también evoluciona en inteligencia.
- En el nivel 300, el tercer despertar de estadísticas y la pieza oculta Combinación de Elementos restauraron todos los recursos de Grid a mitad de aniquilación; la verdadera Lexi murió por su propia magia devuelta con Revolve y dejó el Anillo del Vampiro Intermedio (único, nivel 320, 10% del daño como salud).
- La Combinación de Failure + Lanza de Rafael produjo un arma legendaria trascendente de dos minutos: durabilidad infinita, +400 de poder divino, +2.200 de daño fijo y alta probabilidad de cinco ataques conjuntos; con

Ennegrecimiento, cada golpe detona explosiones duales divinas y demoníacas.

- Regas (Asura) encadenó quince combos (hasta 100.000 de daño fijo y -50% a defensa y recuperación del Conde); El Precio de la Vida de Faker robó el agro golpe a golpe; el Buscador de Corazones atravesó dos veces el corazón de Grid, que murió matando: Elfin Stone quedó obligado a dormir y la expedición fue el primer grupo en capturar una ciudad vampírica (más experiencia y tasa de botín durante un mes, botín: Yaruk, un anillo de piedra élfica y una nueva pieza del objeto de sangre).

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 301–325

Capítulos 301–325

Temas tratados

- La caída al infierno en estado de Ennegrecimiento
- El pueblo de demonios granjeros y Elmis, el herrero del infierno
- El botín de Elfin Stone: Yaruk y el Anillo de Piedra Élfica
- Yura, Demon Slayer: la segunda clase legendaria de Overgeared
- Agnus, contratista de Baal, y la caza del lich Mud
- La verdad de Braham Eshwald: Yatán, Rebeca y Marie Rose
- La posesión del cuerpo de Grid y la ejecución pública de Tallos
- La bendición de Amorat y el Vaso del Alma
- El Misil Mágico Mejorado: magia básica de calibre legendario
- Reidan, ciudad agrícola del herrero legendario
- El encargo de Chris y la forja de la Gran Espada de Grid
- El Gremio Gigante sometido a las labores agrícolas
- La Mano de Dios y la misión "Lo que Pagma no pudo lograr"
- El duelo contra Piaro y el despertar del granjero verdadero
- El mundo real: fortuna, antifans y el festival de Sehee

Resumen

El infierno de los demonios granjeros

El grupo abre con el desenlace de la incursión contra Elfin Stone, señor de la decimotercera ciudad vampírica: Grid muere en pleno asalto, pero sus compañeros rematan al jefe y la redada triunfa. En la sede del Grupo SA, Sangmin y la líder Ashley pagan la apuesta perdida contra Lim Cheol. Morir con el Ennegrecimiento activo —

el estado de los pendientes de Dark Bus— tiene una consecuencia inédita: con 401 de poder demoníaco, Grid resucita no en Reidan sino en el infierno, una aldea de veinte chozas donde los demonios cultivan la tierra, comen hierba y reciben al viajero con hospitalidad. Nada de lava: cielo azul y brisas cálidas. Los demonios comunes son débiles y pacíficos, se consideran afortunados de no acabar comidos por los humanos, y su herrero, Elmis, examina los callos de Grid con admiración de colega. Noe, que huele el aroma de casa, baila de alegría: los demonios reconocen a un memfit —la mejor bestia demoníaca del infierno, sirviente de los grandes demonios— y se arrodillan ante el gato. Cuando el Ennegrecimiento se agota, el sistema lo expulsa y Grid despierta en Reidan. Allí lo espera Yura: dejó la magia negra por Demon Slayer, una clase legendaria de combate, y dos de las nueve clases legendarias conocidas ya pertenecen a Overgeared.

El lich y el contratista de Baal

La flor y nata del gremio —Jishuka, Pon, Regas, Peak Sword, Vanner y los magos del grupo— rastrea la decimotercera ciudad y localiza una cueva secreta plagada de las trampas de Braham; derribados dos golems guardianes, del suelo surge un ataúd y de él un esqueleto con un orbe: Mud, discípulo de Braham convertido en lich, comparable a los diez grandes magos del continente. Cuando intentan retirarse aparece Agnus, sexto del ranking desde que Yura dejó la lista, apodado el perro loco, que lleva once meses tras la pista del lich. Jishuka le cede la presa y el grupo se esconde bajo capas de invisibilidad. Ante sus ojos, Agnus despliega cientos de esqueletos, caballeros de la muerte e incluso un lich propio —imposible para un nigromante de tercer avance—, y el alma de Braham, que lo observa a distancia, pone nombre al milagro: Agnus es el contratista de Baal. Con un sello de dominación absoluta que solo puede usarse tres veces en una vida, somete a Mud, ya es dueño de dos liches y reserva el tercero para el propio Braham. Su siguiente caza es la Tumba de la Espada, donde Pagma forjó y destruyó miles de espadas; Berad, su agente en el imperio, aún no la localiza.

El botín de un jefe con nombre

Jishuka entrega a Grid el botín de Elfin Stone: minerales, más Pavranium y varios objetos de crecimiento. Tres piezas del Espejo Rojo, un espejo de piedras de sangre que busca el tercer príncipe del Imperio Saharan, le recuerdan otro objeto olvidado: el Escudo de Amatista, símbolo del jefe de los Caballeros Rojos que dejó caer el Guardián del Bosque y que perteneció a Piaro. La Evaluación del Herrero Legendario descubre dos joyas. Yaruk, forjada por Elmis con un alma y piedras de sangre, es única y de crecimiento: 793 de ataque en un arma de una mano; pero su alma rechaza a Grid por su poder demoníaco débil, así que la blandirá solo bajo Ennegrecimiento y, al 100% de comprensión, la reconstruirá y renombrará Yakult. El Anillo de Piedra Élfica convierte el 12% del daño normal y el 5% del de habilidades en salud, suma veinte puntos a fuerza, resistencia y salud, y al crecer a legendaria permitirá invocar al propio Elfin Stone como subordinado. Con el Fénix de Jishuka como alto horno, Grid funde Pavranium para añadir un mango a la Lanza de Rafael, y la expedición arrasa luego las ciudades catorce y quince, de señores ridículamente débiles. Allí estrena su clase Yura: su pistola mágica dispara balas de Purificación letales para los demonios y su dominio de armas le permite pasar a la espada; Yura descubre la amistad de un gremio que la trata como igual.

Braham Eshwald quiere resucitar

En la décima ciudad, Grid tropieza por fin con el alma de Braham, y el gran mago legendario hace lo impensable: suplicar. Braham Eshwald, uno de los nueve descendientes directos de la gran demonio Shizo Beri, dedicó 483 años a hurgar en los designios de Yatán y descubrió una verdad repugnante: el dios de la oscuridad y la diosa Rebeca son socios que reciclan el mundo en ciclos; cuando los deseos humanos alcanzan su cúspide, Yatán desata la destrucción y Rebeca crea un mundo nuevo, y todas sus criaturas son juguetes del equilibrio. Su madre fue maldecida con la ociosidad y expulsada del infierno por preguntar demasiado.

Obsesionado con vencer la maldición, Braham estudió toda la magia del mundo usando como sujetos de prueba a miembros de su clan; Elfin Stone, noveno hijo de Shizo Beri, lo atacó por la muerte de su amante, y en esa guerra la madre despertó moribunda: había dado a luz a Marie Rose, una hija que rompía el tabú del clan. La recién nacida lo derrotó de un manotazo y le chupó la sangre del cuello: perdió la vida eterna y fue desterrado. Cien años como humano le dieron el título de gran mago y una resurrección incompleta, pero no la inmortalidad que ansiaba. La misión se actualiza: aceptar su alma, construir con Pavranium bendecido por Yatán el Vaso del Alma y cobrar los diecisiete Pavranium que atesora (de 28 existentes; Grid ya tenía once) más un hechizo. Grid acepta sin dudar.

Misil mágico contra el primer sirviente de Yatán

La posesión convierte a Grid, provisionalmente, en Gran Mago: pelo blanco, ojos rojos, nivel 545, casi 16.000 de inteligencia y estadísticas selladas superiores a las 20.000. Teletransportado al Mar Rojo, Braham demuestra su escala con un Drenaje de Hechizos sin límite de objetivo: roba poder mágico de la atmósfera, del mar y del sol. El destino es el templo principal de Yatán, localizado por Skunk, el explorador número uno, en el Ocho Cañón y vendido al Gremio Violeta por 2,35 millones de oro. Violet, una de los tres grandes paladines junto a Damian y Toban, persigue desde hacía año y medio matar al primer sirviente de Yatán, y su grupo de noventa élites es aplastado por Tallos, mago negro de cuarto avance. Los periodistas que la siguieron filman lo imposible: un Grid sin una sola prenda de equipo perfora la defensa de Tallos con Misil Mágico —el hechizo básico de los magos de nivel 10— y lo martiriza hasta que suplica que lo maten "con magia avanzada". Braham arranca la ubicación de Amorat, el gran demonio del conflicto y verdadero primer sirviente a quien Tallos solo representaba, lo ejecuta con una Bola de Fuego y desaparece. La experiencia de más de dos mil millones sube a Grid al nivel 301 y le regala una runa oscura, mientras el mundo se vuelca en teorías: el Grupo SA desmiente trampas, los expertos hablan de una misión

narrada y todos concluyen que Grid vive la historia de Braham Eshwald; el Grid chun de pelo blanco se vuelve tendencia global.

El Vaso del Alma y el precio de confiar

En la cueva Ladan, el fragmento de alma de Amorat le concede a Braham, de grado, la bendición de Yatán: el Pavranium gana poder mágico, cuarta bendición junto a las de Rebeca (recuperación), Dominion (ataque) y Judar (defensa); como amo del mineral, Grid recibe un 15% por cada dios. Grid fabrica el cuenco del Vaso del Alma y asiste a la reunión de los fragmentos de alma dispersos por el continente... hasta que el alma perfecta enrojece y se abalanza sobre él: sin recipiente propio, Braham pretende robarle el cuerpo. El sistema protege al jugador y neutraliza el intento, y Braham convierte el susto en lección: solo Grid y Pagma pueden controlar el Pavranium, y un herrero legendario debe aprender a desconfiar. La misión se completa con 27 Pavranium y el hechizo prometido, que resulta ser... Misil Mágico; la ira de Grid se desvanece al leer la letra pequeña. Antes de partir hacia la Tumba de la Espada, donde yace sellado su verdadero cuerpo, Braham aclara la biografía de Pagma: murió hace trescientos años y aun así existió hace cien; el Pavranium lo crearon juntos, y Pagma murió sin cumplir su último sueño. Lim Cheol, desde la sede del Grupo SA, dictamina que Braham fue una existencia imperfecta, desgarrada entre sus instintos y la humanidad adquirida al volverse mortal.

Un herrero que lanza misiles

En Reidan, Grid estrena el hechizo en el campo de pruebas de Euphemina, al mando de los magos de la ciudad. Ella espera poco de un mago herrero... hasta la primera demostración: con 1.048 de inteligencia (títulos, capa de Malacus y pendientes de cuarzo negro), su poder mágico escala a 1.447 con la bendición del Pavranium, y el Misil Mágico Mejorado inflige 2.894 de daño. Euphemina sube al máximo la resistencia del espantapájaros —5.000, más que la mayoría de los jefes— y el daño no baja: el hechizo ignora toda resistencia, a cambio de 400 maná, un segundo

de lanzamiento y cinco de reutilización. Una carta de triunfo de calibre legendario disfrazada de magia básica.

Reidan, ciudad agrícola del herrero legendario

El regreso trae un balance irónico: la gran apuesta de Rabbit (herrería y alquimia) avanza despacio, pero el área más rentable de Reidan es la agricultura, empujada por la pasiva de Piaro que hace fértil cualquier tierra. El granjero legendario —el propio Piaro, aunque Grid se niegue a aceptarlo— ha secuestrado a veintiún usuarios de nivel medio 270 que venían a ingresar al gremio y los tiene arando bajo la misión oculta "Vive con el granjero": tres semanas a cambio de +10 en todas las estadísticas y la habilidad agricultura. El granjero loco ya es leyenda urbana, y a Cibal todavía le duele la frente. Grid visita a Khan, ascendido en la herrería avanzada, que forma a más de ochenta jóvenes —dos ya intermedios— y jura criar diez mil artesanos. Luego va por Irene, a dos meses del parto: el sistema premia el amor verdadero de la pareja con un punto en todas las estadísticas del bebé, y Grid, tras descartar entre bromas un "Grid Segundo" que horroriza a Lauel, propone llamar Grene al heredero. De Piaro obtiene la pista del tercer príncipe: un introvertido aficionado a los rituales que colecciona objetos; el Escudo de Amatista y el Espejo Rojo podrían servir para un ritual de magia negra.

La Gran Espada de Grid

Chris, tercero del ranking unificado, maestro del Gremio Gigante y vizconde del Reino Eterno, llega a Reidan con una comisión: el arma más fuerte posible. El pago —un Elixir de Agilidad, la poción más rara de Satisfy, capaz de sumar diez puntos directos a una estadística— es imposible de rechazar, pero armar a un rival potencial exige un seguro: la espada solo podrá repararla su creador. El diseño es el trabajo más meditado de su vida: Failure fallaba por gigante; la nueva hoja mide metro cuarenta, concentra hierro negro en el centro para dar peso al golpe y Oricalco Azul en los filos para maximizar el corte. Cada espada consume diecinueve

Oricalcos Azules y cuarenta y cuatro de hierro negro —se los consigue Jishuka cazando al Guardián del Bosque desde Bairan— y, temblando ante el evento especial, Grid monta los mangos: dos Gran Espada de Grid legendarias seguidas. La décima obra legendaria activa el evento: desaparece la penalización por usar objetos cuyas condiciones no cumple, pero también el crecimiento por estadísticas al fabricar piezas únicas: la era de Grid como sobrecargado dependerá de los objetos, no de las bonificaciones. Chris paga, estrecha la mano que lo encadena y se marcha con la mejor arma que ha tocado; Grid bebe el elixir y queda en 2.790 de fuerza y 1.756 de agilidad, a un centenar largo de niveles del equilibrio perfecto.

El Gremio Gigante ara los campos de Reidan

Los cinco capitanes del Gremio Gigante —Cirkan, primer espadachín del juego; Miara, primer espadachín mágico; Pinky; Asellas y el quinto— desprecian la ciudad agrícola, hasta que Miara manosea a una criada NPC ante los ojos de Piaro. El granjero lo ejecuta de cuatro semillas, a 9.150 de daño por impacto. Cuando el grupo intenta marcharse, Piaro les tiende cinco azadas: su compañero manoseó a una doncella del Duque Grid, así que ellos responderán con trabajo. Chris, con 3.000 de fuerza, su segunda clase Tirano y la espada recién estrenada, desafía al granjero... y cae: la Agricultura Libre (Siembra, Crecimiento Rápido, Arando el Campo, Cosecha y el mayal del sexto estilo) y un bombardeo de granos de arroz vacío —un concepto superior al aura— destrozan la Gran Espada y dejan al tercero del ranking hecho un guiñapo. La reparación cuesta 853 oro, a tres oro por punto, y el rumor se dispara: el maestro del Gremio Gigante y sus cinco capitanes se han convertido en granjeros de Grid. Nadie lo cree. Los veintiún usuarios secuestrados los reciben como compañeros de arado; Chris acepta entrenar con Piaro, caza basiliscos de camino a cada reparación y avisa a Grid del Carnaval de Sangre, un grupo de clasificados sanguinarios tan peligroso como Agnus.

La Mano de Dios

Con veintisiete Pavranium bendecidos por cuatro dioses, Grid descarta la Lanza de Rafael —envenenada por el poder divino durante el Ennegrecimiento— y debate su mejor uso mientras Noe exige bocadillos, Randy un oso de peluche y Piaro, herramientas agrícolas. La inspiración le llega en pleno primer duelo contra Piaro, que lo apalea: si las manos de un herrero legendario se movieran solas... El primer intento fracasa: manos rígidas, sin articulaciones, que chocan contra las armas en vez de empuñarlas; para reproducir una mano de verdad hay que conocer huesos, tendones y músculos. Youngwoo cierra sesión y estudia anatomía en una enciclopedia médica, con máscara y gafas para ocultarse de los antifans. En el juego, la habilidad Creación de Objetos le hace una pregunta inédita, casi orgánica ("¿son manos, no guanteletes?") y nace la misión de tercera clase "Lo que Pagma no pudo lograr": el herrero legendario soñó con la Mano de Dios, manos doradas capaces de la destreza de su creador, y murió antes de lograrla; la recompensa promete abrir una pieza oculta y sellada del Descendiente de Pagma. Grid la logra: cuatro manos de articulaciones perfectas, únicas y de crecimiento, de durabilidad infinita, que heredan el 30% de sus estadísticas, empuñan cualquier objeto sin restricción, aprenden herrería, esgrima y escudo por su cuenta y disparan el Misil Mágico Mejorado al cien por cien de poder, con las Lágrimas del Rey del Clan del Agua que Euphemina —cuatro en tres meses, y una misión especial que calla con una sonrisa— envió del reino de las sirenas.

El duelo por el futuro de Piaro

Grid no acepta que el granjero legendario sea Piaro: él quería un Santo de la Espada. Lo desafía dos días seguidos. En el segundo asalto, con la Gran Espada elevada a +8, despliega todo: Transcend para bombardear con hojas de energía, el Muévete Libremente del título Héroe Secreto para atravesar la Siembra, Pinnacle, las cuatro Manos de Dios con el Escudo Divino y las grandes espadas —una blande la Gran Espada del Doppelgänger— y el Ennegrecimiento,

bajo el cual Yaruk lo acepta como amo: el espíritu del demonio le dicta trayectorias y su Kill crítico de 125.600 parte por la mitad la salud de Piaro, de nivel 405. Asmopel, capitán de la división de caballeros de Overgeared y antiguo rival de Piaro, interrumpe el combate y despacha a los cinco capitanes del Gremio Gigante con una sola Espada Roja. Pero Piaro, herido y feliz, alcanza su iluminación: usar el equipo agrícola con lógica de esgrima es veneno. Abandona la espada y despierta como granjero verdadero —Estado Natural para pedirle fuerza a la tierra y al aire, un campo de trigo brotado en segundos, la Cosecha y el "pulido" del grano— mientras la misión "La confianza del señor" convierte el sparring en sentencia: si Grid gana, Piaro vuelve a la espada y pierde su legendario; si pierde, Piaro crece. Grid lo da todo y pierde. Acepta el camino de su subordinado —al que forja un equipo agrícola completo con seis vainas de lujo— mientras Lauel y Rabbit elogian su "sabia decisión" y él calla su derrota.

El hombre más sobrecargado de Satisfy

Grid regresa a las ciudades vampíricas aseguradas —la expedición respeta la advertencia de Braham sobre Marie Rose, la duquesa dormida que podría borrar al gremio— y en 42 días sube cuatro niveles hasta el 305: caza con las Manos de Dios en un radio de treinta metros, Noe al 190 y Randy al 126 copiando forma de gato, tres pociones de experiencia compradas con toda su reputación y un horno portátil propio para fundir metales en pleno desierto. La nueva habilidad Fortalecimiento de Minerales le planta la semilla de crear algún día un mineral propio, como Pagma y Braham crearon el Pavranium; la alquimia de Reidan alcanza el nivel intermedio 4, a un año y un mes del avanzado que explotará el mitril amarillo. En el mundo real, su cuenta supera los cinco mil millones de wones, pero Youngwoo sale con máscara y gafas, aterrado por los antifans del escándalo de Braham. Y cuando Peak Sword le cuenta que Kim Do-yun —actor triunfador de Hollywood y top diez del fan café de Noe, de casi cinco millones de miembros — irá al festival del colegio de Sehee para conocer al hermano de la

Saintess Ruby y acariciar al gato, Grid decide asistir con Pon de guardaespaldas.

Hechos relevantes e interesantes

- Grid murió en Ennegrecimiento tras la incursión a Elfin Stone y resucitó en el infierno con 401 de poder demoníaco; los demonios comunes resultaron ser granjeros pacíficos que comen hierba y temen ser comidos por los humanos, y Elmis es el único herrero del infierno.
- Noe fue adorado en el infierno como memfit, la mejor bestia demoníaca y sirviente de los grandes demonios; el sistema expulsó a Grid al terminar el Ennegrecimiento porque "es imposible que los humanos comunes entren al infierno".
- Yura cambió la magia negra por Demon Slayer, la segunda clase legendaria de Overgeared (dos de las nueve conocidas); con nivel 203 y el rango 5, subió al 210 en una semana de caza de vampiros.
- Yaruk, la espada demoníaca de Elmis (única, de crecimiento, 793 de ataque, +5 dominio de espada, sangrado escalable por combos), rechazó a Grid por su poder demoníaco débil; su plan es blandirla solo con Ennegrecimiento, alcanzar el 100% de comprensión, reconstruirla y renombrarla "Yakult".
- El Anillo de Piedra Élfica roba 12% (ataques normales) y 5% (habilidades) del daño como salud una vez cada 21 segundos, suma +20 a fuerza, resistencia y salud, y al crecer a legendaria permitirá invocar a Elfin Stone, probablemente como subordinado.
- El tercer príncipe del Imperio Saharan, introvertido y aficionado a los rituales, busca el Escudo de Amatista de Piaro y el Espejo Rojo, del que Grid ya reunió tres piezas de piedras de sangre.
- Agnus es el contratista de Baal: sometió al lich Mud (discípulo de Braham) con un sello de dominación absoluta de solo tres usos posibles en su vida, ya controla dos liches y reserva el tercero para Braham; su siguiente caza es la

Tumba de la Espada de Pagma, que Berad no consigue localizar.

- Braham Eshwald descubrió que Yatán y Rebeca cooperan para destruir y recrear el mundo en ciclos; su madre Shizo Beri fue maldecida y expulsada por preguntar, y Marie Rose, la hija tabú recién nacida, le arrebató la vida eterna a Braham de un mordisco antes de desterrarlo.
- Poseído por Braham, Grid fue provisionalmente Gran Mago de nivel 545 con casi 16.000 de inteligencia y estadísticas totales superiores a 20.000 (selladas); en el Mar Rojo, Braham usó Drenaje de Hechizos contra la atmósfera, el mar y el sol a la vez.
- Skunk, explorador número uno, halló el templo principal de Yatán en el Ocho Cañón y lo vendió al Gremio Violeta por 2,35 millones de oro; el grupo de Violet (más de 90 élites, cuatro clases de tercer avance) fue aplastado por Tallos, mago negro de cuarto avance y uno de los diez grandes magos.
- Grid (Braham) mató a Tallos con Misil Mágico y Bola de Fuego: más de 2.000 millones de experiencia, un nivel (301) y una runa oscura; el mundo dedujo que Grid vive la historia de Braham, su club de fans se duplicó en tres horas y Corea habla de una quinta ola.
- Amorat, gran demonio del conflicto y verdadero primer sirviente de Yatán, bendijo el Pavranium de grado: con las cuatro bendiciones (Rebeca, Dominion, Judar y Yatán), Grid recibe +15% en recuperación, ataque, defensa y poder mágico.
- El alma perfecta de Braham intentó robarle el cuerpo a Grid y el sistema lo bloqueó ("el cuerpo del jugador está protegido"); era una lección deliberada para que aprendiera a desconfiar. Misión completada: 27 Pavranium (de 28 existentes; uno forma el Vaso del Alma).
- Braham aclaró que Pagma murió hace 300 años pero existió hace 100; crearon juntos el Pavranium, y el alma de Braham partió hacia la Tumba de la Espada, donde yace sellado su cuerpo.

- Misil Mágico Mejorado: daño igual al doble del poder mágico actual, ignora el 100% de la resistencia mágica, cuesta 400 maná, 1 segundo de lanzamiento y 5 de reutilización; hizo 2.894 de daño tanto con resistencia 0 como con 5.000 en el espantapájaros de Euphemina.
- Khan ascendió de rango en la herrería avanzada y forma a más de 80 jóvenes herreros; dos ya alcanzaron el rango intermedio en solo medio año, y juró criar diez mil artesanos.
- El amor verdadero entre Grid e Irene da +1 a todas las estadísticas del bebé cada cierto tiempo; Grid descartó el nombre "Grid Segundo" y propuso "Grene", que a Irene le parece precioso.
- La Gran Espada de Grid (legendaria): 1,40 m, hierro negro al centro y Oricalco Azul en los filos (19 + 44 minerales por espada), 840 de durabilidad, 1.274–1.440 de ataque, +30% daño cortante, +20% daño de habilidad, +20% en oscuridad, triple ataque y quinto golpe seguido como crítico incondicional; solo reparable por su creador. Dos seguidas marcaron su décimo objeto legendario: desapareció la penalización por incumplir condiciones de uso, pero ya no ganará estadísticas por fabricar objetos únicos.
- Chris pagó la espada con un Elixir de Agilidad (Grid: fuerza 2.790, agilidad 1.756); las reparaciones a tres oro por punto (853 oro la primera) funcionan como un contrato de esclavitud que le impide convertirse en enemigo de Grid.
- Piaro ejecutó a Miara (espadachín mágico número uno) de cuatro semillas por manosear a una criada NPC, derrotó a Chris (3.000 de fuerza, segunda clase Tirano) con la Agricultura Libre y el bombardeo de arroz vacío, y el Gremio Gigante entero acabó trabajando los campos de Reidan junto a los 21 usuarios de la misión oculta "Vive con el granjero" (+10 a todas las estadísticas y agricultura).
- Misión de tercera clase "Lo que Pagma no pudo lograr": crear las Manos de Dios (deseo incumplido de Pagma); la recompensa abrirá una pieza oculta del Descendiente de

Pagma. Grid tuvo que estudiar anatomía de la mano en el mundo real para fabricarlas con articulaciones.

- Las cuatro Manos de Dios (únicas, de crecimiento): durabilidad infinita, 813–814 de fuerza y destreza, 30% de las estadísticas del amo, uso sin restricción de cualquier objeto, aprendizaje propio de herrería/esgrima/escudo y Misil Mágico Mejorado al 100% de poder gracias a las cuatro Lágrimas del Rey del Clan del Agua de Euphemina.
- En el duelo final, Yaruk aceptó a Grid bajo Ennegrecimiento (+5 dominio de espada, el espíritu del demonio le dicta trayectorias) y su Kill crítico de 125.600 partió la salud de Piaro (nivel 405, salud superior a 300.000); Piaro abandonó la espada, despertó como granjero verdadero y ganó el sparring de la misión "La confianza del señor": Grid perdió y aceptó su camino, forjándole un equipo agrícola completo con seis vainas de lujo.
- Tras 42 días de caza asistida (Manos de Dios en radio de 30 m, Noe al 190, Randy al 126, horno portátil único un 60% más lento y tres pociones de experiencia compradas con toda su reputación), Grid alcanzó el nivel 305; la alquimia de Reidan llegó al nivel intermedio 4 y tocará el avanzado en un año y un mes.
- En el mundo real, Youngwoo supera los 5.000 millones de wones pero sale con máscara y gafas por miedo a los antifans del escándalo Braham; el actor Kim Do-yun, top diez del fan café de Noe (≈5 millones de miembros), acudirá al festival del colegio de Sehee para conocer a Grid y a Noe, y Grid irá con Pon de guardaespaldas.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 326–350

Capítulos 326–350

Temas tratados

- El festival de la academia Young Ladies y el "milagro de Moisés" de Shin Youngwoo
- El torneo de lucha de Satisfy y la venganza de Reina contra la Santa Ruby
- Kim Doyun, el maestro de mascotas, entra en Overgeared
- El plan de invasión del príncipe Ren y la teletransportación del conde Ashur
- El nacimiento de Lord Steim y el sistema de crianza de Satisfy
- El entrenamiento infernal de Piaro y Asmopel y el ejército de arqueros de Reidan
- La agricultura libre de Piaro contra Hurent en las montañas Altes
- La batalla del desierto: Grid contra el Gran Espadachín Chuley
- Ferrey, el Thunderbow y las piedras de Ure
- Bland, los Silver Dragons y Kashim: bases de Overgeared Shadows
- La caída del príncipe Ren y el ascenso del rey Aslan
- Botín de guerra, economía de Reidan y el vídeo de Bumi
- Kraugel y la misión de Santo de la Espada: duelo contra Piaro
- La evaluación de Lauel: límites y tenacidad de Grid

Resumen

El festival de Young Ladies y la venganza de Reina

El grupo se abre en el mundo real. Shin Youngwoo y Peak Sword, con gafas de sol y máscara, visitan el festival del prestigioso instituto femenino Young Ladies —menos de 400 alumnas, un campus del tamaño de una universidad, fundado hace 50 años con la filosofía de "criar grandes damas" y unos 10.000 visitantes diarios durante tres días— porque Sehyun, la hermana de Grid, estudia allí y no responde los mensajes. Entre puestos de comida japonesa que exasperan al patriota Peak Sword, una colegiala les vende dos helados de kimchi por 8.000 wones, y Youngwoo descubre que la destreza manual que entrenó en Satisfy —complaciendo a Irene y pelando ajos— funciona también en la realidad: cada roce de sus dedos deshace la multitud como el "milagro de Moisés". El resultado es un disturbio de cientos de desmayos que la escuela investiga con sus cámaras, y el chivo expiatorio acaba siendo Peak Sword, perseguido durante horas por los guardias del campus. En la casa embrujada —de efectos comparables a Hollywood—, Youngwoo vence al miedo por su hermana y encuentra al final del laberinto a Yerim, la futura Colegiala Sexy, disfrazada de fantasma.

El plato fuerte del festival es la competición de lucha de Satisfy, con 16 celebridades en modo sparring. Sehyun, la Santa Ruby (nv 116, clase oculta), participa a petición de la escuela, sin saber que Reina, líder del grupo de idols Farina, lleva dos años obsesionada con el actor Kim Doyun —a quien convirtió en el "asesino de chicas de secundaria" con rumores— y está convencida de que Doyun acudió al festival por Sehyun. Reina ordena a su novio, el bateador Gimun (nv 187, el segundo nivel más alto del torneo), matar a la hermana de Grid. Gimun rechaza el modo sparring y la golpea con su maza llameante única; los 1.880 puntos de daño solo resultan soportables gracias a la armadura épica que fabricó su hermano. Youngwoo, entre el público, derriba a Peak Sword de un manotazo, abre la cápsula de emergencia y entra en Satisfy: dos Misiles

Mágicos disparados con el dedo y un tercero en la cabeza matan a Gimun, que pierde el 18,7% de su experiencia y su arma única mientras "Magic Missile" se convierte en el término más buscado de los portales. En la realidad, Gimun ataca la cápsula y queda noqueado por Doyun, que se revela como el "mejor miembro" del fan café de Noe, suplica entrar en Overgeared y lo consigue: es Maestro de Mascotas (nv 190), clase única oculta capaz de robar mascotas ajenas entre 15 y 50 segundos, mejorarlas, leer sus estadísticas y "embellecerlas" —su sueño es ser el peluquero privado de Noe.

Nace Lord Steim

En Reidan, Grid fabrica el Conjunto de Grid de producción en masa (arma, casco, armadura, guantes y zapatos; espadas de una mano, lanzas, arcos y escudos) con un límite de nivel 160 que los mil soldados —nv 133 de media— aún no alcanzan. Consulta a Piaro y Asmopel: con sus métodos, los soldados subirían a 160 en cinco meses, y Grid ordena intensificar el régimen pese a la caída de lealtad (−9 y −7 puntos, con rumores de odio entre la tropa): la zanahoria llegará el día en que reciban el conjunto. Para vigilar la fabricación, Grid suma cuatro Manos de Dios, que cazan gusanos gigantes mientras él trabaja la forja.

A cinco días del parto, el marqués Steim visita Reidan por primera vez —nueve meses sin ver a Irene— y trae a Laden, el mejor talento del Norte tras el célebre espadachín Phoenix. El joven detecta una cuarta presencia escondida en el dormitorio de Irene: Kashim, el Rey de las Sombras y asesino más fuerte del mundo, que ni siquiera la percepción de Grid (1.550, inmune a todo acercamiento sigiloso a menos de tres metros) había notado. Cuando Grid, molesto, planea arruinar la carrera del "farolero", Khan le recuerda que él mismo fue la víctima de los fuertes, y Grid se avergüenza de sí mismo: otra muestra de su madurez. Entre tanto, la lista de soldados revela una anomalía: Roan, que alcanzó el nv 150 cuando la media era 136–139. Es una mujer de 21 años disfrazada de hombre, hija del mayor guerrero de Reidan, huérfana

de padre por los monstruos y con los hermanos perdidos en las ciudades vampíricas; Piaro la incorpora al "grupo especial", le cuadruplica el entrenamiento y Grid le regala un conjunto de calificación única.

El parto se adelanta. Grid pidió una hija —temía que un hijo heredara su apariencia— y nace un varón, un golpe de suerte que Grid acepta con serenidad al verlo: una combinación perfecta de ambos. Tras descartar ante las protestas de Lauel cualquier nombre estrambótico, el bebé queda registrado como Lord Steim. Los títulos lo dicen todo: "Primer Padre" (primer usuario en ser padre; +8% de estadísticas en grupo con su hijo y la pasiva Amor Instintivo), "Genio de lo Eterno" (crecimiento un 40% más rápido, con tope hasta los 15 años) y "El que se convertirá en leyenda" (80% de inmunidad a estados e inmortalidad de 2,5 segundos al borde de la muerte). Nace con destreza 90, encanto 100, perspicacia 78 e inteligencia 47, y Grid elige para él una educación de etiqueta impartida por Irene, para frenar la arrogancia que su pedigrí de "cuchara de oro" augura.

La invasión del príncipe Ren

Al rey Wiesbaden (el decimotercero) le queda menos de un mes de vida, y el primer príncipe Ren decide atacar Reidan antes de sucederlo: Grid juró lealtad al rey, no a la familia real, y Ren lo teme. Recluta a los guerreros más fuertes del continente, incluido Hurent, el Maestro de Aura que Grid humilló en cinco segundos en la primera competencia nacional: tras diez meses de entrenamiento de imagen, Hurent elevó su aura a calificación única, aspira a vengarse y acepta la misión de dificultad "no mensurable" —ocupar Reidan— por el título de Rey del Mérito. En Patrian, Ren obliga al conde Ashur, uno de los diez grandes magos, a teletransportar a la retaguardia: de los 3.000 prometidos solo puede con 2.000, gastando todo su maná y quedándose quince días sin magia. El plan: 5.000 soldados cruzarán el desierto como distracción mientras los 2.000 de Hurent caen sobre Reidan desde las montañas Altes, y 20 Silver Dragons —el grupo asesino formado

con la técnica secreta del legendario Daluka, maestro de Doran y Kashim, capaz de superar en letalidad a cualquier rival— secuestrarán (o matarán) a la duquesa Irene. La moral del ejército sube un 5%.

La retaguardia choca contra dos granjeros. Piaro, entrenando a Roan en las Altes, bloquea con la azada el látigo de aura de Hurent, y cuando este desata un aliento digno de un dragón, el cuarto estilo de agricultura libre, "Arando el Campo", levanta la tierra como un tsunami, hace brotar agua en el desierto y despeja el terreno; "Siembra" lo cubre de semillas y "Crecimiento Rápido" convierte la arena en arrozales ante las cámaras del BJ Bumi, el mejor retransmisor del mundo, que pasó de la decepción al delirio. Herida Roan por una "marca de aura" de Hurent, Piaro responde con el octavo estilo, "Pulido": el trigal recién crecido estalla bajo los 2.000 soldados como una lluvia de meteoros y mata a más de la mitad. Hurent recibe tres golpes de azada en la frente (15.500, 15.900 y 16.100 de daño) y capitula; al pedir ser tratado como "prisionero de alta prioridad" por su información, comete su segundo error: Piaro deja de verlo como granjero recluta y lo trata como comandante de Reidan. Bumi huye con sus botas rápidas y 850 supervivientes acabarán haciéndose granjeros.

Mientras, el ejército principal avanza limpiando monstruos bajo el Gran Espadachín Chuley (nv 313, comandante de los Caballeros Reales, famoso por abatir tres pájaros de una flecha) y Ferrey (nv 305, vizconde y mejor arquero del reino, portador del Thunderbow). Laden, al mando de los 1.000 soldados del Norte que protegen al marqués, embosca al escuadrón de élite "Viento de Hierro" y mata a su líder Beida, maestro de las dos lanzas, demostrando que Phoenix no es el único fuerte del Norte; pero Chuley lo supera, y cuando los 5.000 refuerzos de Ren aparecen en el horizonte, la aniquilación parece inevitable. Ren ofrece clemencia a las tropas del Norte; Laden responde con la historia de su tierra —una frontera de monstruos y bárbaros que la familia real abandonó y que el marqués Steim salvó—, y los soldados eligen morir de pie. Al ordenar Ren "maten a esos perros", una mano

dorada cruza el ejército y detiene la espada sobre Laden: Grid desciende del cielo con una corona y su armadura roja —"los mendigos se mueven en manada, es una estupidez"—, mientras Bumi, que alcanzó la escena, comprende por fin que despreciar a Grid por depender de objetos era mirarlo con gafas oscuras.

La batalla del desierto

Grid cambia las Botas de Braham por las Botas de Grid y cae en medio de 5.000 enemigos. Con la Espada del Gran Señor escanea el campo: Chuley 313, Ferrey 305, Andu 301, Laden 258; media real de 130 contra los 148 de Reidan, camino de 160. Califica a Laden de fanfarrón débil —herido, el joven acepta la reprimenda— y acepta el duelo de Chuley, que entrenó la espada vomitando sangre desde la invasión de los gólems. Grid desenvaina Iyarugt, la mejor espada del infierno, cuya comprensión al 100% logró desmontando y montando la Lanza de Rafael; su Maldición de Sangre roba el equilibrio en 30 metros durante 1,5 segundos a amigos y enemigos, y hace arrodillarse al propio Ren. Chuley resiste con una fuerza mental digna de un jefe y su armadura Blanca, leal a lo básico sin dejar una sola brecha, el estilo peor adaptado a Grid; la pelea se alarga hasta que llegan los aliados.

Entonces Lauel despliega la verdadera fuerza de Reidan: Asmopel al frente de los mil soldados —una disciplina que hace del ejército real un niño— y el Rugido del Dragón del Viento, habilidad de su tercera clase avanzada, Maestro del Flujo, que carga las flechas de un viento del oeste. Los mil arqueros de Reidan —todos ellos, una locura que solo Piaro y Asmopel podían ejecutar— disparan a 300 metros con los arcos de Khan y suben de nivel en tiempo real entre columnas de luz, redimiendo de golpe el infierno del entrenamiento. Ferrey responde con los rayos del Thunderbow, pero Asmophel corta sus flechas en el aire en su primer papel activo, y Grid, que codiciaba el arco desde el principio, lo toma por sorpresa: los críticos de Iyarugt reducen la curación a la mitad y sangran al vizconde, Pinnacle abre la guardia y las espinas infernales lo perforan. La muerte de Ferrey trae el Thunderbow,

dos puntos de poder demoníaco y la enemistad de la finca Shaiba. Tras barrer con Wave a los 300 que cargan por venganza, Grid se defiende de la ofensiva total de Chuley, Andu y cincuenta caballeros sin matar a los soldados —la experiencia es para sus hombres—, hasta que Lauel le susurra que "la avaricia excesiva envenena": Grid desata Blackening, invoca a Randy —el doppelgänger con el 30% de su poder—, y Lauel remata con el Estiramiento del Dragón, un terremoto que traga tropas reales. Wave, Link, Kill y Transcend terminan la guerra.

En Reidan, los 20 Silver Dragons trepan el muro norte con el camuflaje de Daluka, retrasados por unos campos cuyos granjeros se mueven como espadachines y helan la sangre de asesinos de élite. Quien los descubre es Bland, el hijo del conde Ashur, dieciséis meses después de empezar a trabajar el campo: un entusiasta de las patatas capaz de blandir espada, escudo y doble lanzamiento de magia tomando prestado el maná del suelo, un estado cercano al Estado Natural de Piaro. Bland vence a los asesinos, se apiada de ellos, les extrae los detectores de maná que vigilan y lavan el cerebro de los huérfanos, y los asigna a proteger a Irene. Al presentarse en la habitación de Lord, Kashim reconoce su respiración de Daluka: ese día se sentaban las bases del grupo de asesinos más fuerte, Overgeared Shadows, mientras Kashim —que ya jugaba cada noche con Lord al lanzamiento de bloques, primer mentor de los siete que el niño tendrá— quedaba convencido de que el bebé dominaría todas las técnicas secretas de su maestro.

La caída de Ren y el rey Aslan

Huido Ren, Lauel lo persigue con 13 soldados de nv 160 equipados con el conjunto en masa y las polainas de Grid, ancladas a los estribos para disparar a caballo —otro problema "resuelto con objetos". Los guardias Silver Dragons del príncipe rompen las flechas, pero Grid había ordenado a Noe escoltar a Lauel: el gato se traga la agilidad de los asesinos, las garras de dragón de Lauel los hieren y una patita derriba al heredero del trono. Arrastrado al campamento, Ren se enfrenta a una sentencia de muerte que viola

la ley de cautiverio del Continente Occidental; Lauel lo frena: una Reidan independiente sería presa del imperio y el Norte quedaría aislado. Grid lo indulta como "servidor del rey" que suprime el caos del reino, y Ren, conmovido hasta las lágrimas, jura devolverle el resto de su vida.

Esa noche, el segundo príncipe Aslan y un hombre encapuchado interceptan la retirada: el Noveno Caballero, uno de los Caballeros Rojos de un solo dígito del Imperio Saharan, atraviesa a Ren pese a la desesperada defensa de Chuley y le explica que en cien años no ha nacido un Santo de la Espada, que los grandes espadachines aparecen cada veinte años y que él está mucho más cerca del título. Aslan confiesa que quería la autodestrucción de su hermano; el 17 de febrero muere Wiesbaden y Aslan es coronado, y el 21 declara que quizá Grid mató al príncipe pero que no es culpable, porque Ren invadió sin justificación. Lauel deduce el respaldo del imperio —favor hacia Grid para contenerlo, cooperación económica y militar inmediata— y, incapaz de probarlo, lo celebra como "el primer oponente que estimula mi pasión". Del ejército de 7.000 sobrevivieron menos de 1.000; cayeron 24 Silver Dragons, 39 caballeros, Ferrey y Andu, y el botín (933 espadas, 712 lanzas, 250 arcos, 195 escudos y 141 armaduras, unos 25.000 oro) más los regalos de oro de Aslan financian el armamento completo de los mil soldados. Asmophel, jefe de la segunda división de caballeros, vuelve a quedarse con la recogida del botín y llora en silencio.

La posguerra trae consecuencias globales. El vídeo de nueve horas de Bumi alcanza 300.000 espectadores —Lauel le exige el 40% de los ingresos ligados a Grid y borrar la escena del indulto, para que nadie crea que Grid mató a Ren por la espalda—, la opinión pública revalora el control de Grid y confirma que el "granjero loco de Reidan" no era un rumor: Hurent, golpeado con una azada, borra su humillación de los cinco segundos. Mientras los expertos calculan que Grid es dos o tres veces más fuerte de lo mostrado, los 850 soldados de Hurent se convierten en granjeros —campos por la mañana, instrucción militar por la noche, porque "la agricultura es un poder nacional"— y el propio Hurent cae en la

misión oculta de Piaro, decidido a que Grid se arrodille en cuatro segundos. Y Damian, primer usuario en alcanzar el estatus de Papa, anuncia su primera actividad exterior: un templo de la diosa Rebeca en Reidan.

Kraugel llama a la puerta

Cuatro meses después, un hombre de sombrero de paja saluda a Piaro en los campos y bloquea su azada con una hoja blanca: Kraugel, el número uno, ha vuelto para pedirle romper "el último muro" que lo separa del Santo de la Espada —misión de dificultad SSS: vencer a una leyenda, algo que nadie logró en cien años desde Muller, el sello de grandes demonios como El Gao. El duelo se celebra en el campo de entrenamiento vaciado por Asmophel, con Ruby, Lord y un Hurent espía como testigos. Kraugel (nv 326) calcula a Piaro en 385–386, pero la realidad es peor: supera el 400 y el muro del cuarto despertar de estadísticas hace que su Tearing Sky causara 7.000 de daño en lugar de los 40.000 previstos, aunque también abolla las herramientas fabricadas por Grid. El candidato a santo roba el primer golpe, encadena pasos orientales aprendidos con el sabio Sticks, su espada de tormenta hace trizas la ropa del granjero y su Sensibilidad innata —seis segundos de sentidos que trascienden la cognición, 100% de predicción en diez metros— le permite herir mortalmente a Piaro. Pero los instintos del legendario gritan peligro, su espíritu de combate despierta y el estilo cúspide de la agricultura libre cae del cielo: un mortero del tamaño de una casa aplasta a Kraugel, salvado solo por el modo sparring, con el sombrero destruido y el equipo destrozado. Kraugel admite la derrota total, ríe tendido en el suelo y jura superarlo algún día, mientras Lord —aburrido por los soldados, electrizado por los dos monstruos— pasa de largo junto a Piaro y gatea hasta Kraugel con envidia en los ojos azules. Entonces llega Grid, hostil ante el desconocido que ríe con su familia y destrozó su campo: Piaro lo presenta —"se llama Kraugel, un hermano muy querido; me desharé de él según la decisión de mi señor"— en el primer encuentro histórico de ambos. En la herrería, Grid desmonta el Thunderbow —"un arco basura" que quema 100 de

maná por flecha— para extraer tres piedras de Ure, el mineral que solo aparece cuando el gran demonio Astarot anda por el mundo humano, y cuyo uso como comida de bestias demoníacas le parece una locura.

Hechos relevantes e interesantes

- Youngwoo usó en el mundo real la destreza entrenada en Satisfy (con Irene y pelando ajos): el "milagro de Moisés" provocó cientos de desmayos en el festival, investigados por cámaras, y Peak Sword fue el chivo expiatorio perseguido por los guardias.
- El instituto Young Ladies tiene menos de 400 alumnas pero un campus universitario con 10.000 visitantes diarios de festival; el helado de kimchi costaba 3.000 wones y la entrada a la casa embrujada 9.000.
- Reina, líder del grupo Farina, obsesionada con Doyun desde hace dos años, ordenó a su novio Gimun (nv 187) matar a Sehyun, la Santa Ruby (nv 116), en el torneo; Gimun perdió el 18,7% de experiencia y su maza llameante única a manos de tres Magic Missile de Grid.
- Kim Doyun (nv 190) entró en Overgeared: su clase única oculta Maestro de Mascotas roba mascotas por 15–50 segundos, las mejora, inspecciona sus estadísticas y las embellece; quiere ser el peluquero de Noe.
- Al rey Wiesbaden (decimotercero) le quedaba menos de un mes; Ren compró la invasión con la misión "ocupar Reidan" de dificultad no mensurable y prometió a Hurent el título de Rey del Mérito.
- El conde Ashur solo pudo teletransportar 2.000 de los 3.000 soldados prometidos, quedando 15 días sin magia; el plan combinaba 5.000 hombres de distracción, 2.000 por la retaguardia y 20 Silver Dragons para secuestrar o matar a Irene.
- Los Silver Dragons nacieron de la técnica secreta del asesino legendario Daluka (maestro de Doran y Kashim): de 5.000

huérfanos solo 40 sobrevivieron al entrenamiento, y el grupo tiene 100% de éxito desde su fundación.

- Piaro (con Roan) destruyó a la retaguardia en las montañas Altes: "Arando el Campo" hizo brotar agua en el desierto, "Siembra" y "Crecimiento Rápido" crearon arrozales instantáneos y el octavo estilo "Pulido" convirtió el trigal en bombas que mataron a más de la mitad de los 2.000; Hurent encajó 15.500, 15.900 y 16.100 de daño en la frente.
- Lord Steim nació con destreza 90, encanto 100, perspicacia 78 e inteligencia 47; títulos: Primer Padre (+8% en grupo, pasiva Amor Instintivo), Genio de lo Eterno (+40% de crecimiento con tope a los 15 años) y El que se convertirá en leyenda (80% de inmunidad, inmortalidad de 2,5 s); Grid eligió para él educación de etiqueta.
- El amor prenatal de la pareja dio +1 a todas las estadísticas del bebé, y Lord entendía el habla y evaluaba soldados con menos de un mes de vida.
- Roan, mujer de 21 años disfrazada de hombre e hija del mayor guerrero de Reidan, alcanzó el nv 150 cuando la media era 136–139 y recibió un conjunto de calificación única; su familia perdió al padre por monstruos y sus hermanos desaparecieron en las ciudades vampíricas.
- Los mil soldados de Reidan son todos arqueros: dispararon a 300 metros con los arcos de Khan y el viento de Lauel, subiendo de nivel en tiempo real entre columnas de luz; su régimen se compara con el de los Caballeros Negros imperiales.
- Grid dominó a Chuley (nv 313, armadura Blanca) con Iyarugt —comprensión 100% lograda desmontando la Lanza de Rafael— y su Maldición de Sangre (radio de 30 m, 1,5 s de pérdida de equilibrio) hizo arrodillarse al príncipe Ren.
- Grid mató a Ferrey (nv 305, vizconde, mejor arquero del reino) con Pinnacle y las espinas de Iyarugt: ganó el Thunderbow, +2 de poder demoníaco y la enemistad de la finca Shaiba.
- El Thunderbow (relicario de la familia de Ferrey, flechas de rayo por 100 de maná, requisitos de nv 300 y 2.000 de

agilidad) fue despreciado por Grid como "arco basura" y desmontado para extraer tres piedras de Ure, el mineral del gran demonio Astarot que otorga el atributo rayo.
- Bland, dieciséis meses trabajando el campo con Piaro, detectó y venció él solo a los 20 Silver Dragons combinando espada, escudo y doble lanzamiento de magia con maná tomado del suelo; les quitó sus detectores de maná y los puso a custodiar a Irene: así nacieron las bases de Overgeared Shadows ante Kashim.
- Kashim, el Rey de las Sombras, fue detectado por el recién nacido Lord cuando niñera y caballeros no lo notaron, y juega cada noche con él al lanzamiento de bloques: es el primero de los siete mentores del niño.
- Grid perdonó la vida al príncipe Ren —tras sentenciarlo a muerte violando la ley de cautiverio del Continente Occidental— siguiendo el consejo de Lauel, y Ren prometió lealtad de por vida.
- Aslan y el Noveno Caballero de los Caballeros Rojos asesinaron a Ren esa misma noche; Wiesbaden murió el 17 de febrero, Aslan fue coronado y el 21 absolvió públicamente a Grid, con el Imperio Saharan detrás: Lauel lo asume como su primer rival estimulante.
- Ren perdió más de 6.000 de sus 7.000 soldados, 24 Silver Dragons, 39 caballeros, Ferrey y Andu; el botín (933 espadas, 712 lanzas, 250 arcos, 195 escudos, 141 armaduras) valió unos 25.000 oro, reforzados por los tesoros de oro del nuevo rey.
- El vídeo de guerra de Bumi reunió 300.000 espectadores; Lauel le impuso el 40% de los ingresos ligados a Grid y la eliminación de la escena del indulto para evitar sospechas de montaje.
- Damian se convirtió en el primer usuario Papa y planea construir un templo de la diosa Rebeca en Reidan.
- Kraugel (nv 326) volvió por la misión SSS de Santo de la Espada —vencer a una leyenda, sin santos en 100 años desde Muller— y fue derrotado: su Tearing Sky causó 7.000 de daño en vez de los 40.000 calculados porque Piaro supera

el nivel 400 y el muro del cuarto despertar, y el "Pounding Mortar", un mortero del tamaño de una casa, lo aplastó destruyendo su sombrero y buena parte de su equipo (Colmillo Blanco −61 de durabilidad).

- La Sensibilidad innata de Kraugel (6 segundos, +20% de agilidad, predicción total en 10 metros al 100% del maná) le permitió herir de muerte a Piaro, algo que ni los instintos del legendario podían explicar.
- Lord pasó de largo ante Piaro y gateó hasta el derrotado Kraugel con envidia en los ojos, justo antes del primer encuentro cara a cara entre Grid y el número uno del ranking.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 351–375

Capítulos 351–375

Temas tratados

- El duelo de Grid contra Kraugel, «el cielo sobre el cielo»
- La misión del Santo de la Espada
- Colmillo Blanco, el dragón Bunuel y las habilidades ocultas
- El camino al continente oriental: el Archipiélago de Ben
- Damian, Papa de la iglesia de Rebeca, y la extrema derecha japonesa
- La masacre del Gremio Sakura y las candidatas de las Hijas de Rebeca
- Morfeo y el análisis de probabilidades en SA Group
- Las pruebas del Archipiélago de Ben (islas 1–31)
- El sabio Sticks y el Salón de la Fama contaminado
- La isla 30: la pesadilla que recrea el peor fracaso del retador
- El entrenamiento de reservistas de Patrian y las nuevas habilidades de Grid
- La novena ciudad vampírica y el vizconde Tiram
- Yura y el arma mágica de Alex
- Las runas de la Oscuridad y de la Muerte
- El segundo concurso nacional y la apertura de Overgeared

Resumen

El duelo contra el cielo sobre el cielo

Grid examina el cráter que dejó la pelea entre Kraugel y Piaro y escucha la disculpa sincera del número uno del ranking, que se culpa de los destrozos en Reidan. Pero en lugar de desahogo siente algo nuevo: envidia. Piaro percibe el celo en los ojos de su señor y Asmopel —nacido segundo hijo y familiarizado con esa emoción— lo confirma. Grid saca a Fracaso y a Yaruk y desafía a Kraugel a un

combate limpio, uno contra uno, en modo sparring dentro de su propia ciudad, donde morir significaría perder experiencia para el visitante. Ruby, a regañadientes, cura antes al rival con su curación definitiva, y Kraugel, agradecido, corresponde con honestidad: lo trae la misión «Santo de la Espada» (dificultad SSS), vencer a una leyenda. El Grid de antes habría cancelado el duelo para que nadie más ganara la clase legendaria más fuerte; el de ahora —señor, líder y padre, con Lauel mirando— pelea.

El primer intercambio ya marca el tono: Grid usa por primera vez en dos años el juego de pies básico de la Esgrima de Pagma y su Link le arranca a Kraugel 17.500 de daño de un golpe, una cuarta parte de su salud; solo Agnus y un dúo de Blood Carnival habían logrado herirlo antes. Pero el genio responde: White Light Steps, Espada Meteoro —una habilidad de múltiples etapas cuyo daño se acumula—, Espada de Tormenta y una lectura de puntos vitales quirúrgica desploman a Grid. Sus errores son doble filo: activa Blackening demasiado pronto (consume el 50% de su salud máxima a cambio de +20% en ataque, magia y agilidad) y calza las botas pensadas para la gran espada en vez de las Botas de Braham. Tendido en el cráter, en lugar de rendirse compara estadísticas —la diferencia es mínima— y concluye que lo que le falta es oficio: «quiero ganar».

En la segunda rueda, con las Botas de Braham y el hechizo de vuelo, el duelo cambia de dueño. Kraugel comete tres errores seguidos: presume que Grid, hombre de objetos, enfrentará la Espada Meteoro de frente, y Grid responde con Transcender (ataque duplicado y golpes a distancia durante 30 segundos); da por terminada la duración de Transcender cinco segundos antes; y sobre todo desestima las Manos de Dios, que hasta entonces solo habían empuñado armas o lanzado misiles mágicos: las cuatro manos doradas le agarran muñecas y tobillos, y Grid ejecuta Muerte Vinculada. El modo sparring se activa antes del golpe letal: el cielo sobre el cielo reconoce la derrota sin excusas («perdí ante sus esfuerzos»). En el descenso, ambos heridos se sostienen el uno al otro entre las miradas del gremio, y Kraugel le deja una

pregunta: cómo consigue crecer teniendo familia, territorio y colegas. La respuesta de Grid —«¿puede crecer una persona sola?»— y su negativa a que Overgeared lo «secuestre» («no se consiguen compañeros a la fuerza») sellan una rivalidad respetuosa: «Vuelve cuando seas Santo de la Espada y hazme crecer más fuerte». Lauel, que nunca había mirado a Grid con respeto real, jura servirlo con lealtad honesta, no por sus objetos.

Botín, maldición y el secreto del continente oriental

En la herrería, Grid repara las tres piezas del set Ropa de Nubes Blancas —indumentaria de estética oriental, como la dinastía Joseon— y descubre que Kraugel peleó en realidad con solo dos, sin guantes. La revelación llega al evaluar Colmillo Blanco con la Evaluación del Herrero Legendario: el arma fue forjada con el colmillo del dragón malvado Bunuel y un gran demonio selló parte de su poder. Grid libera el sello y nace el Colmillo Blanco Verdadero (más ataque y durabilidad, más ignoración de defensa) con la pasiva Selección del Corazón —daño doble o muerte instantánea al golpear el corazón, sin coste ni tiempo de espera, sinergia perfecta con el control de Kraugel— y una maldición: La Mirada de Bunuel, el dragón lo observará y podría atacarlo cualquier día. Grid se avergüenza, pero Kraugel está encantado («entre 2.000 millones de usuarios, solo tú puedes hacer esto») y recuerda un cantar del reino de Trenet: un héroe selló a Bunuel hace 500 años. Conocer un mineral de dragón eleva la Artesanía del Herrero Legendario de Grid un 10% instantáneo —más de lo que logró en años—, y como pago le pide lo único valioso: la ruta al continente oriental. Al sur del reino de Medina hay un archipiélago de 66 islas, el Archipiélago de Ben; en las islas 25 a 29 vive el sabio Sticks, la llave del paso. El propio Kraugel, el límite de los usuarios actuales, quedó detenido en la isla 30.

Damian, Papa en tierra hostil

Entretanto, el mundo real celebra y sufre a Damian. Elegido Papa, atribuye en cada entrevista su triunfo a Grid, y la euforia japonesa

se vuelve furia de extrema derecha: rumores de que es «zainichi», una entrevista-hostigamiento de Fuji TV y, finalmente, un plan criminal: matarlo y domesticarlo como títere para armar a los gremios japoneses. Cuando Damian cruza el bosque de vid espinosa rumbo a Reidan, los 180 del Gremio Sakura —dirigidos por Yoshimura, ex segundo arquero del mundo— le tienden una emboscada. Lo que encuentran es a un Papa que viaja con doscientas niñas de 10 a 15 años: las candidatas de las Hijas de Rebeca, paladines entrenadas en secreto que bloquean al vuelo la flecha de Yoshimura. Los Ojos de la Diosa detectan a los 180 asesinos en 300 metros; la Bendición de la Diosa sube las estadísticas del grupo, niega un golpe y genera escudos de 8.000; y la Ira de la Diosa despliega dos círculos mágicos que rajan medio bosque con más de 14.000 de daño por cabeza. La masacre es unilateral, también con la espada: la precisión +30% que Damian ganó en el entrenamiento con «el granjero de Reidan». El precio: su nombre vira a rojo asesino y las puertas de Reidan le cierran el paso hasta que se explica. Su primera obra papal será un templo de Rebeca en la ciudad de Grid, en abierto desafío al Imperio Saharan, que presiona para convertir la fe de Rebeca en religión de estado. Lauel le advierte que su falta de neutralidad puede costarle el pontificado.

El Archipiélago de Ben: las islas del sabio

Convencido de que su arma única es «el poder de los objetos» y de que diseñar objetos ideales exige vivir aventuras, Grid deja Reidan en manos de Lauel, pasa una última noche con Irene y parte. El archipiélago es una mazmorra instantánea de acceso individual: de 990 retadores anteriores, la mayoría murió o abandonó en las islas 1 y 2; solo 392 llegaron a la décima y 65 la superaron. La isla 1 exige sobrevivir 20 minutos a sellus infinitos que brotan de cuatro círculos mágicos; Grid estaciona las Manos de Dios armadas sobre cada círculo, apoya con Noe y Randy y convierte el matadero en un coto: casi 612.000 de experiencia por monstruo, diez veces más rápido que las ciudades vampíricas —luego veinte—, mientras el dominio de espada de las manos doradas escala del nivel 7 al 9. La

isla 2 escondía 10 cofres con 10 llaves repartidas y dos días de plazo: Grid los abre en diez segundos con la Llave Maestra, y el sabio Sticks, que vigila a los retadores por bola mágica, sufre su primer infarto de asombro (nueve antes de llegar a la isla 9). La isla 10 es la muerte por relámpagos indesfendibles: solo el control puede salvar. Grid evalúa los pararrayos rotos, enciende su horno portátil, forja una varilla de siete metros y hace que las manos doradas la sostengan sobre él como un sirviente con paraguas. Sticks colapsa de nuevo.

Mientras, en Reidan, Piaro embosca a un recién llegado de nivel 197, Yang Mon —personaje de Korin, estrella coreana de 31 años con carrera en Hollywood, domador de clase única con nueve mascotas— y lo recluta a la fuerza: nace el ganadero profesional de Reidan. En Seúl, el presidente Lim Cheol vuelve de París —faltan unos dos meses para el segundo concurso nacional— y pide a la supercomputadora Morfeo que vigile a los cinco «seres milagrosos» capaces de romper sus predicciones. El informe: Kraugel visitó Reidan por su misión de Santo de la Espada y peleó contra Grid. Las probabilidades iniciales de Grid eran del 21,13%, pero Kraugel llegó incompleto —una habilidad clave en recuperación y el equipo dañado tras Piaro— y subieron al 54,98%; en total, Kraugel ha invalidado los análisis de Morfeo 185 veces y Grid 13. Y hay más: cuando una clase legendaria pisa la isla 25 del archipiélago se activa una misión del sistema; solo existen dos clases legendarias (Grid y Yura), y la probabilidad de éxito de Grid es del 88,19% porque, dice Morfeo sin ironía, «la dificultad de sus pruebas es muy baja».

La Luna del Infierno, la tienda del Retador y Sticks

La isla 11 enfrenta a la mujer lagarto y su aldea: los hombres lagarto reciben bonificaciones del agua, así que Grid funde sobre la marcha tres placas de hierro de más de 20 metros y sella los tres estanques antes de la masacre. Tras 5 horas y 19 minutos de travesía llega al nivel 306 y a la isla 20, donde un círculo de decenas de miles de ojos sangrantes —la Luna del Infierno, según

la teoría 66.666— exige moverse un paso cada cinco segundos. El hada Vinnie, ayudante enviada por Sticks desde esa isla, le explica la única salida oficial; Grid prefiere su capa con capucha de escamas de sílfide, un sigilo perfecto que no gasta maná y que anula a una luna que solo confía en la vista. La isla 21 es la Isla de la Niebla: aparece al azar y aloja la tienda del Retador, un carruaje de calabaza sin tendero, abierto cinco minutos. Vendida a puntos: pergaminos al continente oriental (50), elixires de estadística (250), libros de cambio de clase raros (1.000), libros de habilidades (400–900) y, por 6.000, la joya: Dominio de las Armas, pasiva de ataque y precisión con cualquier arma, exclusiva de pocas clases. Grid tiene 901 puntos y se contiene; en toda la historia solo siete usuarios cruzaron al continente oriental.

En la isla 25 lo espera el propio Sticks, desplomado: la emoción de verlo agravó su enfermedad. La misión oculta «Salven a Sticks» revela con la Espada del Gran Señor —un artefacto ducal que permite Observación del Personaje— que es un alto elfo de 881 años, sabiduría 2.876, «estrella sabia» que enfermó al recibir la ira del dragón Gourmet cuando protegía el Árbol del Mundo. La cura es casi cómica: la Medicina Milagrosa de los Elfos, cuya receta se adquiere al instante, es un coco azul mezclado con una hoja del Árbol del Mundo. Salvado, Sticks revela la verdad: el archipiélago es el Salón de la Fama, santuario donde las leyendas del pasado transferían su poder a las leyendas actuales; alguien lo contaminó con pruebas hace 200 años y él lleva 97 esperando a un héroe que lo purifique. Grid acepta la misión de clase legendaria «Salón de la Fama contaminado» —y ya calcula qué haría con las habilidades de aprendizaje y educación de Sticks en Reidan, incluido su hijo—.

La isla 30 y el fantasma del Halcón Azul

La isla 30 reproduce al 100% la mayor prueba del retador, con una maldición que aplasta su poder. Sticks se enfrentó ahí a Gourmet ante el Árbol del Mundo y jamás pudo pasar. El nivel de Grid cae a 1, su clase se reinicia a principiante… y el escenario recreado es la zona de novatos de Patrian: los conejos y ciervos que lo mataron

decenas de veces. Mientras Grid, en karate de recién nacido pero con la cabeza de una leyenda, venga su historia negra conejo a conejo, en Reidan el bebé Lord caza gateando un conejo del desierto con su espada de madera y Piaro susurra que quizá el genio supremo no fue Kraugel. La isla 31 es aún más cruel para el orgullo: el entrenamiento mensual de reservistas de Patrian, la misión que nunca aprobó, con el instructor Kaul apodándolo «Halcón Azul». El nivel 23 con estadísticas disparatadas que fue Grid ahora arrasa: primero en formaciones (disciplina militar aprendida en el ejército coreano), primero excavando el campamento a ritmo constante, récord de lanza con 100 puntos en 1:23 —recompensa oculta: la habilidad rara Disparo de Lanza—, récord de espada con 100 puntos en 39 segundos (Puñalada Continua) y, tras reparar a mano las flechas de entrenamiento defectuosas, 92 de arco y la pasiva Dominio del Arco. Graduado con honores, recibe del conde Ashur su primer premio en la vida: una citación de reservista superior que decide guardar como recuerdo. Las islas de la década de los 30 siguen recreando fracasos pasados que Grid ya supera; las recompensas acumuladas equivalen a dos elixires (+7 fuerza y resistencia, +5 agilidad e inteligencia). Tras un mes dentro, con disciplina de seis horas diarias, guarda partida en la isla 40.

La novena ciudad vampírica: el rescate

El informe periódico de Lauel trae dos caras. La buena: Reidan florece —los caballeros de Winston limpiaron la mina de mitril amarillo y la alquimia ya puede fusionarse con la herrería; los 930 magos del clan Hull, con la princesa Warin (pasiva única: +30% de poder mágico grupal), forman una unidad mágica; la zona agrícola se triplicó hasta las montañas Altes; el templo de Rebeca avanza; y las candidatas de las Hijas de Rebeca se entrenan… como granjas de Piaro. La mala: la expedición vampírica —Pon, Regas, Faker, Jishuka, Yura, Huroi, Peak Sword, Vanner, Toban, Zenos y los demás— lleva 24 días sin contacto desde que entró en la novena ciudad. Grid corre de vuelta; Sticks, que puede intentar abrir el archipiélago solo dos veces al año, lo saca y, tomando prestado el

poder de los elementales de tierra y viento, lo introduce en la ciudad sellada.

El noveno castillo es una trampa: pasillos laberínticos y un teletransportador dispersaron al grupo. Pon y Vanner se despedazan mutuamente contra la baronesa Ran; Faker resiste apenas al gigante acorazado Montam; Jishuka y Zenos aguantan un corredor de vampiros infinitos. Yura, nivel 247, enfrenta sola al vizconde Tiram: jefe con nombre, uno de los nueve descendientes directos de Beria, tres veces más fuerte que un vizconde normal, con una cicatriz del Asesino de Demonios Alex y una regeneración perfecta que convierte cada muerte en fuerza. Su arma de nivel 180 revienta al forzar los modos rifle y bayoneta, y la patada de Tiram la habría matado si un escudo dorado no se interpone: Grid, que abre con todo —Blackening, Ira del Herrero, Movimientos Rápidos y la Combinación de Elementos que funde Fracaso y Yaruk durante dos minutos—, encadena Pinnacle, combos y la Espada del Infierno. Tiram cae a cero… y se regenera entero, más fuerte, y machaca a Grid hasta que Randy, que estrenó al nivel 200 el Cambio de Posición con el objetivo copiado, lo salva intercambiándose por él (y queda inutilizado 24 horas). Sticks entrega entonces a Yura el arma de Alex, una pistola de ingeniería mágica única forjada por el artesano enano que enseñó a Pagma, con modos de pistola, rifle y bayoneta reservados a los Asesinos de Demonios; su daño anula la regeneración del vampiro, y el dúo Grid–Yura lo fuerza a dormir tras agotar su poder. Botín: hombreras únicas (+3.000 de salud), un cinturón épico de crecimiento con función oculta —al elevarlo a legendario permitirá invocar a Tiram, como el anillo de Elfin Stone— y la Runa de la Oscuridad de Grid, que graba el poder del vampiro (vida por debajo del 10% se restablece al 30%, cada 12 horas). Con Yura, las incursiones van tres veces más rápido; el grupo remata a Ran y Montam y cae el primer elixir en dos meses de caza. Grid reprende a Pon y Vanner por sus riñas y ordena la retirada: el segundo piso puede esconder marqueses o Marie Rose. Su propuesta de «entrenamiento especial» para el gremio: el propio archipiélago.

Agnus y la sombra del segundo concurso nacional

Lejos de ahí, Agnus excava desde hace un mes en la Tumba de la Espada, la colina erizada de armas donde Pagma pasó sus últimos años: busca el cuerpo de Braham, sellado tras una pared de hielo que no encuentra, mientras ordena a Berad localizar el nido de un gran demonio. Su Runa de la Muerte —gemela de la de Grid— ya acumula el escudo del Caballero Azul, el Talismán de Bentao, el manejo de Tarant y el conocimiento de Mud. En Seúl, el director Sangmin va a por Grid: el segundo concurso nacional se celebra en París con 32 países, y las medallas otorgarán objetos especiales; para la categoría de herreros, adamantium, el mineral divino comparable al Pavranium y material de la obra legendaria de Pagma. Grid acepta… con una condición inaudita: Overgeared —43 de los 224 participantes— dirigirá la ceremonia de apertura. Los ejecutivos protestan hasta que Sangmin despliega su baza: sin la estrella de Satisfy no hay audiencia, y si Grid compite, el solitario Kraugel, hambriento de revancha, también lo hará. Cuarenta y dos días antes del evento, el vídeo de apertura de 4 minutos y 31 segundos —un meteoro rojo, el Grid ennegrecido, Yura y Jishuka, las naciones y un Kraugel que mira fijamente al cometa frente al Grid de 42 colegas— desata expectación mundial.

Hechos relevantes e interesantes

- Grid derrotó en duelo de sparring a Kraugel, «el cielo sobre el cielo», con Muerte Vinculada tras tres errores del número uno (esperar un choque frontal contra la Espada Meteoro, dar por terminado Transcender y subestimar las Manos de Dios); solo Agnus y un dúo de Blood Carnival lo habían herido antes.
- Kraugel llegó a Reidan tras caer ante Piaro con solo dos piezas del set Ropa de Nubes Blancas (excluyó los guantes) y con una habilidad clave en tiempo de recuperación, algo que Morfeo detectó: las probabilidades de Grid pasaron del 21,13% al 54,98%.

- La misión de Kraugel es «Santo de la Espada» (SSS): vencer a una leyenda; Grid le pidió volverse Santo de la Espada y volver para hacerlo crecer, y Lauel juró servirlo con lealtad honesta, ya no por sus objetos.
- Grid liberó el sello del Colmillo Blanco: nació el Colmillo Blanco Verdadero, forjado con el colmillo del dragón malvado Bunuel, con la pasiva Selección del Corazón (daño doble o muerte instantánea al golpear el corazón, sin coste ni cooldown) y la maldición La Mirada de Bunuel; un cantar del reino de Trenet cuenta que un héroe selló al dragón hace 500 años.
- Conocer el mineral de dragón de Colmillo Blanco elevó la Artesanía del Herrero Legendario de Grid un 10%, más de lo que había crecido en años.
- La ruta al continente oriental: el Archipiélago de Ben, 66 islas al sur del reino de Medina; el sabio Sticks vive en las islas 25–29 y el límite de Kraugel fue la isla 30; de 2.000 millones de usuarios, menos de 1.000 descubrieron el camino y solo 7 cruzaron.
- Damian, elegido Papa, masacró con las candidatas de las Hijas de Rebeca a los 180 del Gremio Sakura en el bosque de vid espinosa: Ojos de la Diosa (detección en 300 m), Bendición (+10% de estadísticas, anula un golpe, escudo de 8.000) e Ira de la Diosa (dos círculos mágicos, más de 14.000 de daño por impacto); su nombre viró a rojo asesino.
- Damian construirá el primer templo de Rebeca de Reidan, mientras el Imperio Saharan presiona para hacer de esa iglesia su religión de estado.
- El presidente Lim Cheol vigila con Morfeo a cinco «seres milagrosos»: Kraugel invalidó sus predicciones 185 veces y Grid 13; la misión de clase legendaria del archipiélago (activada al pisar la isla 25) tiene un 88,19% de probabilidad de éxito para Grid porque «la dificultad de sus pruebas es muy baja».
- Estadísticas del archipiélago: 990 retadores históricos, 392 llegaron a la isla 10 y solo 65 la superaron; la isla 1 rinde cerca de 612.000 de experiencia por sellus (10–20 veces las

ciudades vampíricas) y el dominio de espada de las Manos de Dios subió del nivel 7 al 9.

- Grid abrió en 10 segundos los 10 cofres de la isla 2 con la Llave Maestra, récord sin precedentes que hizo colapsar de asombro a Sticks nueve veces antes de la isla 9.
- En la isla 10 (muerte instantánea por relámpagos) Grid fundió con su horno portátil un pararrayos de 7 metros que las manos doradas sostuvieron sobre él como un paraguas.
- En la isla 11 selló con tres placas de hierro fundidas in situ los estanques que daban bonificaciones a los hombres lagarto (guerreros de nivel 230) antes de cazar a la mujer lagarto.
- La Luna del Infierno de la isla 20 (teóricamente 66.666 ojos; un paso cada 5 segundos) fue anulada por la capa con capucha de escamas de sílfide, sigilo perfecto sin coste de maná ante un enemigo que solo usa la vista.
- En la Isla de la Niebla (isla 21, aleatoria) la tienda del Retador vende pergaminos al continente oriental por 50 puntos, elixires por 250 y la pasiva Dominio de las Armas por 6.000; Grid, con 901 puntos, decidió ahorrar.
- Sticks es un alto elfo de 881 años (sabiduría 2.876) enfermo por la ira del dragón Gourmet al proteger el Árbol del Mundo; su Medicina Milagrosa de los Elfos se prepara con un coco azul y una hoja del Árbol del Mundo, receta que Grid aprendió.
- El archipiélago es el Salón de la Fama, santuario donde las leyendas del pasado transferían su poder a las actuales, contaminado con pruebas hace 200 años; Sticks esperó 97 años a un héroe y la misión de clase legendaria de Grid se llama «Salón de la Fama contaminado».
- La isla 30 bajó a Grid al nivel 1 y recreó su peor prueba: los conejos y ciervos de la zona de novatos de Patrian que lo mataron decenas de veces; la isla 31 recreó el entrenamiento de reservistas que nunca aprobó («Halcón Azul») y le regaló récords absolutos: 100 puntos de lanza en 1:23 y de espada en 39 segundos, 92 de arco tras reparar las flechas del ejército.

- De la isla 31 Grid obtuvo las habilidades raras Disparo de Lanza (600% de daño, recuperación del arma en 30 segundos) y Puñalada Continua (cinco golpes de 100% a 240%), más la pasiva Dominio del Arco y la citación de reservista superior del conde Ashur, el primer premio de su vida.
- Las islas de la década de los 30 equivalieron a dos elixires (+7 fuerza y resistencia, +5 agilidad e inteligencia); tras un mes dentro, Grid guarda partida en la isla 40 y vigila el informe de Lauel: Reidan triplicó sus campos hasta las montañas Altes y formó una unidad mágica de 930 hechiceros del clan Hull en torno a la princesa Warin (+30% de poder mágico grupal).
- En la novena ciudad vampírica, el vizconde Tiram — descendiente directo de Beria, tres veces más fuerte que un vizconde normal, con regeneración perfecta y más fuerte tras cada muerte— fue obligado a dormir por el daño de Asesina de Demonios de Yura con el arma de Alex, la pistola de ingeniería mágica única forjada por el enano que enseñó a Pagma, con modos pistola, rifle y bayoneta que ella obtuvo sin búsqueda por ser colega de Grid.
- Randy alcanzó el nivel 200 y estrenó el Cambio de Posición con el objetivo copiado, salvando a Grid de Tiram a costa de quedar inutilizado 24 horas.
- Del botín de Tiram destacan las hombreras únicas (+3.000 de salud), el cinturón épico de crecimiento que permitirá invocarlo al llegar a legendario (como el anillo de Elfin Stone) y la Runa de la Oscuridad, que grabó el poder del vampiro: por debajo del 10% de vida, se restablece al 30% cada 12 horas.
- Agnus excava un mes en la Tumba de la Espada buscando el cuerpo de Braham (una pared de hielo que no aparece) tras perder su alma, y su Runa de la Muerte acumula el escudo del Caballero Azul, el Talismán de Bentao, el manejo de Tarant y el conocimiento de Mud.
- El segundo concurso nacional (París, 32 países, 224 participantes, 43 de Overgeared) otorgará adamantium —

mineral divino comparable al Pavranium— a los medallistas; Grid exigió dirigir la apertura a cambio de competir, y si Grid va, Kraugel también: el vídeo de apertura de 4:31, con el solitario Kraugel y el Grid de 42 colegas, ya es un fenómeno mundial.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 376–400

Capítulos 376–400

Temas tratados

- El vídeo inaugural y la vida real de Kraugel
- Lord, el hijo de Grid e Irene: un genio que supera a los genios
- La alquimia de Reidan, el polvo de hadas y la opción «Frescura»
- Los arcos deliberadamente malos y el entrenamiento de maestrías
- Las granjas de Piaro: Hurent y las candidatas de las Hijas de Rebeca
- La alianza de los siete gremios contra Corea del Sur
- La isla 41: el clon de Grid y las fusiones legendarias
- El Mayal Abigarrado y la suerte convertida en arma
- Las piezas ocultas del Descendiente de Pagma
- Braham, el alma huésped y la segunda clase legendaria
- Las coronas doradas y el laberinto del archipiélago
- El nerf al PvP y las ruedas de prensa mundiales
- Blood Carnival y el contrato contra Kraugel
- La seguridad de Grid en Seúl: Toon y Kang Cheol

Resumen

El vídeo inaugural y el cielo sobre el cielo

Para rodar el vídeo de apertura del segundo concurso nacional, el Grupo SA reúne en Francia, en un servidor temporal, a los 224 representantes de los 32 países. La escena estrella enfrenta a Grid contra Kraugel con ataques reales: el Enlace Trascendido de Grid ya no viaja en línea recta sino en órbitas irregulares que nadie más que el número uno podría esquivar, y Kraugel, que solo Agnus

había logrado provocar, lo celebra como estímulo. Grid se despide con una provocación amistosa: la última escena termina con él atacando, «haz lo posible por no morir». El vídeo, que anuncia fecha y hora del evento, desata una euforia coreana por otra noticia: Yura y Peak Sword se unieron a Overgeared tras la fusión de los Caballeros de Plata, y ya se habla de ocho gremios principales en Satisfy —con Reidan, Bairan y la isla Cork, Overgeared acumula tres territorios y fama de rico, cuando en realidad vive invirtiendo cada ingreso en la ciudad—. Lauel, que planeaba que sus miembros ganaran una medalla en cada evento, rabia porque el foco mundial cayó en el duelo Grid–Kraugel, y responde como siempre: convierte la crisis en oportunidad y le escribe una carta a Hao, el coreano-chino del gremio Hades, recordándole la promesa hecha tras el desastre de la invasión de Reidan: si Grid rompía el cielo, Hao extendería sus alas hacia él.

El rodaje también humaniza al cielo sobre el cielo. Zibal, segundo del ranking, le tiende la mano a Kraugel ante más de 20.000 asistentes y cien funcionarios del Grupo SA; Kraugel responde «mi madre está llamando» y se desconecta. Vive en un complejo derruido de las afueras de Moscú: un koryo-saram criado en la pobreza y la discriminación, que dejó su trabajo cuando el Alzheimer incurble de su madre exigió tratamientos que solo el dinero de Satisfy paga. Su madre ya no lo reconoce, y él juega «comprometido con todo» para que la desesperación no lo devore. De vuelta en el juego, Kraugel toma su propio camino: su límite histórico fue la isla 31 del archipiélago, donde se recreó su batalla contra el gran demonio Furfu —uno de los sellados por el Santo de la Espada Muller— con nivel inferior a 180: murió tres veces seguidas. Calcula un 30% de posibilidades de vencer a Piaro y menos aún de limpiar el archipiélago, así que usa un pergamino de portal y se instala en el continente oriental hasta la competencia.

Lord, el genio del continente

De vuelta en Reidan tras la novena ciudad vampírica, Grid recibe la mayor de las alegrías: Lord, su hijo con Irene, gatea hacia él… y lo

llama «papá» igual que llama a todos los miembros de Overgeared, desinflando el momento. Observado con la Espada del Gran Señor, el bebé —Lord Steim, de menos de cien días— ya es nivel 3 con Fuerza 40, Destreza 90, Encanto 100 y Perspicacia 80. Cambió el título «Genio de lo Eterno» por «Genio del continente» (crece un 60% más rápido, aprende habilidades de cualquier campo, con límite de nivel hasta los 15 años), suma «El hijo de Grid» y «Uno que se convertirá en leyenda» (80% de inmunidad a estados y enfermedades; inmortalidad de 2,5 segundos al caer a 1 de salud) y exhibe el «Pedigrí famoso y legendario» de grado SS, un método de asesino de grado SS heredado de la disciplina de Kashim, «Ojos Perspicaces» y «Encanto Aplastante». Grid, conmovido, ordena a Rabbit subirle el sueldo al maestro de disciplina: una plata sobre el salario mínimo. El orgullo del niño es otra herencia: se ofende cuando su padre le da arcilla para martillar —«no soy un niño de cuatro años»—, y mientras Khan explica que no podrá tocar fuego y minerales hasta los doce, Lord decide en secreto ser herrero a los dos. Con Kashim estrena el «arco de fuego rápido extremadamente vergonzoso» que fabricó su padre: la flecha vira en trayectoria imposible y se clava en el trasero del asesino más fuerte del mundo (nivel 360+), que Kashim, maravillado, proclama la segunda venida de Povia, el arquero legendario; Lord adquiere Dominio del Arco para principiantes. Y cuando Piaro le explica la meditación como concepto que ni caballeros famosos dominan, Lord cierra los ojos y entra al instante en el estado natural de altruismo: Piaro, que solo lo logró tras volverse leyenda, tiembla ante el único ser que quizá trascienda a Muller. Lord gana la habilidad Meditación; Grid, que la adquiere a su vez en el archipiélago, la convertirá en herramienta de recuperación.

Alquimia, «Frescura» y arcos deliberadamente malos

Tras un año de gobierno de Overgeared, la instalación de alquimia de Reidan es de nivel intermedio: pociones al 36% de éxito, mejoras avanzadas y ascenso de minerales al 14%, y un absurdo 1% para dar opciones a objetos (5% al llegar al avanzado). Pero Reidan tiene mitril amarillo: el polvo de hadas que refinaba

Silveron —el mejor alquimista del continente, ignorado durante cincuenta años hasta que Rabbit lo recogió de la pobreza para su señor— dispara la probabilidad un 20%. Grid estrena el sistema pidiendo una opción para Yaruk: éxito inmediato con un 21% y opción de grado B, «Frescura», que según Silveron es la mejor de su grado. El resultado parece una burla —la espada brilla como una joya— hasta que Grid comprende su valor: la apariencia hipnotiza (sus 600 de dignidad y 800 de Encanto de Primer Duque hacen el resto). El siguiente problema es de entrenamiento: para subir Dominio del Arco antes de la competencia, Khan y Piaro le dan la misma clave desde la herrería y el arado —las armas en mal estado entrenan la maestría más rápido—, y el herrero legendario, que jamás fabricó chatarra, se divierte trolleando: entre cinco intentos nace el «arco de fuego rápido en espiral» (épico, precisión −30%, velocidad de disparo creciente y experiencia extra de dominio al acertar), tras descartar piezas con precisión −80%. También forja una lanza arrojadiza para Disparo de Lanza y sueña con la combinación de alquimia y herrería que, según Lauel, recrearía las técnicas únicas de los enanos y podría cambiar los campos de batalla.

Granjas, discípulas y enemigos de Grid

En los campos de las montañas Altes, el desierto se vuelve bosque: 50 arados de aura trabajan como 100 granjeros y Piaro, que una vez lo perdió todo por traiciones, hojea caracteres ajenos con mirada de sabio. Hurent, el Maestro de Aura humillado en cinco segundos, renuncia a su venganza inmediata y acepta tres meses más de labranza aunque eso lo descarte de la competencia: su aura, diversa y no solo poderosa, podría convertirlo algún día en la mano derecha de Grid. También se entrenan las 200 candidatas de las Hijas de Rebeca, niñas lavadas del cerebro entre 5 y 10 años en instalaciones secretas y liberadas por Damian y Piaro: cuando Grid pisa el campo, lo atacan como «intruso» con una coordinación que ningún jugador podría permitirse, y el duque acaba enseñándoles él mismo, deslumbradas por Yaruk y por el héroe que las salvó; su petición ingenua —«creced sanas y cuidad de mi hijo»— promete

dolores de cabeza futuros para Lord. Que Piaro entrene a enemigos declarados de su señor no es traición sino fe: lee la naturaleza verdadera de cada discípulo y apuesta por su crecimiento.

Los siete gremios y la promesa de Hao

Nueve meses después de su deshonra, los líderes de los siete gremios —Zibal del Snake, Chris del Gigante, Seon del Dorado, Hao del Hades, Bubat del Jack y los demás— se reúnen con un plan de Zibal: como el concurso enfrenta países y Grid es el símbolo de Corea, pisotear al equipo coreano restauraría su honor, amparados en los objetos con técnicas enanas de Panmir, el herrero número uno del ranking. Cuando Zibal insinúa que Chris usa un arma de Grid, Seon —que invirtió más de 10 millones de oro en su espada pesada— y un amo de lanzas de alma lo apalean; Chris responde solo con su arma secundaria y se retira ocultando su verdadera fuerza, jurando cobrarse todo en la competencia. Hao, por su parte, arruga la carta de Lauel: reconoce que Grid derribó al cielo, pero decide demostrar en París que el mundo es más ancho de lo que Overgeared cree.

La isla 41: vencer al propio espejo

Con todo preparado, Grid vuelve al archipiélago mientras sus élites —los Tzedakah, Yura, Lauel, Peak Sword— entran a entrenar tras sus pasos (los métodos de Grid les ahorran las trampas de las primeras islas). La isla 41 es un sereno bosque de bambú con la misión «lucha contigo mismo y gana»: un clon con el 100% de sus estadísticas, habilidades y objetos, dotado de la IA de un NPC con nombre. El clon abre con una triple fusión que Grid ni siquiera conocía —Link Kill Wave—, intercambia armas en menos de un segundo (Grid tarda dos), forma una rueda imparable con las Manos de Dios e incluso medita para recuperar salud. Grid muere dos veces —30,6% de experiencia por muerte, diez puntos de estadística perdidos, nivel 305— y en el análisis meditativo encuentra la clave: retirarse un instante antes de conectar cada danza. Tras cinco días de intentos, entiende también que perseguir

el control de los genios lo limitaba al 20–30% de ellos, y vuelve a su origen: el poder de los objetos. Con la Habilidad de Creación del Herrero Legendario diseña su noveno objeto: un mayal de madera de hierro negro empapado en el remedio secreto de Silveron, inspirado en el de Piaro y en el Rolling Dice de Euphemina. Nace el «Mayal Abigarrado» (único; efecto especial aleatorio e impredecible en cada golpe; el legendario que anhelaba para su tercer evento especial se le negó: solo 12 legendarios en año y medio). En la tercera pelea, el azar primero favorece al clon —ataque duplicado, salud triplicada, escudo— hasta que brilla el intercambio de barras de salud: el clon queda a 1 de vida. Grid remata anticipando la colisión de Enlaces, deja una Mano de Dios oculta bajo el mar del tsunami resultante para un Misil Mágico traicionero y ejecuta al clon, que muere ennegrecido. Recompensas: un punto de habilidad (guardado: las fusiones no tienen nivel) y la cuarta pieza oculta del Descendiente de Pagma, «Ojos de Herrero», que revela habilidades y opciones del equipo enemigo. Y un último regalo del destino: al no ser usuario, el clon muerto en Blackening no fue expulsado del infierno sino que cayó a él como entidad independiente, un suceso que el presidente Lim Cheol y la supercomputadora Morfeo —no es un error, dictaminan— observan con deleite.

Braham, el alma huésped

La isla 51 exige cazar diez «coronas doradas» en veinte minutos: parásitos que usan monstruos anfitriones e inmunes al daño físico y mágico sobre el cuerpo del huésped. En la crisis aparece un alma débil: Braham, debilitado por Agnus en la Tumba de la Espada, localizó a Grid con magia de detección a escala continental. Su consejo resuelve la isla —el cuerpo real es la corona de la cabeza— y su revelación la reescribe: el archipiélago fue el patio de recreo que construyó Pagma, y quien lo contaminó fue el propio Pagma. A cambio de albergar su alma de uno a cuatro años, Braham ofrece lo impensable: la segunda clase legendaria «Gran Mago Legendario». Sticks lo advierte —es un vampiro, uno de los nueve descendientes directos de Beria—, pero Grid acepta y se convierte en el primer jugador con dos clases legendarias, ganando el título «Vislumbrado

los Mitos», el requisito mínimo para algún día elevar una clase al rango de mito, superior a la leyenda. El precio duele: seis de sus doce puntos por nivel van por la fuerza a la inteligencia (1.193 con la Capa de Malacus y los aretes de cuarzo negro) y la habilidad «Asimilación» (tres minutos, diez días de espera) entrega su cuerpo a Braham, que con 7.158 de maná no puede lanzar ni su Bola de Fuego mejorada de noveno nivel —«es como haber entrado en el cuerpo de un zorrillo»— pero aplasta la isla con Misil Mágico de nivel maestro: cuatro disparos simultáneos, precisión a 200 metros y seis coronas cazadas, tras vaciar el maná y beberse una poción de Súper Maná diez veces más cara que las avanzadas. Grid sube de nivel, gana 1.900 puntos de retador, aprende Detección Mágica Mejorada y se queda, entre irritado y agradecido, con un seguro sólido que poco a poco le contará los secretos de Pagma.

Laberinto y Isla del Tesoro

Las islas 42 a 49 son misiones corrientes y Grid alcanza el punto de guardado de la isla 50, donde los monstruos ya superan el nivel 360–370. Con 18.851 puntos de retador planea el botín perfecto: el libro de Dominio de las Armas (6.000) y 51 elixires —51 niveles—, además de igualar la proporción fuerza/agilidad 1:1 de Piaro, la tercera persona más fuerte que ha conocido tras Marie Rose y el propio Braham. La isla 56 es un laberinto que paraliza el cuerpo ante cada elección; con el consejo de Braham —el laberinto no quiere perder a nadie: cuanto más cerca de la salida, más peligro— y la Detección Mágica (espera de ocho minutos entre usos con las Botas de Braham), Grid avanza entre monstruos de nivel 400–420 durante quince días de Satisfy, meditando en cada pausa, hasta deducir la verdad: si ningún camino tiene señales de vida, ya lo cruzó. El camino del medio lo corona: 250 puntos y el acceso de tres minutos a la Isla del Tesoro. Pero al entrar, la isla rebosante de oro aparece cubierta por la espesa niebla de la Isla de la Niebla, con la orden de escapar en tres minutos, y Grid, que ya convocaba a Noe y Randy para saquear, derrama profundas lágrimas de arrepentimiento. Mientras tanto, la mayoría de Overgeared izó bandera blanca en la isla 31 de sus propias pruebas —solo Yura,

Jishuka y Huroi la superaron, para incredulidad de Lauel— y los que hallaron la Isla de la Niebla compraron elixires y libros, preocupados porque la mala suerte de su señor jamás le muestra la tienda del Retador.

El mundo apunta a París

El Grupo SA anuncia el cambio de formato: de 8 a 13 eventos, con más pruebas no combativas, y un parche que reduce a la mitad el daño entre jugadores para evitar otro «incidente de los tres segundos». El mundo lo bautiza «el nerf de Grid»; Corea protesta, China y Japón lo celebran, y los Tanques frotan las manos: Bubat, el iniciador del Gremio Jack, se declara el mayor beneficiario. En las ruedas de prensa, Vondre promete «destruir a los coreanos incivilizados que comen carne de perro» y Peak Sword responde que los franceses comen foie gras, algo mucho más atroz; Zibal explica que la defensa y las resistencias de clase recortan el daño de Grid aún más de la mitad y vaticina a Corea en el puesto 22; Hao jura victoria para China y despacha a Grid con un «no es mi oponente» que no se cree ni él; en Tokio, el Guerrero de Sangre Katz (19.º) desdeña a la prensa y Damian promete tratar a Grid como enemigo y dar a Japón un top 10, declarándose «invencible… siempre que no me enfrente a Grid». Kraugel ni asiste a la rueda de Moscú. Y en las sombras, el Blood Carnival acepta un contrato publicitario de primer nivel: derribar a Kraugel en la competencia, con pago triple si ocurre en PvP; Tarma, el asesino que una vez mató a Zibal, lo asegura y pide prima por cada celebridad. En Seúl, el exbateador Gimun contrata a Kang Cheol, cabecilla de la banda Poison Wave y uno de los «cinco dedos» de la ciudad, para paralizar a Grid; tras trece horas aguantando el frío frente a la casa —una vivienda minúscula que despierta su piedad—, el gánster trepa la cerca, suena la alarma y aparece Toon, el guardaespaldas tuerto, Maestro de las Bestias y jugador más fuerte en la realidad, que lo destroza a puñetazos: la seguridad de Grid era el deseo de todo el gremio, y Yura la compró con una casa en Corea. Al amanecer, Grid amanece con medalla de ciudadano honorario de Seúl, placa de la policía y posible citación presidencial, maldiciendo el tiempo

perdido: le quedan días para crecer, tres medallas de oro que ganar y las esperanzas de 50 millones de coreanos sobre los hombros.

Hechos relevantes e interesantes

- Lord Steim, de menos de 100 días y nivel 3 (Destreza 90, Encanto 100, Perspicacia 80), cambió «Genio de lo Eterno» por «Genio del continente» (+60% de crecimiento, límite hasta los 15 años), tiene «Uno que se convertirá en leyenda» (80% de inmunidad a estados, inmortalidad de 2,5 s a 1 de salud), el «Pedigrí famoso y legendario» SS y un método de asesino de grado SS aprendido de Kashim, cuyo sueldo Grid subió una plata.
- La flecha de Lord con el «arco de fuego rápido extremadamente vergonzoso» se clavó en el trasero de Kashim (nivel 360+), que lo proclamó la segunda venida de Povia, el arquero legendario; Lord ganó Dominio del Arco para principiantes.
- Lord entró al primer intento en el estado natural de meditación que Piaro solo logró como leyenda; Piaro cree que podría ser el único capaz de trascender a Muller. Tanto Lord como Grid adquirieron Meditación (+50% regeneración de salud/maná, +30% resistencia, −10% tiempos de espera).
- La instalación de alquimia intermedia de Reidan da opciones a objetos con un 1% de éxito (pociones 36%, mejoras 14%); el polvo de hadas del mitril amarillo suma 20%, y con 21% Grid le otorgó a Yaruk la opción de grado B «Frescura» —la mejor de su grado según Silveron, el mejor alquimista del continente, reclutado por Rabbit tras 50 años sin reconocimiento—.
- Para subir Dominio del Arco, Grid fabricó arcos a propósito malos siguiendo el consejo de Khan y Piaro (las armas en mal estado entrenan más rápido); el definitivo fue el épico «arco de fuego rápido en espiral» (precisión −30%, experiencia extra de dominio al acertar).

- Hurent renunció a vengarse por ahora y aceptó tres meses más con Piaro aun a costa de perderse la competencia; sus 50 arados de aura equivalen a 100 granjeros y los campos de las montañas Altes están convirtiendo el desierto en bosque.
- Las 200 candidatas de las Hijas de Rebeca, desprogramadas tras 5–10 años de lavado de cerebro, atacaron a Grid como intrusa y quedaron prendadas del héroe; su fuerza supera lo que cualquier jugador podría afrontar.
- Los siete gremios, liderados por Zibal (armado con objetos de Panmir, el herrero número uno del ranking), planearon pisotear a Corea en la competencia; Chris del Gremio Gigante, acusado de usar armas de Grid, fue humillado por Seon del Gremio Dorado y ocultó su verdadera fuerza para vengarse en París.
- Lauel le recordó por carta a Hao (16.º del ranking) su promesa de servir a Grid si este derribaba el cielo; Kraugel rechazó darle la mano a Zibal ante 20.000 personas con un «mi madre está llamando»: es un koryo-saram de Moscú que dejó su trabajo para pagar el tratamiento del Alzheimer de su madre con el dinero de Satisfy.
- El límite de Kraugel en el archipiélago fue la isla 31, donde peleó contra el gran demonio Furfu —sellado por el Santo de la Espada Muller— con nivel menor a 180 y murió tres veces; calculó 30% contra Piaro y eligió entrenar en el continente oriental.
- La isla 51 presentó al clon de Grid con el 100% de sus atributos: le infligió dos muertes (30,6% de experiencia cada una, 10 puntos de estadística, caída al nivel 305) y le enseñó tres fusiones nuevas y la lección de no perseguir el control de los genios (solo alcanza el 20–30%).
- Nuevas fusiones legendarias: Link Kill Wave (tres danzas simultáneas, ocho Kill con 1.500% de poder que persiguen objetivos en 2 m y reducen velocidades un 50%; 2.000 maná, 20 minutos de espera) y Pinnacle Kill (2.000% a un objetivo con cambio de trayectoria; 2.000 maná, 4.500 salud, 5 minutos).

- Con su Habilidad de Creación, Grid diseñó el «Mayal Abigarrado» (único): madera de hierro negro y el remedio secreto de Silveron provocan un efecto aleatorio en cada golpe; el intercambio de barras de salud decidió la victoria sobre el clon. En año y medio solo ha fabricado 12 legendarios y necesita tres más para su tercer evento especial.
- Cuarta pieza oculta del Descendiente de Pagma: «Ojos de Herrero», que permite ver habilidades y opciones de los objetos equipados del enemigo; las previas dieron reducción de esperas y modificación de objetos, Combinación de Elementos y fortalecimiento de minerales.
- El clon de Grid murió en estado Blackening y cayó al infierno como entidad independiente: Morfeo dictaminó que no es un error porque no es usuario, y Lim Cheol espera con emoción cómo cambiará el infierno.
- Braham, debilitado por Agnus, reveló que el archipiélago fue el patio de recreo de Pagma y que fue el propio Pagma quien lo contaminó; su alma se alojará en Grid de uno a cuatro años.
- Grid aceptó el alma de Braham y obtuvo la segunda clase legendaria «Gran Mago Legendario»: primer jugador con dos clases legendarias y título «Vislumbrado los Mitos», requisito para aspirar al rango de mito; el precio son 6 de sus 12 puntos por nivel a la inteligencia (1.193) y la Asimilación de 3 minutos cada 10 días.
- Sticks advirtió que Braham es un vampiro y uno de los nueve descendientes directos de Beria; aun así, con 7.158 de maná y sin poder lanzar su Bola de Fuego de noveno nivel, Braham barrió la isla 51 con Misil Mágico de nivel maestro (cuatro disparos simultáneos, blancos a 200 m) y se bebió una poción de Súper Maná diez veces más cara que las avanzadas.
- Las coronas doradas son parásitos inmunes al daño físico y mágico en el cuerpo anfitrión; su cuerpo real es la corona de la cabeza. Grid superó la isla 56 tras 15 días de laberinto con Detección Mágica Mejorada, y la isla 57 resultó ser la Isla

del Tesoro cubierta por la niebla de la Isla de la Niebla, con solo tres minutos para escapar.

- Grid acumuló 18.851 puntos de retador, suficientes para Dominio de las Armas (6.000) y 51 elixires (51 niveles), y planea copiar la proporción fuerza/agilidad 1:1 de Piaro —la tercera persona más fuerte que ha conocido, tras Marie Rose y Braham—.
- La mayoría de Overgeared fracasó en la isla 31 de sus propias pruebas; solo Yura, Jishuka y Huroi pasaron, y quienes hallaron la Isla de la Niebla compraron elixires y libros de habilidades.
- El parche del segundo concurso (13 eventos, daño PvP reducido 50%) fue bautizado «nerf de Grid»: Zibal predice a Corea en el puesto 22, Bubat y Damian se creen favorecidos («soy invencible… siempre que no me enfrente a Grid»), Vondre insultó a los coreanos y Peak Sword replicó con el foie gras.
- El Blood Carnival aceptó el contrato de una empresa por publicidad para derribar a Kraugel (pago triple en PvP); Tarma, el asesino de clase oculta que una vez mató a Zibal, lo asumó y pide prima por cada celebridad.
- En Seúl, el gánster Kang Cheol (Poison Wave, uno de los «cinco dedos»), contratado por Gimun, fue noqueado por Toon —el Maestro de las Bestias, jugador más fuerte en la realidad, que vigila a Grid a cambio de una casa en Corea gestionada por Yura—; Grid recibió la medalla de ciudadano honorario de Seúl y una posible citación presidencial de la Casa Azul.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 401–425

Capítulos 401–425

Temas tratados

- La Isla de la Niebla del tramo final del Archipiélago de Ben y las compras con puntos de retador
- Las islas 58–60 y el crecimiento acelerado de Grid (Dominio de las Armas, Dominio de la Magia y 80 elixires)
- El secreto de Pagma: su contrato con el gran demonio Baal y su condición de nigromante
- Lantier, el asesino legendario convertido en caballero de la muerte, y la primera muerte de Grid en la isla 61
- La forja previa a la competencia: la armadura legendaria Tres Capas y la recreación de la Capa de Lantier
- El viaje a París, la cápsula en el avión privado de Yura y la rueda de prensa con promesa de cinco oros
- El evento de procesamiento de objetivos: Corea del Sur contra la alianza de 11 países
- Los duelos de Grid contra Vondre, Bubat, Tarma y Alexander
- Kraugel, el cielo sobre el cielo: sus asesinatos silenciosos y el secreto de su madre enferma
- Damian, el Papa que deificó a Grid, contra el draconiano Ao y la victoria de Japón sobre China
- Yura y el verdadero escenario de la Asesina de Demonios en la carrera del infierno
- Jishuka y Lauel: los oros del segundo día
- El racismo de Alexander y el ajuste de cuentas con Kraugel en la sala de cápsulas
- Lauel y su plan de reclutar a Kraugel para Overgeared
- El mote mundial de «Encarnación de los celos» y el regreso del café antifan de Grid

Resumen

La Isla de la Niebla y las islas del fuego

Tras superar el clon de la isla 41, las coronas doradas de los cincuenta y el laberinto posterior, Grid llega a la isla 57 justo cuando la Isla de la Niebla se materializa a su lado. La suerte parece burlarse de él —habría preferido encontrarla en zona fácil—, pero saca partido al tesoro: 31.001 puntos de retador acumulados. La tienda del Retador ofrece 13 clases ocultas (entre 1.000 y 15.000 puntos, ya devaluadas por las clases de avance) y 46 libros de habilidades, pero Grid solo se fija en dos pasivas: Dominio de las Armas (6.000 puntos, +2% de ataque y +1% de velocidad con cualquier arma equipada) y Dominio de la Magia (5.000 puntos, +3% de poder mágico y −1% de tiempo de lanzamiento), esta última impensable antes de que la asimilación con Braham le permitiera aprender magia. Le quedan 20.001 puntos: en lugar de volcarlos en 80 elixires de agilidad, reparte a partes iguales entre agilidad e inteligencia (+400 permanentes a cada una). Su razonamiento, recordando una frase de Lauel: un todoterreno común es mediocre, pero «un todoterreno legendario sería un ser universal»; no está atado a una leyenda, quiere convertirse en mito.

Con el nuevo equipo interior de estadísticas atraviesa la isla 58 (mazmorra contrarreloj) y la 59, un infierno de monstruos de nivel 420 cuando él apenas roza el 306: 114 niveles de diferencia que las nuevas maestrías, las Manos de Dios (cuyo dominio de espada sube a intermedio), Noe (nivel 202) y Randy (161) compensan a base de sufrimiento. Al señor troll de la isla, cuya sangre ácida impide encadenar combos, lo despacha con Pinnacle —90.000 de daño de un golpe— y con la Combinación de Elementos de Fracaso y Yaruk, esa gran espada con forma de tiburón coronada de luces rojas. En la isla 60 se registra el punto de guardado; la dificultad del archipiélago se amplifica cada diez islas y limpiar las 66 antes de la competencia nacional es, asume, imposible. Mientras tanto, los miembros de Overgeared masacran vampiros en vez de cruzar al continente oriental que ya pueden visitar: por lealtad, no irán

antes que Grid. Lauel, que en su día fue el Héroe de los 10 novatos, sacrifica su poder de combate con la tercera clase de avance Flow Master (control de clima y terreno) y, conmovido por la camaradería, se une a las partidas.

Baal, Lantier y la muerte de una leyenda

Despierta Braham y provoca a Grid a desafiar el archipiélago: es, revela, un «parque infantil hecho por Pagma». El Salón de la Fama que conectaba a las leyendas atraía a los grandes demonios, y para protegerlo Pagma firmó un contrato con Baal, el primer gran demonio, cima de los 33 y amo del infierno, un psicópata orgulloso que planta caos mediante contratos y al que engañar a su propia especie también le divierte. Pagma no era demonio: fue un humano que aceptó el poder de uno. El contrato se firmó hace solo 100 años (no 300, como se contó), el archipiélago se contaminó hace 200, y Pagma —herrero legendario, gran espadachín y también nigromante— vivió siglos porque le fue quitada la esperanza de vida de Braham. «¿Qué pasa si fui engañado y traicionado?», suspira el mago antes de cerrarse: si Grid quiere saber más de Pagma, que llegue a la última isla, la 66. Sticks, que como elfo desconfía de los demonios, protesta pero acompaña.

La isla 61 arde: bosque en llamas, río rojo, calor que agota salud y resistencia (que Grid, sucesor de Pagma, ni siente). Del humo surge un enemigo que la detección mágica no registra: Lantier, el nombre heredado por los líderes de Eclipse, el grupo de asesinos más letal de la historia, aquí convertido en esqueleto —un caballero de la muerte levantado por la nigromancia de Pagma—, con daga de adamantium y una capa que repele garras y fuego. Sus apariciones instantáneas a la espalda y sus falsos cuerpos liquidaron a Grid en dos golpes; la pasiva de leyenda (cinco segundos de inmortalidad con salud mínima) solo retrasa lo inevitable. La conclusión de Grid no es la que Braham quería (rendirse y estudiar magia): le faltan objetos —armas mortales para no muertos, equipo para Noe y Randy—. La afinidad de Braham por él cae dos puntos, hasta 68. Hay un precio peor: morir con

Blackening activo abrió la puerta oscura que intentaba succionarlo al infierno, y Braham la suprimió con magia a costa de quedar dormido 69 días, 9 horas y algunos minutos: sin Asimilación hasta después de la competencia. Grid afrontará París sin su mago legendario.

La forja de Reidan antes de París

De vuelta en Reidan, Irene lo recibe con un cariño público que Lauel pretende explotar como política de fertilidad y que Grid corta de raíz; el jefe de estado mayor, ofendido, lanza en secreto su «proyecto de segunda generación» con las NPC femeninas de la ciudad. En la herrería, Khan —ya de herrería avanzada nivel 8, potencial artesano, pues solo existieron diez artesanos herreros en la historia— limpia como siempre el horno del duque, y Grid decide volver al estado mental de principiante: corta él mismo la leña y enciende el fuego. El análisis es frío: el set de Luz Sagrada que usa desde el nivel 170 quedó obsoleto, y la defensa es la asignatura pendiente. Invierte los 147.000 de oro ganados (unos 200 millones de wones; las empresas le ofrecían patrocinios medios de 300 millones, doce veces menos que a Chris o Cibal, y los rechazó por orgullo herido) en hierro negro y sangre de ogro para crear, inspirándose en la coraza del señor troll, la armadura de escamas de triple capa: 621 placas diminutas de hierro negro —dos veces más duro y tres más ligero que el hierro, siete veces más difícil de fundir— unidas en tres niveles. Nace Tres Capas (sí, el nombre rinde homenaje a la carne de tres capas de los coreanos, y Lauel no estuvo presente para vetarlo), calificación legendaria: defensa 1.115, −30% de daño físico, −50% a ataques punzantes, +50 de fuerza y la pasiva Rompeespadas, que atrapa las armas enemigas en las juntas y desgasta su durabilidad. Es su decimotercer objeto legendario en dos años y medio de tiempo real, y le otorga +10 a todas las estadísticas y +500 de reputación continental. Completa el conjunto con casco y calzas doradas, guanteletes rojos, y recrea la Capa de Lantier con cuero de minotauro puri por fuera y el elástico cuero del señor camaleón por dentro: defensa 206, −20% a cortes y estocadas, 10% de desvío y

resistencias variables según el clima. Antes de partir forja también la Espada Larga Ideal y una vaina con lágrima del rey del clan del agua para Peak Sword (+20% de velocidad de desenvainado, +40% de recuperación) y un arco épico de flechas en zigzag para él mismo (precisión −30%, +0,5% de cadencia por disparo acumulable hasta 50%).

El viaje ocupa nueve horas de vuelo (27 en tiempo Satisfy), insoportables para Youngwoo hasta que Peak Sword lo sube al jet privado de Yura, equipado con cápsula. En el hotel Shangri-La de París, a 600 metros de la Torre Eiffel —16 días pagados por el Grupo SA a los 224 participantes—, Youngwoo descubre que su hermana Sehee le ha cambiado el armario por 19 conjuntos numerados con instrucciones de uso. En la rueda de prensa, el representante coreano por segundo año consecutivo despliega una seguridad impensable del joven de antaño: al periodista francés que esgrime el nerd de daño PvP (−50%) le responde que no es víctima del parche, que su fuerza nunca fue el poder de ataque sino «los objetos», y que si le quitan el ataque mostrará la defensa más fuerte del mundo. Después alza cinco dedos: el mínimo de oros que Corea ganará sin que él participe en el torneo de herrería. Bubat le grita que no ganará ninguna; Cibal se burla de la falta de talento coreana. En privado, Lauel avisa a Cibal: en el torneo de tiro, Estados Unidos peleará la plata; el oro es de Corea.

Procesamiento de objetivos: Corea contra 77

El primer evento tras la ceremonia de apertura (dirigida por Overgeared) se disputa en la isla Tira: 32 equipos de siete deben destruir objetivos de 5 cm que vuelan a 40 m/s; cada objetivo vale un punto y gana el país que alcance los 400. Sin mascotas, pociones limitadas y daño PvP reducido a la mitad. Corea alinea a Grid, Yura, Peak Sword, el arquero Park Honga (nivel 235), el petrolero Kung Koon (233), la maga Sumin (220) y la sastresa Ginee (191), muy por debajo del promedio de 274. El plan cauto de Peak Sword (ocupar terreno favorable y aspirar al bronce) choca con la autoridad del capitán Grid: atacar los objetivos desde el

minuto cero y atraer toda la agresión enemiga. Once países —77 representantes, incluidos los equipos de Bubat y Vondre— cercan a los siete coreanos; los otros veinte, con Estados Unidos a la cabeza, agradecen el chivo expiatorio.

Grid responde con una habilidad estrenada tras vencer a su clon: la Ola de Muerte Vinculada, tres danzas de espadas simultáneas que invocan ocho ataques de energía perseguidores (radio de 2 m, −50% a las velocidades del objetivo, 2.000 de maná, 20 minutos de espera). Ocho enemigos caen de golpe. Vondre, que subió el Escudo de Hielo a nivel 8 durante un año entero solo para vengarse, comprueba que su muralla (11.532 de absorción) revienta ante el puñetazo de Grid y muere tras ver cómo su Furia del Dragón de Hielo se devuelve contra él con un contraataque físico de más del 100%: ordena a su equipo huir y cae arrodillado. Bubat, de la clase oculta Cruser, usa el Grito de Burla —una provocación que fuerza el estado normal y rompe la inmunidad de leyenda— y presume con el set del Rey Invicto Madra, el noveno rey de Lubana que resistió solo a los caballeros enemigos; pero la armadura está sellada, su martillo único apenas araña 1.090 de daño, su pasiva que limita cada golpe fuerte al 1% de salud no basta, y el misil mágico mejorado de Grid (magia legendaria que ignora la resistencia y golpea con el doble de su poder mágico) más Pinnacle —800% del ataque ignorando defensa— y su versión extrema Muerte Máxima (2000%) lo desconectan en menos de un minuto ante la furia de Turquía.

Mientras el equipo coreano aguanta (Luca de Australia aplasta a los niveles bajos hasta que Yura demuestra que su pistolero corta a corta distancia, y Peak Sword, con su nueva espada y vaina, revive el Destello de la guerra contra el gremio Sakura), la otra trama avanza: Kraugel, en silencio, asesina distribuidores de daño por toda la isla —Jishuka es su quinta víctima y Brasil queda aniquilado— esquivando 502 de 537 habilidades no dirigidas. Pon, aislado por los deslizamientos que provoca Lauel, gasta su último maná en un Rail Spear más rápido que el sonido que hiere de gravedad a Cibal; España es borrada por Estados Unidos, y un

Cibal convaleciente logra derribar a un Kraugel exhausto (30 minutos de combate y más de diez países eliminados) con su vara gris, el arma del ego forjada por Panir… antes de que el cielo sobre el cielo se levante y destroce a los mejores de Estados Unidos. En paralelo, en la montaña baja, Japón vence a China: Cats, el Guerrero de Sangre, y los beneficios del Papa Damian (Protección Divina, Encarnación de la Luz, Bendición de la Diosa, y la suprema Bendición de la Luz, +80% a ataque, defensa y precisión) tumban al draconiano Ao —forma medio dragón nivel 2, robo de armas y armadura incluido—, que antes de morir pregunta por qué todos veneran a Grid: «Quien me hizo quien soy es Grid. Grid es mi Dios», responde Damian ante las cámaras del mundo.

A la caza de Kraugel venía también Tarma, el maestro de las Sombras de Blood Carnival con contrato de 10.000 millones de wones por el cuello del número uno, dagas amarillas de PK traídas del reino arenoso del continente oriental y patrocinio del Grupo León estampado en directo. Los expertos lo pintan superior al propio Faker («el verdadero dios de la muerte es Tarma»; se le atribuyen más de cien clasificados asesinados, incluido Cibal), pero despide a Grid con un «piérdete, gente pequeña», recibe el dedo medio del herrero y muere en tres segundos bajo la Muerte Vinculada: nuevo récord tras los cinco segundos de Urent y los cuatro de Vondre, a costa de un corte envenenado y paralizante (3.000 de daño) en la muñeca de Grid.

Con Corea acéfala de niveles y el marcador estancado (244–195–167 frente a Rusia y Estados Unidos), Grid toma la decisión de capitán: mientras Kraugel acuda a por Yura y Peak Sword, él arrasará solo la base rusa. El Enlace Trascendido y la Ola de Muerte Vinculada derrumban la cima de la montaña; dos rusos de segundo avance caen por el deslizamiento y cuatro de tercer avance apenas sobreviven. Alexander, el skinhead racista puesto 22 que presume de «clase A» y de sus +400 de estadísticas sobre usuarios de su nivel (compró elixires en su propio paso por la Isla de la Niebla de la isla 15 y cruzó al continente oriental), encadena espinas y explosiones de aura… y descubre que su espada queda atrapada y

mellada por las Tres Capas: su golpe más fuerte (8.144) no hace mella y la Muerte Vinculada de seis impactos lo ejecuta. Los rusos, que ven en Grid la sombra del clasificador no oficial que humilló a Alexander en un torneo del gobierno ruso, ofrecen repartirse el oro y la plata; «¿Qué pasa si no quiero?», responde Grid y los destroza. En el otro extremo, Kraugel alcanza a Yura (nivel 260 contra 343: su verdadera arma es el nivel), pero su pistola mágica se despliega en espada —ingeniería enana de Talima— y le abre el ojo izquierdo; el ataque sorpresa de Peak Sword le atraviesa el pecho, y el cielo sobre el cielo, al límite de maná y resistencia, escapa con Nubes Verdaderas y elige asegurar la plata rusa. Veinte minutos después, Corea alcanza los 400 puntos: oro contra todo pronóstico.

Después del oro: secretos y segundas jornadas

En la habitación del hotel, Grid reparte el mérito con los cuatro titulares caídos («no hay personas inútiles en el mundo»), y Yura certifica su madurez. En la sala de cápsulas del hotel donde se alojan Rusia, Brasil y Japón, Alexander increpa a Kraugel por la plata perdida; el número uno, forjado en deportes y artes marciales antes de Satisfy, lo noquea, le pisa el cuello y marca la jerarquía: si vuelve a mencionar a su madre —enferma de alzhéimer, tratada con el fármaco experimental ruso a cambio de la victoria—, le arrancará la lengua; y la nueva medicina, advierte, no es exclusiva de Rusia. Jishuka, que sale de una cápsula contigua, lo escucha todo y corre a contarlo; Lauel ordena mantenerlo en secreto para no perturbar a Grid y traza su objetivo: llevar a Kraugel a Overgeared. Esa noche, durante una cena en la que Lauel descorcha un Romanée-Conti de 6.000 botellas anuales que Grid y Peak Sword agradecen con preferencia declarada por el vino de arroz, la alianza internacional del gremio sigue creciendo sin que el interesado lo sepa.

El segundo día reparte medallas: en la defensa de base, oro para Lauel (previó los monstruos voladores que desbancaron a un Vondre que se quedó sin cañones antiaéreos) y bronce para Vanner, viejo conocido de Pon («es un vacío, no una variable», bromea el

lanza). En la caza de cerdos, oro aplastante para Jishuka, cuya puntuación supera la suma del segundo al quinto. Y en la carrera del infierno, donde todos sufren la penalización del terreno (−30% a defensa y agilidad, sin regeneración natural de salud, −50% de regeneración de maná), Yura descubre el escenario verdadero de la Asesina de Demonios: +20% a todas las estadísticas, −20% a los tiempos de espera, +15% a la purificación, balas mágicas a producción máxima y +50% de regeneración. Alexander intenta aplastarla por la espalda y es ella quien lo deja fuera de combate: oro para Yura, plata para Rusia. En la rueda de prensa, la siempre contenida Yura anuncia a las cámaras que esa noche irá a la habitación de Grid «a recibir elogios», días después de la idéntica declaración pública de Jishuka: nace el mote mundial de «Encarnación de los celos» y el café antifan de Grid resucita. Él, mientras, se limita a apuntar que su poder demoníaco ya roza los 830 y que conoce el infierno de primera mano; Lauel, en pleno delirio chuni, le promete que será una de las innumerables tierras sobre las que reinará.

Hechos relevantes e interesantes

- En la Isla de la Niebla del tramo final del archipiélago, Grid gastó 31.001 puntos de retador: 6.000 en Dominio de las Armas (+2% ataque, +1% velocidad con cualquier arma), 5.000 en Dominio de la Magia (+3% poder mágico, −1% lanzamiento) y 20.000 en 80 elixires (40 de agilidad y 40 de inteligencia, +400 permanentes a cada estadística).
- La filosofía de compra: «un todoterreno legendario sería un ser universal»; entre la isla 41 (su clon) y la 57, Grid superó las coronas doradas, los monstruos de las islas 50 y un laberinto.
- La isla 59 enfrentaba a Grid, nivel 306, con monstruos de nivel 420 (114 de diferencia); el dominio de espada de las Manos de Dios alcanzó el nivel intermedio, Noe el 202 y Randy el 161.
- Revelación de Braham: Pagma fue el contratista de Baal, primer gran demonio y amo del infierno, que se divierte

engañando incluso a su propia especie; el contrato es de hace 100 años y el archipiélago se contaminó hace 200.

- Pagma fue a la vez herrero legendario, gran espadachín y nigromante, y vivió siglos gracias a la esperanza de vida sustraída a Braham («¿qué pasa si fui engañado y traicionado?»); la respuesta completa espera en la isla 66.
- Lantier, nombre heredado de los líderes de Eclipse (el grupo de asesinos más letal de la historia), guardaba la isla 61 como esqueleto caballero de la muerte creado por Pagma; mató a Grid de dos golpes pese a la pasiva de leyenda (cinco segundos de inmortalidad).
- Morir con Blackening activo abrió la puerta oscura hacia el infierno; Braham la suprimió y quedó dormido 69 días, 9 horas: Grid competirá sin Asimilación, y la afinidad de Braham por él bajó a 68 puntos.
- Tres Capas, armadura legendaria de 621 placas de hierro negro en triple capa: defensa 1.115, −30% daño físico, −50% punzante, +50 fuerza y la pasiva Rompeespadas; decimotercer objeto legendario de Grid en dos años y medio (+10 a todas las estadísticas, +500 de reputación continental).
- La Capa de Lantier recreada combina cuero de minotauro puri (exterior) y cuero del señor camaleón (interior): −20% a cortes y estocadas, 10% de desvío y resistencias según el clima; para Peak Sword forjó la Espada Larga Ideal y una vaina con lágrima del rey del clan del agua (+20% desenvainado, +40% recuperación).
- Grid rechazó patrocinios medios de 300 millones de wones (doce veces menos que Chris o Cibal) e invirtió sus 147.000 de oro en materiales; en la rueda de prensa prometió un mínimo de cinco oros coreanos sin participar en herrería.
- Procesamiento de objetivos: 32 equipos de siete, 224 participantes, objetivos de 5 cm a 40 m/s, 400 puntos para ganar; el plan de Grid (capitán) atrajo a 77 enemigos de 11 países y terminó con 37 bajas propias del herrero en la defensa final.

- La Ola de Muerte Vinculada: tres danzas simultáneas y ocho ataques perseguidores en radio de 2 m con −50% a las velocidades del objetivo (2.000 de maná, 20 minutos de espera); el primer uso dejó cuatro muertos y cuatro heridos.
- Vondre dedicó un año a subir el Escudo de Hielo a nivel 8 para vengarse de Grid; el contraataque físico del herrero devolvió su propia Furia del Dragón de Hielo con más del 100% del daño y Francia perdió a su campeón.
- Bubat (Cruser, nivel cercano al 310) usó el Grito de Burla, que fuerza el estado normal y rompe la inmunidad legendaria, y el set sellado del Rey Invicto Madra, noveno rey de Lubana; murió en menos de un minuto, con su pasiva (máximo 1% de salud perdida por golpe fuerte) superada por Pinnacle (800%) y Muerte Máxima (2000%).
- El misil mágico mejorado de Grid es magia legendaria: ignora la resistencia mágica y golpea con el doble de su poder mágico.
- Kraugel esquivó 502 de 537 habilidades no dirigidas durante el evento; su verdadera ventaja sobre Yura (260 contra su nivel 343) es la bonificación de nivel; el arma de ella, ingeniería enana de Talima, se transforma de pistola a espada y le abrió el ojo izquierdo antes de que Peak Sword lo atravesara y escapara con Nubes Verdaderas.
- El secreto de Kraugel: su madre tiene alzhéimer y el gobierno ruso le exige la victoria general a cambio del fármaco experimental (a dos años de comercializarse); Alexander, puesto 22 y skinhead racista, lo hostigaba hasta que el número uno lo sometió a puñetazos en la sala de cápsulas del hotel.
- Tarma, maestro de las Sombras de Blood Carnival con contrato de 10.000 millones de wones por Kraugel y patrocinio en directo del Grupo León, murió en tres segundos (récord tras Urent en 5 y Vondre en 4), aunque dejó a Grid envenenado y paralizado (3.000 de daño).
- Damian deificó a Grid ante el mundo («Grid es mi Dios») y sus beneficios de Papa (Bendición de la Luz: +80% a ataque, defensa y precisión) dieron a Japón la victoria sobre

China y al draconiano Ao (medio dragón nivel 2) su primera gran derrota.

- El segundo día: oro de Lauel en defensa de base (plata Vondre, bronce Vanner), oro aplastante de Jishuka en la caza de cerdos (más puntos que el 2.º al 5.º juntos) y oro de Yura en la carrera del infierno, el escenario natural de la Asesina de Demonios (+20% a estadísticas, −20% a recargas, balas mágicas al máximo).
- Las declaraciones de Jishuka y Yura («esta noche iré a tu habitación») ante las cámaras hicieron nacer el mote mundial «Encarnación de los celos» y revivieron el café antifan de Grid, cuyo poder demoníaco ya ronda los 830 y que reconoció haber visitado el infierno una vez.
- Lauel ordenó ocultar a Grid la historia de Kraugel y empezó a urdir cómo llevar al cielo sobre el cielo a Overgeared, la más ambiciosa de sus alianzas internacionales, mientras el gremio (con Damian, la lealtad japonesa y el futuro del propio Kraugel en la mira) se consolida como la verdadera potencia del certamen.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 426–450

Capítulos 426–450

Temas tratados

- El asedio del segundo concurso nacional con 50 NPC de nivel 300 por país
- Grid, Yura y Jishuka: la noche agridulce del hotel y los celos de Zibal
- El duelo estratégico Grid contra Lauel en el Bosque de Antaba
- Lucky, Swan y el mayal: la redistribución de talentos con la Espada del Gran Señor
- Seon, el Depredador del Alma, y la irrupción de Argentina
- El contrato de Grid con el Grupo Cometa y la era del patrocinio
- La madre de Kraugel y el trato sucio de Lauel
- La incursión del Draco: arpón, martillo y espada combinada
- La prueba de producción de herrería contra Panmir y Steng
- La Espada Trascendente Sellada y los objetos de tipo crecimiento
- Katz, el Guerrero de Sangre, y las condiciones de Lauel para entrar en Overgeared
- El maratón de mascotas: Noe y Randy contra 52 especialistas
- El entrenamiento con Piaro y la caza vampírica antes del PvP
- El sorteo del PvP: el grupo de la muerte de Grid
- Kraugel contra Tarma, Tris contra Seon y el arranque de Grid contra Hao

Resumen

Cincuenta NPC por país: el asedio del Bosque de Antaba

El segundo concurso nacional estrena sistema de asedio: torneo por sorteo en el que cada país recibe 50 NPC de nivel 300 —tercer avance, un lujo que solo 47 de los 224 competidores han alcanzado —. La clave es la eficacia con que se emplee a los NPC. Los analistas favorecen a Estados Unidos (Lauel), Japón (Damian), Turquía (Bubat) y Canadá (Vanner y Tris); Rusia y Corea dependen demasiado de Kraugel y de Grid.

La víspera, Yura y Jishuka —cada una con su medalla de oro— visitan a Grid para celebrar; él, escarmentado por su primer amor, no percibe nada, mastica calamares secos y pronostica un oro japonés o estadounidense. Jishuka se queda dormida en su cama, Yura la imita y Grid duerme en el sofá, mientras Zibal —número dos del ranking— espía la puerta con envidia hasta que Lauel lo arrastra a la reunión: su plan ideal es medirse a Rusia y usar el cebo de una medalla de oro para incorporar a Kraugel a Overgeared.

La mano más desdichada del mundo empareja a Corea con Estados Unidos en el partido inaugural. Desmotivado, Grid piensa en perder rápido e irse de caza, pero Lauel lo provoca: el asedio es un ejercicio de guerra gratuito y, para ser rey, necesita justificación y un vasto territorio que solo dan las guerras. Grid se da una palmada en las mejillas y acepta el reto.

Los NPC no son subordinados sino aliados de rango equivalente que castigan la defensa pasiva. Estados Unidos responde con la estadística de dignidad: Lauel se presenta como conde y héroe del reino eterno y 31 de los 50 NPC le juran obediencia. Corea no necesita discursos: con 2.000 de dignidad, 1.000 de encanto y 300 de liderazgo —títulos como Apóstol de la Justicia, Héroe del Reino o Primer Duque, más la Corona de la Luz Sagrada y la Espada del

Gran Señor—, los 50 NPC se arrodillan ante Grid al verlo, por puro instinto. Su orden absurda, «quítate el equipo», se impone con la Voz del Gobernante de su capa. Grid descarta mejorar el equipo ajeno por el costo y usa la Observación del Personaje para reasignar armas y roles según el talento real: el pesado Tron pasa del arco a la lanza y el veloz Kari al revés, con +20 de afinidad por cabeza. Dos hallazgos lo ilusionan: Lucky, un mago con la única estadística especial del grupo, la buena suerte, y Swan, dotado de Adaptación y Fuga.

El Bosque de Antaba solo ofrece ocho rutas, y Lauel apuesta por la psicología: Skull y ocho NPC esperan en el sendero estrecho del sur. El «Grid» que aparece por ahí, con Fracaso y las Triple Layers, es Swan sirviendo de cebo, mientras el verdadero Grid, vendado y sin nombre, se deja apalear por Lucky con un mayal de efecto aleatorio hasta activar su mejor bendición: recuperación total, ataque y defensa duplicados y precisión perfecta durante dos minutos. Con ese ímpetu mata de un Matar en el Pináculo a Zibal —enviado del dios de la caza Devion, brillante en incursiones y débil en PvP, ya apodado «saco de boxeo»— y despacha en cinco segundos a Cepir, el acróbata número uno, cuyo 91% de evasión con las Lágrimas de Payaso nada puede contra la precisión perfecta; destroza además barreras y a seis NPC de tercer avance. Pero el incendio del bosque era la señal: la unidad de Skull toma el castillo coreano y Corea pierde, con el mundo aplaudiendo a sus representantes más que si hubieran ganado el oro.

Las rondas siguientes consagran la sorpresa argentina de Seon, el Depredador del Alma del Golden Guild, que explota almas de cadáveres propios y ajenos; sus cuentas de alma, su red que domina al enemigo siete segundos y sus catorce lanzas espirituales no bastan contra Kraugel, de estadísticas equivalentes a un nivel 400. La única derrota previa de Seon fue ante «el granjero temporal» de Reidan: el propio Kraugel de incógnito, que ahora le reconoce su crecimiento. Rusia toma el oro del asedio superando a Estados Unidos, y Grid digiere una derrota doble: Lauel, usuario de clase normal, lo venció en estrategia y Kraugel sigue por encima.

El precio de una estrella: el contrato con el Grupo Cometa

Un correo del Grupo Cometa ofrece a Grid 300 millones de wones por lucir su logo. Yura y Peak Sword le imponen realidad: sus activos rondan los 5.000 millones de wones (15.000 con el edificio en construcción), pero materiales como el adamantium o las escamas de dragón costarán miles de millones. El valor publicitario del concurso ya supera al del Super Bowl por la pura concentración de espectadores, y sin embargo el patrocinio medio de los 224 participantes apenas llega a 500 millones, y el detonante del mercado fue Ridis pagando 3.600 millones por Zibal. Grid responde pidiendo 4.000 millones, y Joo Xiun, líder de relaciones públicas de Cometa, contraoferta 10.000 millones por dos años.

La reunión, en un café vacío junto a la Torre Eiffel, es una clase de negociación. Grid finge confusión («esperaba 4.000 por evento, no 10.000 por dos años»), escenifica una oferta rival inexistente de 4.000 millones por evento, pide un expreso —taza minúscula— y lanza el ultimátum: «4.200 millones; tienes hasta que termine este café». Los mensajes de spam pactados con Peak Sword y Yura estallan a tiempo, Xiun llama al presidente y el contrato se cierra por miles de millones. Grid, que aborrece el café, aprende la planificación previa. La deuda la paga con PPL: elogia en plena incursión la nueva cápsula de Cometa con sonido incrustado en diamantes y, tras ejecutar al Draco, grita «¡Grupo Cometa!» a las cámaras; la publicidad astronómica lleva al presidente a querer presentarle a su nieta.

El Draco: la incursión en solitario de una máquina de objetos

Al día 14, Rusia lidera con cuatro oros y Corea es cuarta con dos, uno del procesamiento de objetivos de Grid. Se revela el porqué del apagado de Kraugel: su madre sufre un alzhéimer que empeora y solo un medicamento nuevo, accesible si Rusia gana el concurso, puede frenarlo; por eso aceptó el trato sucio de Lauel en el asedio

—unirse a Overgeared a cambio de la cesión del partido— y por eso Lauel antepone desde entonces el oro ruso al estadounidense.

El último evento por equipos es la incursión del Draco, volador de nivel 420 con sangre de dragón, resistencia extrema al físico y a los estados y vuelo infinito; cada país se queda el botín y solo 23 de los 32 logran matarlo. El rugido inicial paraliza diez segundos, anula beneficios, reduce a la mitad defensa y resistencia, bloquea el oído noventa segundos y ralentiza un 30%. Corea llega con Grid (306) y Peak Sword (309) como únicos sobre el nivel 300. Pero Grid ha fabricado en dos días un trío demoledor: el Arpón de Dragón —pilar y tridente cuya sujeción resiste incondicionalmente cinco embestidas y cuyas condiciones (4.000 de fuerza, 2.000 de destreza, habilidad de lanza, 30.000 de peso) solo él cumple—, el Martillo de Dragón para clavar el pilar más hondo, y la Espada de Caza Eficiente, única, con +30% de daño a monstruos, +50% de crítico y +20% de botín, fruto de dos años acumulando métodos de producción.

Grid lanza el tridente con Disparo de Lanza, martilla el pilar y descubre al enemigo: el Draco es lo contrario de los wyvern, con aliento flojo (3.000–4.000 de daño) y física brutal (la cola resta 6.000 y aturde). Sufre el instinto de supervivencia que se activa bajo el 50% de vida —menos defensa, más velocidad y poder: un volcán flotante—, resiste con las hombreras de Tiram y el anillo de Doran y, cuando es derribado del cielo, las Manos de Dios, que usan cualquier objeto sin restricciones, arponean la nuca del Draco, reparan el arma y le entregan la Combinación de Fracaso con la Espada de Caza Eficiente, legendaria trascendente, cronometrada para el atardecer y contra la frente que ha ablandado a golpes. Matar en el Pináculo, los Cinco Ataques Conjuntos de los guantes de Luz Sagrada y Cortar detonan más de 20 millones de daño de un solo golpe —primera vez en la historia— y matan al Draco con el 48% de su vida intacta; Grid gana el título Muerte de un Solo Disparo (+30% de daño crítico pasivo). Corea lo mata en 8 minutos y 59 segundos; Estados Unidos, donde Zibal demuestra que solo era débil en PvP, tarda 14:33 (plata). Con el reparto en

modo líder, Grid se queda dos colmillos, cuatro garras, seis escamas, diez huesos y el corazón del Draco, metales de clase 2 más duros que cualquier mina humana; con los colmillos forjará arco y lanza, el corazón generará fuego eterno en un arma, y su conclusión es que si hay minas humanas, las hay divinas e infernales: así puede existir el adamantium.

Herrería en directo: Panmir, Steng y la Espada Trascendente Sellada

En la conferencia de prensa, los periodistas solo preguntan a Grid, que confirma que no participará en la prueba de herrería. Entonces Panmir, el primer herrero del ranking, lo provoca: «¿Me evitas porque tienes miedo? Revelaré al mundo que eres solo una leyenda de nombre». Grid gira la cabeza: «Déjame mostrarte la diferencia entre tú y yo». Panmir expone su credo: nunca usa el botón de producción, solo trabajo manual, hasta ocho horas por objeto durante una década y 20.000 piezas; con la herrería avanzada nivel 6 y las técnicas enanas intermedias de Talina sus objetos rinden un 12% más y su destreza ronda 1.700. Lauel sonríe: la de Grid casi triplica esa cifra porque Grid ni siquiera sabía que existía el botón; en dos años como Descendiente de Pagma lo ha hecho todo a mano, hasta las flechas.

La prueba reúne a 23 herreros con el mismo método y los mismos materiales para una espada larga corriente de nivel 300, ocho horas de límite y exhibición permanente en el Salón de la Fama; nada de modificaciones. Al lado de Grid compite Steng, número dos del ranking, el británico que conoció en la subasta de Winston cuando Irene fue nombrada gobernante, hoy con herrería propia que mantiene a su abuela y a su hermana. Grid omite el molde, da forma a la hoja con martillo y tenazas, recalienta una y otra vez y martilla al triple de velocidad que los demás, más de 45.000 golpes, y solo Steng reconoce ahí talento puro.

El escándalo estalla: Panmir y Steng logran espadas únicas y los demás épicas o raras; el herrero legendario entrega una espada

normal. Los antifanes y los medios coreanos —que no perdonan la noche con Yura y Jishuka— lo lapidan, y sus padres y su hermana sufren ante el televisor; ella, que sabe leerlo, nota felicidad y tristeza a la vez. La razón aparece con las opciones: la Espada Trascendente Sellada es un objeto de tipo crecimiento, el primero fabricado por un jugador; su poder queda sellado por la forma estándar y liberará opciones nuevas con cada subida de rango, forjada «con habilidades y un compromiso más allá de las limitaciones humanas». Las recompensas llueven: Paciencia del Herrero Legendario (+200% a vitalidad, defensa y destreza por una hora), Artesanía del Herrero Legendario del 7 al 8 con Testigo del Arma de Dios (+20% a las estadísticas de los objetos), Aliento del Herrero Legendario recién activado y el título Persona que Ha Alcanzado la Verdad Absoluta (más experiencia para los objetos); Grid comprende con náusea que la tirada oculta probablemente era legendaria y su mala suerte la degradó. Los 13 jueces, valorando el potencial, le dan el oro por delante de Panmir, que inclina la cabeza: «Grid, te entendí mal». Grid, que prefería la espada antes que la medalla, rechaza torpemente el saludo del primer ministro francés hasta que el director Sangmin le advierte del valor de la exhibición, y se marcha prometiendo vencer algún día incluso a su mala suerte. Queda también la taxonomía de los objetos de crecimiento: con alma, como el anillo de Elfin Stone o Yaruk, que florecen poderes ocultos; o sin alma, estables, con una opción nueva por rango.

Katz, Noe y Randy: el maratón de mascotas

Katz, el Guerrero de Sangre e hijo de un conglomerado japonés, aborda a Grid: quiere un objeto de crecimiento y pagará lo que sea. Grid no acepta comisiones y lo remite a Lauel, que fija el precio de entrada en Overgeared: vencer a Grid en PvP. Katz, que aprendió que el dinero no compra todo, acepta advirtiendo que, si lo usan y luego lo traicionan, volcará su poder en matarlos dentro del juego.

En el maratón de mascotas compiten 53 personas: 52 especialistas con clases de domador que han estudiado un año a Noe, la mejor

bestia demoníaca del infierno. Su contraestrategia es zoológica: los gatos persiguen la luz, así que invocan luciérnagas gigantes, cucarachas doradas y mariposas luminosas, con hasta cinco mascotas simultáneas contra las dos de Grid. Noe cae rendido ante las luces, pero Grid guarda una carta: Randy, el doppelgänger que al nivel 240 evoluciona y copia el 35% de sus estadísticas y tres habilidades, incluidas las legendarias como el Manejo de la Espada de Pagma, lo que los dobles comunes no pueden. Armado con la Espada de Caza Eficiente —las mascotas son monstruos y sufren el daño extra—, Randy masacra decenas de invocaciones, derriba con un Revolve al hipopótamo de dos cabezas del estadounidense Vatra y aguanta solo el asedio conjunto de los 52, abucheado por la multitud. Su obsesión deja sin control a los wyverns de carrera: Noe devora sus almas, acelera y gana. Grid se cuelga el cuarto oro individual (procesamiento de objetivos, incursión, herrería y maratón; el quinto coreano es de Yura) y Corea asciende al primer puesto con cinco oros, por delante de Estados Unidos y Rusia (cuatro cada uno). Zibal patea una mesa, Lauel le endosa la culpa a Panmir, y el transporte de carruajes cae con España porque Grid lo saltó a propósito: planeaba pelear el PvP contra Kraugel en igualdad de condiciones, y por eso jamás prometió la sexta medalla de oro.

La antesala del PvP: Piaro, los vampiros y un sorteo cruel

Los tres días de descanso equivalen a nueve en tiempo de Satisfy. La Asimilación con Braham, cuyo tiempo de reutilización de diez días se disparó más de ochenta por el cierre de la puerta del infierno, marca 9 días, 13 horas y 7 minutos: quizá esté lista para la final. Grid visita a Piaro —cuyos granjeros de Reidan, incluidos los antiguos soldados del príncipe Ren, ya parecen caballeros— y le pregunta si sigue siendo más débil que Kraugel; la respuesta honesta es «sí». Piaro calla la otra mitad de la verdad: en un combate real su señor puede ganar, porque el estilo de Grid, tejido de objetos, es impredecible incluso para él; pero Grid no preguntó eso. Después, nueve días de caza vampírica para subir el rango de

Yaruk (85,98% de experiencia, +0,01% por matanza) y hacer crecer el anillo de Elfin Stone y el cinturón de Tiram, mientras ruega a Lauel información de mejores cotos. Lauel la tiene —acaba de recibir datos de un terreno superior a las ciudades vampíricas— y se la calla con sangre en el corazón: necesita que Kraugel gane el PvP, se corone Rusia y llegue la medicina. Grid, sin saberlo, aprende la lección de la información y valora los planes de Lauel para Reidan: departamento exterior, organización de asesinos y gremio de aventureros.

Con el 92,3% de 280 millones de encuestados dándole el PvP a Kraugel, el sorteo reparte 64 llaves: Kraugel la 1 y Grid la 32, de modo que solo cruzarían en la final. Pero la mala suerte de Grid es creativa: su mitad del cuadro es un grupo de la muerte con Hao de China, el semidraconiano apodado el Milagro del Continente, en primera ronda, y con Tris, Seon, Damian, Pon y Katz aguas abajo. Kraugel borra del mapa a Tarma, el asesino de Blood Carnival que, tras una recompensa de 10.000 millones de wones por la cabeza del ruso, atacó desde las sombras con máscara de sigilo: bastan la Ruptura del Cielo y la Tierra y la Súper Sensibilidad (evasión y precisión del 100%). Grid, bostezando, juzga que usar el sigilo como medio de ataque es un error táctico y recuerda a Kasim, el Rey de las Sombras de Winston, sin saber que este protegía en secreto a su hijo. En el duelo 31, Tris —tercero del ranking, aplastado meses atrás por Seon en la reunión de los siete gremios cuando estaba aislado en territorio enemigo— se toma la revancha: empuña una gran espada idéntica a Fracaso reforzada con 10.000 millones de wones, más allá del techo que la mala suerte de Grid jamás alcanzó, resiste el bombardeo de almas con la dureza de su segunda clase Tirano y se impone con la Opresión de un Tirano.

Por fin sube Grid al escenario. Hao, que solo reconoce a Kraugel y quiere romper el cielo prometiendo tumbar a Grid en diez minutos, recibe una respuesta inesperada: «Me tomaré una hora; te noquearé justo antes del límite». No es presunción sino plan: estirar el reloj hasta que expire la Asimilación y cebar de experiencia sus objetos de crecimiento, porque cada golpe del

semidraconiano, con pasivas que ignoran parte de la defensa y suman daño en PvP, añade 0,1–0,2% al cinturón de Tiram. Hao divide su espada en tres imágenes, lo grilletea con cadenas (2.800–3.000 por impacto) y, cuando Grid lo acorrala con la fuerza de Yaruk, ejecuta una técnica secreta de desarme que arranca la espada infernal de sus manos durante doce segundos y clava su estocada, acompañada de aliento de dragón, contra el corazón de Grid. El grupo se cierra con la imagen del bloqueo: una espada negra azulada, empuñada en lugar de Yaruk, detiene el filo del semidraconiano.

Hechos relevantes e interesantes

- El asedio del segundo concurso nacional entregó 50 NPC de nivel 300 (tercer avance) a cada país; solo 47 de los 224 participantes tenían tercer avance, y la clave del evento era la gestión de los NPC, aliados de rango equivalente que castigaban con derrota a quien solo defendiera.
- Grid posee 2.000 de dignidad, 1.000 de encanto y 300 de liderazgo (títulos Apóstol de la Justicia, Héroe del Reino y Primer Duque; Corona de la Luz Sagrada con +300 de inteligencia y +200 de dignidad; Espada del Gran Señor con +150), y sus 50 NPC se arrodillaron ante él de inmediato; Lauel, presentándose como conde y héroe del reino eterno, solo convenció a 31.
- Con la Observación del Personaje, Grid redistribuyó armas y roles de los NPC según su talento (Tron y Kari intercambiaron lanza y arco) y ganó +20 de afinidad por NPC; Lucky, el único con la estadística especial buena suerte, recibió un mayal cuya mejor bendición recupera el 100% de los recursos, duplica ataque y defensa y otorga precisión perfecta por dos minutos.
- Swan, con las habilidades únicas Adaptación y Fuga (nunca es capturado ni muere en combate), sirvió de cebo disfrazado de Grid con Fracaso y las Triple Layers, desviando a la unidad de Skull; el propio Grid, anónimo y vendado, se dejó apalear por Lucky para activar la bendición del mayal.

- Grid mató de un Matar en el Pináculo a Zibal (número dos del ranking, jefe del gremio Snake, enviado del dios de la caza Devion, fuerte en incursiones y débil en PvP), que consolidó su apodo de «saco de boxeo» y juró obtener una fuerza que trascienda los niveles; después ejecutó en cinco segundos a Cepir, el acróbata número uno, cuyo 91% de evasión fue inútil contra la precisión del 100%.
- Lauel ganó el duelo de estrategas: el incendio del bosque fue la señal para que Skull tomara el castillo coreano; Corea cayó con fama mundial, y en las rondas finales Rusia de Kraugel derrotó a Estados Unidos y se llevó el oro del asedio.
- Seon, el Depredador del Alma y maestro del Golden Guild, llevó a Argentina a semifinales explotando almas de cadáveres aliados y enemigos; su red del alma controla el cuerpo enemigo siete segundos, pero Kraugel, con estadísticas de nivel 400, se adaptó y lo ejecutó; la única derrota previa de Seon fue ante «el granjero temporal» de Reidan: el propio Kraugel encubierto.
- Grid renegoció el patrocinio del Grupo Cometa de 300 millones a un contrato de miles de millones de wones: pidió 4.000, recibió una contraoferta de 10.000 por dos años, faroleó una oferta rival de 4.000 por evento y remató con un ultimátum de expreso («4.200, hasta que termine este café»); sus activos rondaban los 5.000 millones de wones (15.000 con su edificio) y el patrocinio medio de los 224 participantes era de 500 millones, con Ridis pagando 3.600 millones por Zibal.
- La madre de Kraugel sufre alzhéimer en fase terminal y solo el medicamento reservado al país campeón puede salvarla; por eso Kraugel aceptó el trato de Lauel (unirse a Overgeared a cambio de la cesión del asedio), y por eso Lauel ocultó a Grid su información sobre un coto de caza mejor que las ciudades vampíricas.
- La incursión del Draco (nivel 420, volador, sangre de dragón, nunca antes asaltado) castigó la apertura con rigidez de 10 segundos, beneficios anulados, −50% de defensa y

resistencia, sordera de 90 segundos y −30% de velocidad; solo 23 de los 32 países lo mataron y los equipos conservaron el botín.

- Para el Draco, Grid fabricó el Arpón de Dragón (sujeción incondicional de cinco resistencias; exige 4.000 de fuerza, 2.000 de destreza y una habilidad de lanza; pesa 30.000), el Martillo de Dragón y la Espada de Caza Eficiente (+30% de daño a monstruos, +50% crítico, +20% botín).
- La Combinación de Fracaso y la Espada de Caza Eficiente, legendaria trascendente, fue cronometrada para el atardecer (daño extra en la oscuridad) y contra la frente debilitada; el golpe final superó los 20 millones de daño —primero de la historia— y mató al Draco con el 48% de su vida, otorgando el título Muerte de un Solo Disparo (+30% de daño crítico pasivo).
- Corea mató al Draco en 8 minutos 59 segundos (oro); Estados Unidos, liderado en la incursión por Zibal, tardó 14:33 (plata), con Lauel deliberadamente pasivo en la reunión para favorecer el primer puesto ruso.
- Botín de Grid (reparto en modo líder): dos colmillos, cuatro garras, seis escamas, diez huesos y el corazón del Draco, metales de clase 2 más duros que cualquier mina humana; con los colmillos planea arco y lanza, y el corazón generará fuego eterno en un arma; deduce que si hay minas humanas, las hay divinas e infernales, de ahí el adamantium.
- En la prueba de herrería (23 participantes, misma espada larga, mismos materiales, ocho horas, piezas exhibidas para siempre en el Salón de la Fama), Panmir —trabajo manual puro, ocho horas por objeto, herrería avanzada 6, técnicas enanas intermedias de Talina (+12%), destreza 1.700— logró una espada única junto a Steng, pero Grid entregó una de calificación «normal» que resultó ser la Espada Trascendente Sellada, el primer objeto de tipo crecimiento hecho por un jugador (45.000+ golpes de martillo, una opción nueva por cada rango futuro).
- Las recompensas de la forja: Paciencia del Herrero Legendario (+200% a vitalidad, defensa y destreza por una

hora), Artesanía del Herrero Legendario del nivel 7 al 8 (Testigo del Arma de Dios, +20% a los objetos), Aliento del Herrero Legendario nivel 1 y el título Persona Que Ha Alcanzado La Verdad Absoluta (más experiencia de objetos); Grid dedujo que la tirada oculta era legendaria y su mala suerte la degradó.

- Los 13 jueces otorgaron el oro a Grid por valor potencial; Panmir admitió «Grid, te entendí mal» e inclinó la cabeza; Grid, que prefería conservar la espada, rechazó el saludo del primer ministro francés hasta que el director Sangmin le advirtió del valor de la exhibición.
- Lauel reclutó a Katz (Guerrero de Sangre, heredero de un conglomerado japonés) con la condición de vencer a Grid en PvP para entrar en Overgeared; Katz aceptó advirtiendo que traicionarlo tendría consecuencias.
- En el maratón de mascotas, 52 especialistas neutralizaron a Noe con luciérnagas gigantes, cucarachas doradas y mariposas luminosas (los gatos persiguen la luz), pero Randy, el doppelgänger nivel 240 que copia el 35% de las estadísticas y tres habilidades, incluidas legendarias como el Manejo de la Espada de Pagma, arrasó a sus mascotas con la Espada de Caza Eficiente mientras Noe devoraba las almas de los wyverns y ganaba la carrera: oro de Grid con dos mascotas contra 52 rivales.
- Con cuatro oros individuales (procesamiento de objetivos, incursión del Draco, herrería y maratón de mascotas) más el de Yura, Corea lideró el medallero con cinco oros, seguida de Estados Unidos (cuatro) y Rusia (cuatro); el transporte de carruajes lo ganó España porque Grid lo saltó para reservarse al PvP contra Kraugel, al que anunció: «Quería pelear contigo de nuevo, esta vez en igualdad de condiciones».
- Antes del PvP, la Asimilación con Braham marcaba 9 días, 13 horas y 7 minutos de reutilización (los 10 días base se dispararon más de 80 por el cierre de la puerta del infierno); Piaro confirmó a Grid que sigue siendo más débil que

Kraugel, aunque en secreto cree que su estilo de objetos puede ganarle.

- El sorteo del PvP dio a Kraugel la llave 1 y a Grid la 32 (solo un cruce en la final), pero el lado de Grid es un grupo de la muerte: Hao de China (semidraconiano, el Milagro del Continente) en primera ronda, con Tris, Seon, Damian, Pon y Katz en el camino; Kraugel eliminó en un instante al asesino Tarma de Blood Carnival (recompensa de 10.000 millones por su cabeza) con Ruptura del Cielo y la Tierra y Súper Sensibilidad, y Tris venció a Seon con su segunda clase Tirano y una gran espada idéntica a Fracaso reforzada con 10.000 millones de wones.
- Grid reveló que cada golpe de Hao (pasivas que ignoran defensa y suman daño en PvP, cadenas y una técnica secreta que desarma al rival doce segundos) suma 0,1–0,2% de experiencia al cinturón de Tiram, por lo que planificó alargar el duelo una hora; cuando Hao arrancó Yaruk de sus manos y atacó su corazón, Grid bloqueó con una espada negra azulada.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 451–475

Capítulos 451–475

Temas tratados

- El duelo de PvP entre Grid y Ao, el draconiano de China
- La concentración del «tonto» y el intercambio instantáneo de objetos
- Damian contra Regas: el Papa contra el Asura
- Grid contra Chris del Gremio Gigante y el secreto de Fracaso
- Pon contra Katz y la Rail Spear de un solo uso
- Grid contra Damian, Pon y Dean: el camino a la final
- La final del PvP: Grid contra Kraugel y los 0,1 segundos
- La clase legendaria Santo de la Espada y la madre de Kraugel
- El «efecto Grid» en Corea del Sur y el mundo real
- La cena de Overgeared en París y el destino de Kraugel
- El edificio de Grid, Toon y la cápsula de clase diamante
- Ares y el reino de Belto
- La misión oculta de Euphemina en el reino de las Sirenas
- La invasión de Blood Carnival a Siren
- La llegada de Grid: Piaro contra Wi y la ilusionista Black

Resumen

El duelo contra Ao: la concentración del torpe

En el PvP del segundo concurso nacional de París, Grid enfrenta a Ao, el representante chino que prometió vencerlo en diez minutos. Ao se abre a distancia segura para cambiar de arma —abrir el inventario y recordar el objeto cuesta a un jugador normal entre dos y dos y medio segundos— y descubre con estupor que Grid hace la secuencia completa en apenas un segundo, en pleno combate. La explicación es su biografía: el estudiante que solo

salvaba las materias a base de memoria, el jugador que cazaba un monstruo donde otros cazaban veinte, el peón de obra. De esa vida sin talento nació su «tenacidad indomable», una concentración entrenada a martillazos desde que se hizo Descendiente de Pagma y perfeccionada al copiar el intercambio de objetos de su clon en el Archipiélago de Ben, más la velocidad de la cápsula de diamante del Grupo Cometa.

Ao pasa entonces a su forma draconiana: escamas rojas, alas, ojos dorados y un aliento cargado de poder mágico que perfora las Triple Layers. Sin espada, sus garras —más duras que el acero, durabilidad 10, un día entero para regenerarse— golpean una y otra vez a Grid, que encaja sonriendo: cada golpe recibido alimenta la experiencia del cinturón de Tiram y de Yaruk. Pero las capas de la armadura atrapan las garras y les arrancan durabilidad, y cuando Ao prepara el golpe final con sus Garras de Dragón, Grid responde con el Revolve del Manejo de la Espada de Pagma: 25.600 de daño crítico y 280 de vida recuperada por el anillo de Elfin Stone. En secreto, se ha puesto el anillo de Doran. Ao conecta un contraataque de 12.590… y ve cómo su rival se cura 18.800 de golpe: bajo la capa de Lantier aparecía la Armadura de Luz Sagrada, que aumenta un 300% el efecto de las habilidades de recuperación. A los veinte minutos, incapaz de cumplir su promesa, Ao se rinde. Los 1.400 millones de chinos que lo apoyaban estallan y le tiran hasta una botella, pero su lógica es fría: regalar todas las cartas contra un muro que no cae es una estupidez. Antes de irse reconoce la verdad —Grid apiló piedra a piedra una torre hasta el cielo, donde los demás nacieron genios— y se queda con un consuelo: si esa torre rompe el cielo, tendrá que servir a Grid. Kraugel, desde la sala de espera, desea por primera vez que Grid llegue a la final; el mundo, mientras, anota un lado oculto de Grid: deja que lo golpeen para hacer crecer sus objetos.

Rondas de muerte: Chris, Katz y el Papa

A la segunda ronda pasan 32: Kraugel por Rusia, Chris por Canadá, Damian y Katz por Japón, Skull y Zibal por Estados Unidos, Pon

por España y Regas por Gran Bretaña, entre otros. El partido 15 roba el show: Damian, el primer Papa usuario, contra Regas, el ídolo de los artistas marciales y su clase Asura de dificultad máxima. Damian abre con su batería sagrada —Protección Divina, Encarnación de la Luz, Bendición de la Diosa— y Regas corre de frente a morir… aparentemente: su velocidad de ataque crece con cada golpe recibido y su combo empieza a triturar al Papa hasta que el Aliento de la Diosa (curación absoluta) y la Protección de la Diosa (anula un ataque) lo detienen. La Ira de la Diosa decide: 31 minutos y 20 segundos del mejor combate de las dos primeras rondas.

Después llega el duelo que la fila del esqueleto anticipa: Grid contra Chris, el líder del Gremio Gigante, tercero del ranking unificado y el hombre que apuesta todo al poder de ataque. Su gran espada +9 arranca con golpes básicos de casi 5.000; su segunda clase, Tirano, absorbe la fuerza de los seres en un radio de cinco metros —las Manos de Dios pierden la mitad de su potencia de un barrido— y sus Espada de 100, 200, 300 y hasta 1.000 toneladas (potencia de habilidad legendaria) parten por abajo a Grid: 25.900 de daño y durabilidades destrozadas. Pero Grid responde con la carta de su año: Fracaso +9, el arma con forma de aleta de tiburón y ataque máximo de 3.682, mil puntos por encima de la Gran Espada de Grid +9. En el choque frontal Chris sale despedido y descubre la verdad que Grid le explica mientras pelean: la Gran Espada de Grid, considerada el arma más fuerte del mundo, es la versión producida en masa de Fracaso. Chris, que encargó «el mejor arma», se siente estafado —aunque Grid jura que las opciones de la Gran Espada son superiores—, y muere machacado por las Manos de Dios mientras preparaba su Pinnacle. Se dan la mano pidiendo revancha: fue el intercambio frontal más limpio del torneo.

Mientras, en las sombras, Lauel apuesta por Katz: filtra al japonés las debilidades de Grid y Pon —cree que Grid superará pronto cualquier carencia conocida, pero hoy— porque el Guerrero de Sangre se fortalece con cada gota derramada y la pasiva Inmortal de

Grid lo hace presa ideal. Su plegaria fracasa en cinco segundos: Pon estrena la Rail Spear, una lanza de un solo uso encargada a Grid que maximiza su pasiva montada, y noquea a Katz antes de que reaccione. Quedaba Damian como última esperanza de evitar la final contra Kraugel, y el Papa regala antes la entrevista del año: proclama a Grid «asesino de Papas» —asaltó solo al Papa Drevigo y al candidato Pascal hace año y medio, con ~nivel 150—; los estadounidenses lo niegan, aunque Zibal lo cree posible.

El duelo Grid–Damian es una partida de ajedrez: la Runa de la Oscuridad insertada en la Gran Espada, el Ennegrecimiento, la Puñalada Continua aprendida con los reservistas para quemar el escudo neutralizador… y la sospecha de Grid cuando Damian malgasta su escudo absoluto: es un anzuelo. Su Pinnacle Kill contra el estado sagrado completo se convierte en desastre: la habilidad de reflexión papal devuelve el golpe y Grid queda con menos de 100 de vida… y sobrevive. Por primera vez el mundo ve su pasiva Inmortal: una leyenda resiste todos los ataques durante cinco segundos con salud mínima. En esa ventana, el Yaruk —que reduce a la mitad la curación del objetivo— degrada el Aliento de la Diosa, y cuando expiran las mejoras de Damian, Muerte Vinculada cierra el combate. El Papa cae sonriendo; el Cinturón de Tiram sube de épico a único (daño recibido −10%, +250 de resistencia, y promete invocar al vampiro al llegar a legendario). Y descubre por qué el «poder de Tiram» nunca se activa: su vida no baja del 10% sin que la Inmortal se dispare antes.

La final: 0,1 segundos

La cuarta ronda es un trámite: las Manos de Dios derriban al caballo blanco de Pon (y Grid aprovecha para hacer PPL de la cápsula diamante con mascotas de regalo), y el canadiense Dean, que llegó a semifinales por suerte, muere en diez segundos sin que Grid pueda farmear experiencia (Yaruk queda al 98,3%). Skull arrasa a Dean por el bronce. Corea vive un festival: su club de fans supera por primera vez al de Noe, las ventas de pollo suben un

2.000% y el presidente promete criar «una segunda y una tercera Grid». Solo el 5% apuesta por Grid.

La final contra Kraugel merece el hype. Grid declara en su cara: «obtendré el título del más fuerte». Kraugel, que juega por el fármaco —ya probado clínicamente, retenido por su gobierno como moneda de cambio— que cura a su madre, responde: «esta vez no perderé». El duelo es de otro planeta: Pasos de Luz Blanca con camuflaje solar contra la Detección Mágica Mejorada de Braham; el Restrain de Grid anulado por un anillo resistente de Kraugel («el poder de los objetos» no es exclusivo de Overgeared); el Colmillo Blanco Verdadero con daga de Kraugel contra la doble empuñadura improvisada de Grid —Yaruk más la Gran Espada de Grid +8 con su penalización del 50%—. El Pinnacle Kill atraviesa el abdomen de Kraugel y llueve sangre del cielo: el número uno está herido y el estadio enmudece. Pero Kraugel está cuarenta niveles por encima y acumula más de quince títulos: su contraataque Rompiendo el Cielo ignora parte de la defensa, su Espada Meteoro excava un cráter de diez metros, su daga cancela la Combinación de Elementos golpeando el horno portátil de las manos doradas, y su Ruptura del Cielo y la Tierra —aprendida en el continente oriental — hace llover relámpagos y lava. Grid la atraviesa con una secuencia demencial: el título Héroe Secreto dispersa la conciencia enemiga, la habilidad Influencia rebaja la defensa en un 50% en cincuenta metros, una habilidad de carrera esquiva todo lo no dirigido, las Lágrimas Sangrientas del Espíritu Maligno de su Máscara del Matador suben su ataque un 50% cada vez que es herido, y una lanza predicha atraviesa el hombro de Kraugel. El final es una tragedia de ritmo: termina la espera de la Assimilation, el alma de Braham despierta, el pelo de Grid se vuelve blanco y su escudo bloquea a Kraugel… pero Braham, arrogante, lanza llamas en vez de un hechizo veloz, y el «tigre llorando» de Kraugel —una energía intangible que atraviesa barreras— mata a Grid con apenas 400 de vida recuperada. Las llamas de Braham calcinan a Kraugel… 0,1 segundos después. La repetición lo confirma: ambos murieron, Grid primero. Kraugel gana, llora por su madre y recibe la notificación: «Has ganado una batalla contra una leyenda. Clase

legendaria obtenida: Santo de la Espada». El mundo proclama el nuevo orden: «Satisfy tiene dos soles». Grid, sin frustración: la distancia se acorta; la próxima vez será diferente.

París: la cena y el amigo que no se recluta

En la clausura, el medallero corona a Rusia (5 oro, 3 plata, 2 bronce), Corea segunda (5 oro y 1 plata, cuatro de las seis medallas de Grid) y EE. UU. tercera. Grid cobra cuatro adamantium y una piedra de sangre del evento de herreros, 20.000 millones de wones de publicidad del Grupo Cometa y una futura bomba fiscal del 38%. El presidente Lim Cheol regala a todo Satisfy un 10% de experiencia y a los coreanos un 27% extra durante dos semanas: Grid es oficialmente un héroe nacional. En la cena de Overgeared junto a la Torre Eiffel, Lauel revela su plan secreto: Kraugel prometió unirse al gremio si perdía la final. Grid lo veta: nadie debe obligarse a ser colega, Kraugel es por naturaleza un jugador solitario y Overgeared ya no es tan débil como para obsesionarse con fichar al más fuerte. «No reclutarlo no significa que no podamos llegar a un acuerdo»: Grid se declara rival de Kraugel y quiere que siga creciendo. Esa noche, con Kraugel ya borrado del ranking por su reinicio de clase, Grid visita el avión ruso, le habla en coreano y le tiende la mano: «Ayudémonos unos a otros cuando sea difícil. No te invito al gremio. Necesito un competidor». Kraugel, que esperaba un contrato, entiende por fin el concepto de amigos.

Mientras, Kraugel examina su nueva vida: nivel 1, la clase Santo de la Espada con armas tipo espada sin restricción, funciones ocultas desbloqueadas y capacidad de crear técnicas nuevas, los títulos conservados y su Supersensibilidad convertida en una estadística entrenable sin límites. Kraugel piensa, además, que Grid tal vez sea el único capaz de enfrentarse algún día a Agnus, el contratista de Baal.

El efecto Grid y la nueva casa

La ola no para: turistas japoneses y chinos visitan Seúl por los edificios de Grid y Overgeared, el Grupo SA y el Grupo Cometa disparan la bolsa coreana, y los mayores de setenta años se suscriben a Satisfy. Grid se muda con su familia al edificio de 10.000 millones de wones que tardó trece meses en construirse y ya vale 15.000; Toon, el humano bestia, alquila el quinto piso a cambio de ayudar con las cajas. Es Toon quien descubre la cápsula con la que Grid jugó dos años: el modelo básico más barato del mercado, con 0,3 segundos de retraso y la peor tasa de asimilación. Con la cápsula de diamante —ciento cincuenta veces más cara— Grid experimenta un mundo sin desfase entre pensar y moverse. En el mapa, el pobre reino de Belto, tributario del Imperio Saharan, crece absorbiendo a sus vecinos bajo el mando del ranker no oficial Ares, que acaba de obtener una clase oculta y sueña con fundar su propio país y, algún día, tomar el imperio.

El reino de las Sirenas: la misión de Euphemina

Bajo el mar, el reino del Clan del Agua —Siren, cien mil habitantes del tamaño de Reidan— sufre la misión oculta de Euphemina: «Próxima destrucción», dictada hace cuatro meses por el profeta Mion. La primera descubridora de Siren (título Amiga del Clan del Agua) debe defender el reino de una invasión humana; si se destruye más del 70% o muere más del 40% de la población, fracasa. El premio: el título Defensor de la Sirena, el libro de hechizos de Mud —el discípulo de Braham que algunos documentos consideran mejor que su maestro— y la afinidad máxima con la familia real del rey Maxen, recluido desde la pérdida de su hija; los príncipes Paon (magia y lanza) y Gulon (guerrero) desconfían de los humanos. La invasión llega un mes antes de lo profetizado y Grid, ocupado en la mudanza, no responde: las tropas prometidas tardarán tres semanas y un «campo del caos» de 500 millones de wones bloquea los susurros. Los invasores son cerca de mil: una tercera parte de Blood Carnival (treinta clases de tercer avance, nivel medio 233) más mercenarios, contratados por Wi,

una de las «hermanas blancas y negras» que sirve desde hace medio año a los Caballeros de las Rosas de la emperatriz María; la misión es cosechar corazones del Clan del Agua —80 de oro cada uno— para la noble, que ha reconstruido los Caballeros Rojos bajo el Duque de la Espada Limit. La avanzada de Overgeared solo son cinco: Huroi, Peak Sword, Pon, Regas y Katz, el Guerrero de Sangre hijo del mayor conglomerado japonés, recién incorporado como «servidor de Grid» y decidido a disculparse por sus insultos del pasado. Katz —considerado junto a Seuron y Ares uno de los tres jugadores que jamás deben encontrarse en un campo de batalla— salva al príncipe Gulon de Escente y despacha a Madash, un ermitaño coreano de tercera clase que había herido a Peak Sword. Euphemina, mientras, consume ocho habilidades contra la peliblanca Black, que resucita una y otra vez: es una Ilusionista que convierte ilusiones en realidad y paga cada una con experiencia. Lauel llega con ocho miembros —Jishuka, Toban, La Ella, Zenos… — sabiendo que se quedó corto.

La llegada de Grid: el granjero contra Wi

Grid entra a Siren tras dos horas de vuelo desde el desierto de Reidan, con la resistencia prestada de Piaro y tras despedirse de un Lord que ya camina y presume de más de veinte «amantes» entre las Hijas de Rebeca. Encuentra a Black acribillando a una Euphemina exhausta: su Gran Espada le arranca 34.720 de un golpe, el Yaruk supera en velocidad a la agilidad de la asesina, las Manos de Dios la inmovilizan y Muerte Vinculada la ejecuta. Black regresa una vez más —su cuerpo real es una mujer esquelética escondida entre ruinas— y fabrica un clon espadachín mágico, pero Grid, alternando Triple Layers y conjunto de Luz Sagrada para anular espada y magia a la vez, la mata por fin. La caída del Anillo del Absurdo —objeto legendario del gran mago Paul, «el eterno benevolente»: recursos de magia y habilidades a la mitad y regeneración de maná doble; un artefacto de reducción del 20% se vendió por 3.000 millones de wones— y la evolución de Yaruk de único a legendario (ataque 1.293, dominio de espada +7, curación del objetivo −70%, sangrados críticos, bonus por combos, Grito de

Sangre y Sentidos del Demonio de la Espada) convierten la victoria en lotería. Con el anillo equipado, el Misil Mágico Mejorado nivel 3 de las Manos de Dios —120% de la inteligencia de Grid (1.171 tras cuarenta elixires), 2.576 por impacto, cinco misiles por segundo— lo convierte en artillería voladora con las Botas de Braham.

Wi, que ve morir a su hermana, ordena matar a todos los de Overgeared: mil soldados rodean a Regas, que lanza a Noe a salvo y sonríe por última vez… hasta que Grid cae del cielo esquivando todo lo no dirigido y convoca a sus caballeros —Faker, Vanner, Toon, Asmopel— y a Piaro: cinco pilares dorados. El legendario granjero recibe a Wi (grado Solar, doscientos kilos de peso y física de artista marcial) con un arado manual en la frente, neutraliza su Aumento de Grasa Corporal (grasa multiplicada por diez que invalida golpes) y su Quema de Grasa (que la convierte en una modelo despampanante) y la ejecuta de un golpe («te ayudará a perder peso»: «Soy un gran granjero al servicio del Gran Duque Grid»). El millar se derrumba ante menos de veinte: Vanner ata decenas, Asmopel decapita a diestra y siniestra, Faker mata en silencio a Tarma (el asesino del concurso que buscaba venganza), Ibellin —el niño espadachín de dieciocho años, uno de los diez novatos— parte por la mitad una bomba escupida entre los molares de Marty antes de rematarlo y quedarse con su receta de bomba única, y La Ella, primera maga de fuego entrenada cada día por Zenos, vence a Maika jugando con el viento y el fuego, mientras Jishuka y Zenos superan los cien muertos entre risas. Dos observadores de Ares que vigilaban a las hermanas blancas y negras se retiran convencidos de que habría que aplastar a Overgeared antes de que crezca más. La batalla termina: Euphemina guía a Grid a una audiencia con el rey Maxen, la llave de la alianza con el Clan del Agua y de las Lágrimas del Rey que Overgeared buscaba desde el principio.

Hechos relevantes e interesantes

- Grid venció al chino Ao por rendición a los 20 minutos: su intercambio de objetos en ~1 segundo (contra los 2–2,5 de

un jugador normal) nace de la concentración del «tonto» que solo sabía memorizar, perfeccionada contra su clon del Archipiélago de Ben; las Triple Layers atraparon y dañaron las garras del draconiano (durabilidad 10, tardan un día en regenerarse).

- La sinergia oculta Armadura de Luz Sagrada (+300% a habilidades de recuperación) + anillo de Doran curó 18.800 de un golpe; Ao se rindió para no revelar todas sus cartas en un torneo oficial y confesó: «si Grid rompe el cielo, tendré que servirle».
- Damian eliminó a Regas (clase Asura, la de mayor dificultad entre las de tercer avance) tras 31 minutos y 20 segundos: los combos del Asura crecen con cada golpe, pero el Aliento de la Diosa (cura el 100%) y la Protección de la Diosa frenaron la remontada.
- Grid eliminó a Chris del Gremio Gigante: Fracaso +9 (ataque máximo 3.682) superó por mil puntos a su gran espada +9 (golpes básicos de ~5.000); la revelación fue que la Gran Espada de Grid, «el arma más fuerte», es la versión producida en masa de Fracaso; la segunda clase de Chris, Tirano, absorbe fuerza en 5 metros y anuló a las Manos de Dios, y aun así murió bajo ellas; sus Espada de 100 a 1.000 toneladas tienen potencia de habilidad legendaria.
- Lauel filtró a Katz las debilidades de Grid y Pon para que el Guerrero de Sangre avanzara (con la Inmortal de Grid y su estrategia de encajar golpes era el rival ideal), pero Pon lo noqueó en 5 segundos con la Rail Spear, lanza de un solo uso encargada a Grid.
- Damian reveló en directo que Grid asaltó solo al Papa Drevigo y a Pascal con ~nivel 150 («asesino de Papas»); los estadounidenses lo negaron, pero Zibal lo creyó posible.
- Contra Damian, Grid estrenó la Runa de la Oscuridad insertada en la Gran Espada y sobrevivió con menos de 100 de vida a la habilidad de reflexión papal gracias a la pasiva Inmortal (resiste todo 5 segundos con salud mínima), primera exhibición pública; ganó con Muerte Vinculada al expirar las mejoras.

- El Cinturón de Tiram subió de épico a único (daño recibido −10%, +250 de resistencia, invocará al vizconde al llegar a legendario); el «poder de Tiram» nunca se activa porque la Inmortal se dispara antes de bajar del 10% de vida.
- La final contra Kraugel la perdió Grid por 0,1 segundos: el «tigre llorando» de Kraugel atravesó el escudo de la Assimilation (alma de Braham despierta, Grid de pelo blanco) y lo mató con 400 de vida recién recuperada; las llamas de Braham mataron a Kraugel 0,1 segundos después; solo el 5% apostaba por Grid.
- Momentos de la final: la Detección Mágica Mejorada de Braham, el Restrain anulado por un anillo de Kraugel, la doble empuñadura Yaruk + Gran Espada de Grid +8, el Pinnacle Kill que hizo sangrar al número uno, la Ruptura del Cielo y la Tierra (relámpagos y lava) aprendida en el continente oriental, y la respuesta de Grid con el título Héroe Secreto, la habilidad Influencia (−50% de defensa en 50 m) y la carrera que esquiva todo lo no dirigido.
- Kraugel ganó la clase legendaria Santo de la Espada al vencer a una leyenda: nivel reiniciado a 1, armas tipo espada sin restricción, funciones ocultas y creación de técnicas nuevas; sus títulos se conservaron y su Supersensibilidad pasó a ser una estadística entrenable sin límites; desapareció del ranking.
- El móvil de Kraugel: el gobierno ruso retiene el fármaco (ensayos clínicos completos) que cura a su madre como herramienta de negociación; Lauel conocía el trato y no se lo contó a Grid antes de la final porque Grid habría elegido perder; Vanner lo cuestionó y Jishuka deseaba la victoria de Grid.
- Medallero final: Rusia (5/3/2), Corea (5 oro y 1 plata), EE. UU. (4/4/6), Canadá (3/3/3), España (1/2/1), Japón (1/0/3), Brasil (1 oro), Reino Unido (4 platas), Francia (3 platas), Argentina y China (2 bronces), Turquía (1 bronce); Grid (4 oro y 1 plata) cobró 4 adamantium, 1 piedra de sangre, 20.000 millones de wones del Grupo Cometa y un

impuesto del 38%; Lim Cheol regaló +10% de experiencia global y +27% para Corea durante dos semanas.

- En la cena de París, Grid vetó el fichaje de Kraugel («no se obliga a nadie a ser colega»; encerrar a un solitario lo rompería) pero propuso un acuerdo de ayuda mutua; esa noche le ofreció en el avión ruso: «no te invito al gremio; necesito un competidor», y Kraugel entendió el concepto de amigos.
- Grid se mudó a su edificio de 10.000 millones de wones (13 meses de obra, ya valorado en 15.000) con Toon como inquilino del quinto piso; abandonó la cápsula básica (0,3 segundos de retraso, dos años de uso) por la de clase diamante, 150 veces más cara y con sincronización perfecta.
- Ares, ranker no oficial con clase oculta recién obtenida, hace crecer al pobre reino de Belto (tributario del Imperio Saharan) absorbiendo vecinos y sueña con fundar su propio país y tomar el imperio.
- Siren, reino submarino del Clan del Agua (100.000 habitantes, del tamaño de Reidan): la misión oculta de Euphemina «Próxima destrucción» (profeta Mion) exige defenderlo (fracaso si se destruye el 70% o muere el 40% de la población) y premia con el título Defensor de la Sirena, el libro de hechizos de Mud —discípulo de Braham, posiblemente mejor que él— y afinidad máxima con la familia real del rey Maxen; antes solo se accedía cada 4 meses por un camino violeta con marea baja; ahora se llega en 2 horas de vuelo desde Reidan.
- La invasión: ~1.000 jugadores (30 de Blood Carnival, nivel medio 233) contratados por Wi, de los Caballeros de las Rosas de la emperatriz María, para cosechar corazones del Clan del Agua (80 de oro cada uno); un «campo del caos» de 500 millones de wones cortó los susurros; la avanzada de Overgeared fueron solo cinco (Huroi, Peak Sword, Pon, Regas y Katz) y Lauel llegó con ocho.
- Katz, nuevo «servidor de Grid» e hijo del mayor conglomerado japonés, se disculpó por sus comentarios racistas; junto a Seuron y Ares es uno de los tres jugadores

que jamás deben encontrarse en un campo de batalla: su columna de sangre hizo 21.500 con debufs masivos y mató a Madash, ermitaño coreano de tercera clase.

- Black es una Ilusionista de clase legendaria que convierte ilusiones en realidad y paga cada convocatoria con experiencia (perdió un nivel tras superar las cinco diarias; la otra vez fue ante Kraugel); con la infamia al máximo (99% de probabilidad de drop) le cayó a Grid su Anillo del Absurdo, obra casual del gran mago Paul «el eterno benevolente»: recursos a la mitad y regeneración de maná doble.
- Yaruk evolucionó de único a legendario: ataque 1.293, dominio de espada +7, curación del objetivo −70%, sangrado en los críticos, bonus por combos de 3 y 5 golpes, y las habilidades Grito de Sangre y Sentidos del Demonio de la Espada.
- Piaro ejecutó a Wi (grado Solar, 200 kg, Aumento de Grasa Corporal ×10 y Quema de Grasa) a golpes de arado, hoz y mayal, invitándola a trabajar el campo «para adelgazar»; los Caballeros convocados (Faker, Vanner, Toon, Asmopel), Ibellin (18 años, uno de los diez novatos, que partió en dos una bomba de la boca de Marty y heredó su receta única), La Ella y Zenos (>100 muertos entre los dos) barrieron al millar invasor.
- El Misil Mágico Mejorado de Grid alcanzó el nivel 3: ignora la resistencia mágica y causa el 120% de su inteligencia (1.171, tras 40 elixires del archipiélago), 2.576 por impacto y cinco misiles por segundo con el Anillo del Absurdo; tras la masacre, Euphemina lleva a Grid a la audiencia con el rey Maxen, llave de la alianza y de las Lágrimas del Rey.

006 · 2.ª Competencia (París)

- Stade de France; fragua en vivo bajo reflectores (401–475).
- Grid forja las Triple Layers: legendaria, 621 placas en triple capa, Swordbreaker; oro en herrería.
- Final PvP: Kraugel vence por 0,1 s; Corea 2.ª con 5 medallas de Grid.

007 · El Continente Occidental II — Belto y la ampliación

- El Imperio Saharan domina el centro y suroeste; el Reino Eterno la franja noroorte.
- El Reino de Belto aparece en el extremo oriental y remoto — pobre, subdesarrollado, tributario anual del Saharan.
- Coexisten: Reino de Gaus (norte, fronterizo con Eternal vía Borneo/Patrian), Reino Fold, Siren (Reino del Clan del Agua) y los 15 reinos tributarios tradicionales.

- Ares opera en secreto dentro de Belto: organiza milicias, absorbe reinos débiles vecinos, asciende a Duque. Todavía NO funda Valhalla.

- Primera aparición de Belto: caps. 465–475 — «un reino muy pobre que cada año ofrecía enormes tributos al imperio sahariano», clasificado como «área remota».
- Ares: clasificado no oficial, opera en secreto; su objetivo es «convertirse en el gobernante del mundo»; crece militarmente hasta Duque de Belto (465–575).
- El Rey Aslan gobierna Eternal con el respaldo del Imperio Saharan tras él.
- 17 reinos en el continente, todos tributarios del Saharan en mayor o menor grado.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 476–500

Capítulos 476–500

Temas tratados

- La aniquilación de la fuerza invasora de Blood Carnival en Siren
- El duelo de Grid contra Maxon, rey del Clan del Agua
- Sword Demon Yaruk y el caballero Jude
- El despertar de Maxon y el tratado de vasallaje de Siren
- Los Pantalones de Kruger y la lealtad de Faker
- El Libro de Hechizos de Mud y la futura Descendiente de Mud
- Agnus, el contratista de Baal
- La forja de Mjolnir y de la Espada Fantasma
- La mejora definitiva +10 y la estadística Buena Suerte
- El mito de la nivelación de Grid y la opinión pública mundial
- Kraugel y la persecución del gremio Ares
- La Santa Sehee y el Caballero de la Santa Yerim en la octava ciudad
- La vizcondesa Latina y la nigromancia vampírica
- Los esqueletos armados hasta los dientes
- El plan de invasión de Patrian y la desaparición de Asmopel

Resumen

La última resistencia de Blood Carnival

La guerra de Siren aún no termina: unos 500 supervivientes del ejército invasor de Blood Carnival resisten desesperadamente, porque morir significaría perder objetos y experiencia. Mientras los miembros de Overgeared sienten la presión, Grid permanece sereno y abandona el campo llevándose a Lauel y a Euphemina

para ver al rey del Clan del Agua, que solo sale de su dormitorio cada tres días. Euphemina traza el contexto: Siren es un reino de 200.000 habitantes hundido en el mar, sin intercambios, de gente perezosa y de miras estrechas; Maxon, rey número 35, perdió la cabeza con la muerte de su hija la princesa y lleva años sin gobernar; de los príncipes, solo Paon y Gullon son diligentes, y sueñan con aislar el reino de los humanos.

La audiencia es un desastre: Maxon, con ojos de pez podrido, despacha al héroe que salvó a su reino remitiéndolo a un profeta. Grid estalla y le exige levantarse del trono de jade, caminar y agradecer a su pueblo; la alianza que planeaba pierde todo valor a sus ojos: «pondré a Siren bajo mis pies». Grid ya no solo quiere ser rico: aspira a la corona de un reino fácil de gestionar. Maxon, humillado por primera vez en su vida, desata la Voz del Rey del Clan del Agua —resistencia al agua reducida a la mitad, salud que se consume, velocidades un 20% menores, tiempos de recuperación un 20% mayores, miedo y confusión— y un tsunami que Euphemina detiene con la Cortina de Raíces, hechizo de grado S de atributo madera. Nace la misión oculta vinculada «Furia del Rey del Clan del Agua», colgada de la misión «Próxima Destrucción» que salvó a las sirenas: máximo cinco participantes, reducir la salud máxima de Maxon en un 90% sin matarlo; la recompensa, el despertar del rey. Lauel sugiere llamar a Piaro y Asmopel, pero Grid se niega: no quiere revivir la impotencia de Elfin Stone, sino estrenar los frutos de su esfuerzo.

El rival es un monstruo coronado: fuerza superior a 5.000, inteligencia cercana a 5.000 —golpea con física y magia a la vez—, salud máxima que roza los 100 millones y columnas de agua que duelen incluso a través del conjunto de Luz Sagrada. Grid convoca a todos los suyos: Noe, Randy, el caballero Jude y por fin al demonio espada Yaruk. El alma sellada 300 años en la espada toma forma de anciano de cuernos y llamas: el mejor espadachín del infierno, muerto a manos del 29.º gran demonio, Cepar; Marbas llegó a decir que podía cambiar el orden del infierno, y Maxon lo confunde con uno de los 33. La escena deriva en farsa cuando Jude

comparece desnudo —se bañaba, y los NPC no tienen inventario— y golpea al «viejo» creyéndolo enemigo; Yaruk responde con un tajo que cuesta a Jude el 40% de su salud, pero el simple de Winston, con su habilidad SS «No tengo idea» y su Captura de Armas, le roba la espada con las manos desnudas. Las gotas de agua de Maxon, que reflejan el daño, estallan ante el cuerpo de Jude, que las revienta al pasar. Yaruk, que desprecia a su amo pero lo necesita para vengarse de Cepar, acaba protegiéndolo: su Espada Sublime atraviesa el corazón del rey y la Combinación de Elementos de Fracaso y la espada larga ideal remata la misión.

Fuera del palacio, la cooperación entre Overgeared y el Clan del Agua ha barrido a Blood Carnival; el botín son objetos PvP de nivel bajo, útiles solo para estudiar sus métodos de producción. Los príncipes Paon y Gullon agradecen llorando a los miembros del gremio por salvar a su gente, y la empatía de Overgeared con los NPC caídos, rara en cualquier jugador, es otra herencia de Grid. Entonces Maxon, ante su corte estupefacta, se arrodilla ante un humano: confiesa que usó el dolor por su hija como excusa para abandonar a su pueblo y que Grid, capaz de sacrificarse por un solo hombre, sí tiene madera de rey. Con el poder del mar bendice a Grid y jura que la familia real de Siren lo seguirá. Grid lo levanta: un rey no debería avergonzarse; comienza el camino real del egoísta pero honesto trabajador.

El tratado que se tragó un reino

El tratado que redacta Lauel es una anexión con otro nombre: dos años donando 100.000 de oro mensuales para el desarrollo de Siren; después, el 20% de las ganancias mensuales del reino; derecho a reunir soldados en Siren en cualquier momento, mientras su ejército solo se moverá con permiso del maestro Grid; y si Grid algún día aspira a la corona, Siren se incorporará a su territorio. Los casi 300 miembros del gremio celebran que, con dos años de vida real, Overgeared ya sumaba tres territorios más el de Irene y ahora se tragaba el reino entero de otra especie. La noticia aterroriza a los restos de Blood Carnival —«cada vez hay más locos

en Overgeared»—; las hermanas Blanca y Negra piden revancha, pero el maestro del carnaval no acepta trabajos sin alta probabilidad de éxito.

Piaro se queda a cultivar en Siren, convencido de que la agricultura no tiene límites; el puesto de tutor de Reidan lo cubrirán «los soldados». Su regalo de despedida son los Pantalones de Kruger, medias legendarias del legendario sastre Kruger, botín de haber matado a «Blanco», una adversaria de grado solar equivalente a Kraugel: 40% de reducción de todo daño, durabilidad infinita, +10% de agilidad, +40% de salto y +20% a las habilidades de las piernas, sin condiciones de uso. Grid, petrolero de armadura pesada, no puede usarlas y, tras barajar a Jishuka, Pon y Regas, se las vende a Faker, el asesino de agilidad que pelea bajo la premisa de no ser golpeado. Faker primero se niega —«no conoces tu propio valor», le reprocha: el herrero legendario invierte en su gremio todo su coste de oportunidad— y acaba aceptándolas a plazos sin intereses por unos 6.000 millones de oro: el pilar invisible de Overgeared se hará más fuerte para que ni siquiera Kraugel amenace a su señor.

Euphemina, en tanto, abre la recompensa de su misión oculta: el Libro de Hechizos de Mud, de calificación desconocida. Braham, que fue su maestro, admite que Mud era más genio que él. La lectura falla porque la duplicadora no alcanza los 5.000 de inteligencia exigidos, pero su título de Defensor de la Sirena reorganiza el conocimiento: gana la magia de agua de Mud, legendaria de crecimiento, y la magia sin atributos que ignora el 30% de la defensa mágica. Con ello nace la misión oculta «La liberación del alma de Mud»: el genio, de corazón débil, murió antes de los 30 tras crear un sistema mágico universal que Braham le arrebató, y tras su muerte el contratista de Baal usa su cuerpo para masacres. Liberar su alma dará la clase legendaria de crecimiento Descendiente de Mud con toda su magia. Cuando Grid pregunta en el chat quién es el contratista, Lauel pronuncia el nombre que detestaba: Agnus, quinto del ranking, siempre con un lich y un caballero de la muerte, varias veces más fuerte que Grid y

con gremios jurados a él; una guerra ahora, con el Reino Eterno de Aslan detrás, incendiaría los territorios. Grid acepta el plan de Lauel: ordenar primero los asuntos del reino, mientras Euphemina parte a la torre mágica. En la herrería, Braham confiesa su miedo a ser abandonado, como lo fue por Pagma; Grid le prohíbe irse «hasta que me enseñes magia», y el gran mago entiende que Grid, cuya nave es pequeña y honesta, jamás lo traicionará.

Veintinueve días de horno: Mjolnir y la Espada Fantasma

Grid saca el adamantium, el mineral divino de Asgard ganado con cuatro medallas de oro, y choca con su viejo dilema: el poder divino es letal contra demonios y no muertos, pero convive fatal con Blackening, como enseñó la Lanza de Rafael. La solución es no empuñarlo él: forjar armas para las Manos de Dios, inmunes a la penalización. Elige un martillo —arma contundente de precisión garantizada y herramienta del herrero— con mango de colmillo de Draco, placas doradas, un cordón de tendón de ogro para lanzarlo con aceleración y una opción que acelera el refinado. Braham, provocado en su orgullo, convierte su Detección Mágica Mejorada en una pasiva que se adhiere al arma: los golpes persiguen el maná del enemigo. Es la decimocuarta creación de Grid, y Lauel la bautiza: Mjolnir, como el martillo de Thor. Sigue una maratón: cada unidad exige diez días y diez noches, y Grid destruye y rehace las piezas hasta lograr, tras 29 días, cuatro Mjolnir legendarios —un colmillo de Draco sacrificado y el adamantium al límite— más la Espada Fantasma, espada negra forjada con todos los materiales del Draco, separable en dos hojas y capaz de acumular un 10% de daño adicional por golpe sobre el mismo objetivo hasta el 100%. Cada objeto legendario le suma 50 puntos de estadística.

Después, la lotería de la mejora: las piedras comunes cuestan 250 de oro y las benditas, que garantizan ±1, unos 3 millones de wones. Grid encadena fracasos miserables —la primera bendita da un solo +1, los +7 se desploman a +5— hasta el giro imposible: un Mjolnir +7 salta a +10, la mejora definitiva, la primera de la

historia de Satisfy. Llegan el título Persona Extraordinariamente Afortunada y la estadística especial Buena Suerte; el +10 queda con ataque 1.333–2.363, precisión +50%, rigidez de 0,3 segundos por impacto y 3.800 de daño fijo a demonios y no muertos. Braham recuerda que Pagma logró varias mejoras definitivas, y en la sede de SA Group las alarmas rojas anuncian la primicia mientras el equipo operativo aplaude la obsesión del herrero. Solo Grid y el primer equipo de desarrollo de Lim Cheol conocían el secreto del decimoquinto objeto legendario: la Transformación de Objetos, que convierte el Pavranium durante tres minutos en cualquier objeto fabricable, sin coste de maná y con seis horas de espera.

Con las armas listas, Grid doma a Yaruk a diario: el demonio planeaba domesticarlo, pero la Espada Fantasma separable crea la brecha y los Mjolnir encadenan una rigidez infinita. Vencido dos veces sin que Grid mueva un dedo, Yaruk escucha la lección: «solo tus armas son fuertes» — «yo hice las armas, por eso soy fuerte». Grid numera las Manos de Dios y les enseña hasta a burlarse del enemigo. Hoy, Yaruk sería el contra perfecto de Kraugel; cuando recupere su poder de antaño, podría superarlo.

El mito de la nivelación

El ranking posterior a la competición quedó extraño: Kraugel y Cibal desaparecieron —Cibal renació con una clase oculta; Kraugel, como Santo de la Espada, desde el nivel 1—, Chris heredó la cima y Agnus es cuarto. Grid desactiva el ocultamiento y se registra con nivel 306, puesto 76: el mundo se burla del «rey de los objetos» que no sabe subir de nivel, y los coreanos, que acababan de cobrar el +27% de experiencia del subcampeonato nacional, son los más ingratos. Damian lo defiende en una entrevista —«el primer puesto lo ocupará Grid»— y lo tildan de otaku; su hermana Sehee, harta de los insultos, decide que la familia pesa más que la universidad y jura mostrar «el poder de una Santa». El propio Kraugel, que alcanzó el nivel 109 en 15 días, es emboscado en el Pantano Ponell por Luck, soldado del Dios de la Guerra del gremio Ares: nivel 335, pasiva de contraataque incondicional y puñetazos que le borran

nueve décimas de la salud; solo su control divino sobre los fragmentos de una roca destrozada le permite escapar. Ares planea tenerlo tres meses sin cazar, y Kraugel, sin ánimo de unirse a Overgeared, jura que el saqueo de Ares jamás incluirá a Reidan.

Braham confirma que Marie Rose duerme en la segunda ciudad vampírica, así que Grid arranca por la séptima, su número de la suerte. Allí desata una masacre: la onda de Link Kill revienta ataúdes por decenas, el barón de sangre verdadera Cri, con 5.000 de agilidad, queda soldado por la rigidez infinita de los martillos y muere bajo Muerte Vinculada. Luego asimila a Braham —pelo blanco, magia de nivel maestro— y el troll del mago despierta a miles de vampiros al demoler un edificio; la salvación llega con la Transformación de Objetos: cuatro Lanzas de Rafael salidas del Pavranium abren surcos de luz en la horda. El mundo enloquece en línea: dos niveles en 23 horas y luego tres niveles en un solo día. El experto chino Panda Daer explica en rueda de prensa que Grid compra pociones de experiencia en la tienda de reputación, donde la probabilidad es inferior al 1%, y predice el fin del mito; al día siguiente su reputación se estrella, y Cibal, mejor cazador que teórico, acepta la verdad con envidia limpia: solo Grid puede contratar sacerdotes de alto nivel de la iglesia de Rebeca.

La Santa y la nigromante

En la entrada de la octava ciudad lo esperan refuerzos inesperados: Sehee, la Santa que juega como Ruby, y su amiga Yerim, Caballero de la Santa, ambas nivel 180. Braham se estremece ante su poder divino: el alma de un demonio es inmortal y solo una Santa puede destruirla. Sus bendiciones —Arma Sagrada, +500 de daño divino; Impacto Santo, que salpica el 100% de ese daño a todo objetivo malvado en cinco metros; Armadura Sagrada y Explosión Sagrada — también se aplican a las Manos de Dios: cada martillazo del +10 reparte 3.800 + 500 de daño divino en área y la velocidad de caza se multiplica por seis. Noe y Randy, clasificados como criaturas malvadas, sufren la salpicadura de sus propios aliados, y Se compara la escena con un taller chino de caza infinita; Grid, feliz,

confiesa que vive su viejo sueño de vicepresidente: ganar mientras otros trabajan.

La dueña de la ciudad es la vizcondesa Latina, una de los nueve descendientes directos de Shizo Beria y la única nigromante del linaje, capaz de alzar un millar de zombis y esqueletos de nivel 250. La Luz del Arrepentimiento de Sehee hace arrodillarse a los no muertos y reduce parte a cenizas; Latina responde con más de doscientos guerreros y magos esqueleto y demonios liderados por un caballero de la muerte. Entonces Braham toma el mando de las Manos de Dios y bombardea con magia mejorada —bola de fuego a quemarropa por 205.000, explosión por 410.000— hasta revelarse ante su aterrada hermana: él es el décimo descendiente directo que el clan mantiene oculto, el loco exiliado que despreció a los vampiros. El contraataque de Latina fracasa contra la inmortalidad de leyenda de Grid —«¿este tipo no tiene salud?»— y la vizcondesa, agotado su poder, es obligada a dormir. El botín es una mina: el Collar de Latina, épico de crecimiento con +300 de inteligencia y +20% a las mascotas no muertas que permitirá invocarla al llegar a legendario; el pijama legendario destinado a Irene; tres piedras benditas de arma y cinco de armadura; y el título Calificación de un Rey Sangriento, que debilita un 10% a los vampiros comunes y fortalece un 10% a los verdaderos de sangre. Sobre todo, la Runa de la Oscuridad graba el poder de Latina y genera «Puedes Convertirte en el Rey de los Muertos»: invocar esqueletos de crecimiento desde el nivel 1, con +5 puntos de estadística por nivel y sin tiempo de espera. Grid, que primero los llama basura —estadísticas 3/3/3/1 y ni una espada—, cambia de parecer, los bautiza como Overgeared y Armado hasta los Dientes y sueña con forjarles equipo. La mala noticia del día la da Sehee: su bastón +9, tras dos fracasos, cayó a +5.

La caña de pescar de Lauel

En el mundo real, el edificio de siete pisos de Grid en Seúl recibe visitas: Toon, el ex mafioso italiano de Overgeared, alquila entero el quinto piso como guardaespaldas, y Yura, administradora de la

propiedad, negocia con una gran cadena los derechos de la caza: 200.000 millones de wones, no exclusivos; el mejor BJ de juegos del mundo vuela desde Estados Unidos para firmar, pero Grid ni siquiera sale de la cápsula. Lauel, mientras, prepara la guerra. El gremio secundario Overgeared Two, fusionado con los Silver Knights, superó el nivel medio de 200, y la celebración que propone es tomar Patrian, la ciudad fortificada del conde Ashur —uno de los diez grandes magos del continente, en probable cuarto avance— para conectar el norte y el oeste antes de que el rey Aslan, que estrangula a Reidan con impuestos y carreteras, aísle Bairan. El marqués Steim contendrá a la corona; la invasión se sincronizará con la transmisión mundial de la caza, cuando nadie mire, y Faker ya ha robado el plano de la ciudad. Ante la duda de Faker —¿no delata la caza el poder real de Grid?—, Lauel sonríe: el Grid de hoy no es el de mañana; nadie puede medir a un hombre que fabrica su propio poder.

Falta el cebo: Bland, hijo del conde Ashur, lleva tres años como rehén-granjero en Reidan, el «espadachín mágico del campo». Lauel le revela la verdad que Reidan custodia: Aslan robó el trono al príncipe Ren con poder extranjero y la actual familia real no es auténtica; el juramento de Grid fue solo al difunto rey Wiesbaden, así que no hay rebelión sino lealtad. Bland, que no quiere un padre títere, acepta acompañarlo. En Reidan, los nueve caballeros —Jude y ocho jóvenes formados por Piaro y Asmopel— descubren que Asmopel lleva un mes desaparecido: harto de que nadie vea en él más que «un soldado», se ha alistado como soldado raso entre los 3.000 de la guarnición para acumular méritos desde abajo. Su Finalización del Número Dos se activa: empieza a nacer la leyenda de un soldado que conmocionará al mundo. Mientras tanto, Jude asumirá el mando en su nombre, y por orden del conde Lauel el ejército saldrá en cuatro horas hacia Patrian.

Hechos relevantes e interesantes

- La fuerza invasora de Blood Carnival —500 supervivientes al final— fue aniquilada en Siren por los miembros de

Overgeared junto al Clan del Agua, con Piaro y Asmopel al frente; un superviviente juró no acercarse jamás a Reidan tras ver de qué tamaño eran sus «soldados».

- Maxon, rey n.º 35 del Clan del Agua, pelea con fuerza superior a 5.000, inteligencia cercana a 5.000 y una salud máxima de casi 100 millones (los combos de Grid apenas le arrancaban un 10% por ronda); su Voz del Rey reduce la resistencia al agua un 50%, las velocidades un 20% y aumenta los tiempos de recuperación un 20%, con miedo y confusión incluidos.
- La misión oculta «Furia del Rey del Clan del Agua» (vinculada a «Próxima Destrucción», máximo 5 participantes, reducir su salud máxima un 90% sin matarlo) terminó con el despertar de Maxon, que se arrodilló ante Grid y juró que la familia real de Siren lo seguiría.
- El tratado de Siren es una anexión: 100.000 de oro mensuales durante dos años, luego el 20% de las ganancias mensuales del reino; Overgeared puede reclutar tropas en Siren siempre y su ejército solo se mueve con permiso de Grid; si Grid busca una corona, Siren se incorpora a su territorio.
- Sword Demon Yaruk es el mejor espadachín del infierno: vivió 500 años, murió ante el 29.º gran demonio Cepar y su alma quedó 300 años atada a la espada; tiene cinco habilidades de grado SS, puede invocarse 10 minutos cada 24 horas con solo 10.000 de salud y recupera una décima parte de su poder por cada victoria sobre un rival reconocido.
- Jude respondió a la convocatoria desnudo porque estaba bañándose (los NPC no tienen inventario); con nivel 303 y su habilidad SS «No tengo idea» aguantó un tajo de Yaruk, le robó la espada con las manos desnudas y puede convertirse en NPC con nombre tras crecer una veinteava parte por batalla.
- Los Pantalones de Kruger (legendarios, botín de matar a «Blanco», grado solar equivalente a Kraugel) reducen todo el daño un 40%, tienen durabilidad infinita y suman 10% de

agilidad y 40% de salto; Grid se los vendió a Faker a plazos sin intereses por unos 6.000 millones de oro.

- Euphemina aprendió del Libro de Hechizos de Mud la magia de agua legendaria de crecimiento y la magia sin atributos que ignora el 30% de la defensa mágica; solo pudo leerlo gracias a su título de Defensor de la Sirena, que reorganizó el conocimiento para su inteligencia.
- Mud fue el discípulo genio de Braham, murió antes de los 30 por un corazón débil tras crear un sistema mágico universal que su maestro le arrebató, y su cuerpo muerto es usado para masacres por el contratista de Baal: Agnus, quinto del ranking, acompañado por un lich y un caballero de la muerte y varias veces más fuerte que Grid.
- La recompensa por liberar el alma de Mud es la clase legendaria de crecimiento Descendiente de Mud con toda su magia; Lauel frenó cualquier guerra inmediata contra Agnus por el riesgo de incendiar los territorios con el Reino Eterno de por medio.
- Braham se reveló ante la vizcondesa Latina como el décimo descendiente directo de Shizo Beria, el loco exiliado que el clan de vampiros prefiere ocultar.
- Mjolnir, martillo legendario para las Manos de Dios forjado con adamantium, colmillos de Draco, Lágrimas del Rey del Clan del Agua y tendones de ogro, lleva adherida la Detección Mágica Mejorada de Braham; su producción exigió 29 días de destruir y rehacer piezas hasta lograr cuatro unidades legendarias.
- La Espada Fantasma, forjada con todos los materiales del Draco, tiene 1.836 de ataque, se separa en dos hojas y acumula un 10% de daño adicional por golpe sobre el mismo objetivo hasta el 100%.
- Grid logró la primera mejora definitiva de Satisfy, un Mjolnir +10, tras encadenar fracasos que le costaron millones de wones; ganó el título Persona Extraordinariamente Afortunada y se abrió la estadística especial Buena Suerte; Braham recordó que Pagma consiguió varias mejoras definitivas.

- El decimoquinto objeto legendario otorgó la Transformación de Objetos: convertir el Pavranium durante tres minutos en cualquier objeto aprendido (Grid lo usó como cuatro Lanzas de Rafael), sin coste de maná y con seis horas de espera.
- Grid se registró en el ranking con nivel 306 (puesto 76) para escalar en directo: subió a 309 en 23 horas, luego tres niveles en un día, y alcanzó el nivel 314 rozando el top 40; Braham confirmó que Marie Rose está en la segunda ciudad vampírica.
- El experto chino Panda Daer atribuyó la velocidad de Grid a pociones de la tienda de reputación y quedó desacreditado; Cibal concluyó que solo Grid puede contratar sacerdotes de alto nivel de la iglesia de Rebeca; Damian defendió en TV que «el primer puesto lo ocupará Grid», y Sehee, harta de los insultos coreanos, decidió que la familia pesa más que la universidad.
- Kraugel, nivel 109 en 15 días tras renacer como Santo de la Espada, fue emboscado en el Pantano Ponell por Luck, del gremio Ares (nivel 335, pasiva de contraataque incondicional), cuyos puñetazos le quitaban nueve décimas de salud; Ares planea bloquearle la caza tres meses y Kraugel jura que el saqueo de Ares jamás tocará Reidan.
- Sehee y Yerim (nivel 180) acompañaron a Grid en la octava ciudad: sus bendiciones (Arma Sagrada +500 de daño divino, Impacto Santo con salpicadura del 100% en cinco metros) aplicadas a las Manos de Dios multiplicaron por seis la velocidad de caza, aunque Noe y Randy, criaturas malvadas, sufrieron la salpicadura; una Santa es el único ser capaz de destruir el alma inmortal de un demonio.
- La vizcondesa Latina, nigromante entre los nueve descendientes directos de Shizo Beria, alzó a un millar de no muertos y a un caballero de la muerte, y fue obligada a dormir tras agotar su poder contra la inmortalidad de leyenda de Grid.
- Del botín de Latina destacan su collar épico de crecimiento (+300 de inteligencia, +20% a mascotas no muertas, invocación al llegar a legendario), el pijama legendario

destinado a Irene, tres piedras benditas de arma y cinco de armadura, y el título Calificación de un Rey Sangriento (−10% a vampiros comunes, +10% a verdaderos de sangre).

- La Runa de la Oscuridad grabó el poder de Latina y concedió «Puedes Convertirte en el Rey de los Muertos»: esqueletos de crecimiento invocados desde el nivel 1 con +5 puntos por nivel y sin tiempo de espera, que Grid llamó Overgeared y Armado hasta los Dientes y planea equipar con forjas propias.
- En Seúl, Toon alquila el quinto piso del edificio de Grid como guardaespaldas y Yura administra la propiedad; una cadena pagó 200.000 millones de wones por retransmitir la caza (no exclusiva), cuando el año anterior el Vaticano costó 5.000 millones.
- Lauel planeó la invasión de Patrian, la ciudad del conde Ashur, sincronizada con la transmisión mundial de la caza; Faker robó el plano de la ciudad y Bland, el rehén-granjero «espadachín mágico del campo», aceptó revelarle a su padre la verdad sobre el rey Aslan.
- Asmopel lleva un mes escondido como soldado raso entre los 3.000 de Reidan para crecer desde abajo y ser reconocido: su Finalización del Número Dos se activó y nace la leyenda de un soldado; Jude comandará el ejército que marcha sobre Patrian cuatro horas después de la orden del conde Lauel.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 501–525

Capítulos 501–525

Temas tratados

- El entrenamiento de los esqueletos armados hasta los dientes en el desierto
- La diplomacia engañosa de Lauel ante el marqués Balín de Borneo
- La marcha infernal de Jude y el título Comandante de Confianza
- La caída relámpago de Patrian y Borneo
- Asmopel, el «soldado raso Ars», contra el caballero Nautilus
- La ejecución de los prisioneros de Borneo y el título Villano Sabio
- La rendición del conde Ashur y la patata arcoíris
- El triángulo defensivo Reidan–Patrian–Borneo y el sacrificio de la isla Cork
- Kasim, el Rey de las Sombras, como caballero de Grid
- La transmisión mundial de la caza de Grid y la opinión pública
- La disolución de los siete gremios y el asalto de Agnus a la Flor de Hielo
- El viaje de Grid al continente Oriental y la aldea inicial de Pangea
- La herrería White Hammer y el hacha taoísta, vigésimo objeto legendario
- La guerra contra las grandes ratas venenosas y su reina
- La magia Alarma, la pasiva Comando de Dios y el chef Idan

Resumen

Basura con potencial

Grid cruza el desierto de Reidan seguido por sus dos esqueletos armados hasta los dientes, decidido a entrenarlos contra escorpiones jóvenes de nivel 20 a 30, criaturas clasificadas como presa y no como monstruo. La sesión acaba en farsa: el simple viento del desierto tuerce sus articulaciones y los deshace antes de que vean a un solo escorpión. Son, con diferencia, los no muertos más patéticos que Grid ha conocido, y su única virtud es que no pierden experiencia al morir: basta volver a invocarlos. Grid pierde la motivación, murmura que más le valdría cazar conejos y se desconecta a dormir, mientras Lauel sigue trabajando en su nombre. Esa noche, el buen punto de los esqueletos queda anotado para el futuro: criados con paciencia, podrían algún día compararse con un caballero de la muerte.

La caña de pescar en Borneo

Mientras Grid duerme, Lauel viaja al reino de Gaus, la nación más septentrional del continente. Su ciudad fortificada, Borneo, mira de frente a Patrian y ha librado contra ella cientos de batallas históricas; su señor, el marqués Balín, apodado el León de Gaus, es la única razón por la que el conde Ashur jamás se atrevió a invadir. Lauel le ofrece la historia que el mundo ya medio conoce: la corona del rey Aslan está empobreciendo a Reidan y el duque Grid, que solo juró lealtad al difunto rey Wiesbaden, ha decidido independizarse; para conectar el norte con el oeste necesita ocupar Patrian, y para ello pide refuerzos a Borneo. El precio que promete es jugoso: eliminación de todos los aranceles y un tributo mensual para Gaus. Balín, que arrastra un complejo de inferioridad frente a Ashur, acepta encantado y moviliza 10.000 soldados de élite. Reidan aporta 3.000 de sus 4.000 tropas, con casi todo Overgeared —salvo Grid— escoltando el convoy de suministros.

La marcha la comanda Jude, porque Asmopel actúa con libertad bajo permiso de Lauel. El simple aprieta el paso sin descanso bajo un sol abrasador hasta llevar a los soldados al borde del colapso; los ocho jóvenes caballeros formados por Piaro y Asmopel se atreven por primera vez a dudar de él. Entonces el desierto entero parece arder: un mar de fuego bloquea el camino. Jude corre directo hacia las llamas... y detrás descubre un oasis de agua azul: el incendio era una ilusión del conde Ashur. El cansancio de las tropas se evapora y Jude gana el título Comandante de Confianza, que refuerza la física y la defensa de quienes comanda y reduce su consumo de resistencia. Para remate, la vibración de 3.000 botas marchando impide que los gusanos gigantes emerjan, de modo que el convoy de comida viaja seguro: los miembros del gremio, que creían a Asmopel al frente, se rinden ante la precisión del plan de Lauel.

El soldado raso Ars

En Patrian, Ashur ya sabe que Grid se mueve: sus trampas en la ruta han sido destruidas y el mar de fuego, roto. El rey Aslan le ha enviado además un refuerzo secreto: un hombre cubierto por una túnica que empuña la espada que mató al príncipe Ren, el noveno de los caballeros solitarios de los Caballeros Rojos del Imperio Saharan, Nautilus, un monstruo capaz de destruir una ciudad él solo. Cuando Lauel despliega su anzuelo —revela que fue Aslan quien asesinó al príncipe Ren para inculpar a Grid, con Bland como testigo—, la daga envenenada de Nautilus atraviesa el pecho de Lauel y lo paraliza; después derriba a los ocho jóvenes caballeros en apenas 19 segundos. Entonces un guijarro lanzado desde las filas de Reidan detiene su espada. Es la segunda vez. Nautilus, que evalúa a los caballeros solitarios por encima del propio Piaro, no encuentra explicación hasta que Jude planta frente a él su espada negra con una fuerza dos y tres veces superior a la aparente, sin miedo alguno al contraataque.

El verdadero rival emerge del anonimato: un soldado con lanza que se presenta como «el soldado raso Ars». Nautilus desprecia a los

Caballeros Rojos actuales —una organización nueva, corrompida, tras la purga de la Emperatriz María— pero jamás ha visto a un soldado raso detener su acero. Ars combate con las técnicas de lanza de Reidan, creadas a partes iguales por Piaro y Asmopel a partir del estilo imperial: el segundo estilo, Cola de Dragón, quiebra su equilibrio; el tercero, Dividiendo los Siete Mares, envuelve la lanza en aura dorada y le parte el pecho. Nautilus muere sin saber que ha caído ante Asmopel, el mejor espadachín del continente disfrazado de plebeyo, y su identidad es enterrada en silencio: solo el rey Aslan conocía su secreto. En las murallas, 2.000 arqueros de Patrian bañan el campo de flechas ígneas, pero las armaduras de grado de caballero que Grid produce en masa salvan a los soldados de Reidan; el propio Asmopel, pecho descubierto entre la tropa, descubre por primera vez el horror real de la guerra desde abajo y jura convertirse en un comandante que conozca el corazón de sus soldados.

Traición, patatas y un Villano Sabio

Con Lauel a salvo, la trampa se cierra sobre Borneo: los miembros de Overgeared que escoltaban la retaguardia vuelven su bombardeo de magia contra los 10.000 soldados de Balín, que atacaban la puerta de Patrian. Bland vuela hasta su padre para frenar su hechizo de destrucción masiva, y Lauel remata la faena: los reinos Eterno y de Gaus caerán bajo el poder de Grid. Al amanecer, Borneo está derrotada. El marqués Balín, atado entre 3.000 supervivientes arrodillados, grita la verdad a los cielos: traicionar y apuñalar a unos aliados en mitad de una guerra convertirá a Lauel en la peor basura del continente. Lauel no lo niega; tampoco retrocede. Ordena ejecutar a los 3.153 prisioneros, marqués incluido, a manos de los soldados de Reidan para subirles el nivel, y recibe el título Villano Sabio: se abre la estadística Poder Político con 500 puntos, más poder de ataque y mágico y habilidades de mando despiadadas. «Es difícil ganar poder si no eres malvado», sentencia mientras los miembros del gremio se preocupan por su oscurecimiento: dado que Overgeared será aislado pase lo que pase, más vale llevarse todos los beneficios posibles.

El conde Ashur, que ha visto la ejecución, comprende de golpe por qué el «codicioso y estúpido» Grid consolida su posición: este hombre. La duda final la resuelve una patata: Bland, su rehén de tres años, está feliz en Reidan comiendo patatas hervidas, y obliga a su padre a probar una patata arcoíris que sabe a todas las delicias del mundo junta. Ashur, llorando, comprende que su hijo vive sano y nace un nuevo maníaco de las patatas; acepta servir a Grid —«no serviré a alguien incompetente»— con la condición de un buen trato, y Lauel le advierte que jamás debe apuntar una espada a su señor. Después despliega el mapa: con el norte de Steim y Patrian conectados, Reidan, Patrian y Borneo formarán un triángulo defensivo contra el Imperio Saharan, el Reino Eterno y Gaus; Lauel calcula dos años de aguante antes de contraatacar. La isla Cork, imposible de defender, se abandona: Peak Sword, para quien ese territorio es como Reidan para Grid, se ofrece a resistir con diez élites de los Caballeros de Plata y un pico en el inventario. En el palacio de Reinart, Aslan concluye erróneamente que Grid en persona se disfrazó de soldado para matar al caballero solitario, y su miedo crece.

La sombra que custodiaba a Lord

De vuelta en Reidan, Grid descubre que Lord, su hijo de tres años con Irene, ya es nivel 15: un genio con el título Genio del Continente Occidental, métodos del Antier de grado SS heredados del maestro que lo entrena en secreto y un séquito de candidatas de las Hijas de Rebeca que lo adoran. Ese maestro es Kasim, el Rey de las Sombras, último superviviente del clan Nerón, que llevaba años oculto protegiendo a la familia. Al detectarlo en el techo del dormitorio, Grid ataca sin preguntas: la batalla demuele media ala del castillo entre Link Kill Wave, las Manos de Dios y las artes de sombra de Kasim —soldados de sombra que lanzan 67 lanzas, movimiento entre sombras y la Manifestación de la Codicia, que traga todo lo que lo rodea durante tres segundos—. El grito de Lord al despertar —«¡maestro!»— lo detiene todo. Kasim pide convertirse en aliado; Grid le agradece de verdad haber cuidado de Irene y de su hijo y lo acepta como caballero: Kasim, nivel 401,

fuerza y agilidad colosales, equivalente a Piaro o Asmopel en los lugares con sombras, queda al mando de una unidad de asesinos formada con los Caballeros de Plata que aprenden los métodos de Galf. El encanto de Grid aumenta en 100, y un favor personalísimo que le pide al asesino queda aceptado.

El mundo mira a Grid

Mientras tanto, la cadena que pagó 200.000 millones de wones retransmite la caza de Grid en la octava ciudad vampírica ante una audiencia comparable a la competición nacional. Grid «explica» su secreto —golpear vampiros con martillos de poder divino empuñados por las Manos de Dios—, un método imposible de copiar; un presentador exige más profesionalidad y Grid se niega con frialdad: ya ha generado más de 20.000 millones de wones de ingresos. Cuando los vampiros rodean al equipo de rodaje, Grid permanece sentado y una presentadora muere antes de que él se levante: el mejor BJ del mundo anota que Grid trata bien a los suyos pero nunca ha sido amable con los extraños. Grid alcanza el nivel 317, aplasta a un vizconde de sangre verdadera y abandona la ciudad. La noticia del día la dan los tablones: Overgeared se tragó Patrian y Borneo en dos días mientras el mundo miraba la caza; los expertos ya debaten si Grid será el primer rey jugador, aunque otros apuestan por el dios de la guerra Ares. La vieja alianza de los siete gremios se desmorona: Cibal, cambiado desde su derrota contra Grid, deja marchar a todos y entra al Archipiélago de Ben; Bondre, el místico del hielo francés y maestro de la Flor de Hielo, planea unirse a Ares... hasta que Agnus —tercero del ranking tras la desaparición de Kraugel, Cibal y Yura— le cierra el paso con decenas de esqueletos y ojos dorados: «Conviértete en sacrificio del Rey».

El continente Oriental: Pangea

Grid decide que las ciudades vampíricas ya le rinden poco y parte hacia el continente Oriental para adelantar a Kraugel, soñando con romper todos sus récords. La despedida incluye un pijama de

vampiro directo, objeto legendario que entrega a Irene con efectos tan atrevidos como la prenda. Stick le regala el pergamino del portal que solo se compraba con puntos del Archipiélago de Ben, y Grid se teletransporta sin esperar: es el jugador número 31 en pisar el continente en tres años. El entorno lo penaliza con un 10% de fuerza y agilidad por la gravedad, pero acelera su regeneración de maná un 10%. La aldea inicial, Pangea, es una ciudad gigantesca y abarrotada donde conviven estilos y etnias de todo el mundo. Guiado por un anciano, Grid visita la herrería White Hammer, una de las cuatro grandes junto a Black Hill, Red Tunks y Blue Flames: sus herreros de nivel avanzado forjan por capas y usan martillos del mismo material que trabajan, ideas que el herrero legendario jamás había contemplado. Su dueño, White, lo confunde con un aspirante a aprendiz y le encarga la misión Cortar leña: traer dos árboles de fósforo blanco de cien años.

El hacha taoísta

El árbol de fósforo blanco, madera nacional de un reino oriental originaria de Shangri-La, es dura como el hierro de dragón y escupe llamas al ser herida. Los esqueletos de Grid se desintegran al primer hachazo; el hacha de White pierde 37 de durabilidad y se devuelve contra la muñeca de Grid; ni Link ni Kill la rayan, y solo Pinnacle, que ignora la defensa, arranca fragmentos... con explosiones de cuatro metros que activan la inmortalidad del herrero. La solución llega del viejo axioma del diamante: cortar el árbol con su propia madera. Grid reúne los fragmentos, enciende el horno portátil y forja el hacha de leñador taoísta, su vigésimo objeto legendario: mil de durabilidad, 310 de ataque, llamas potentes y la capacidad de doblegar al árbol de fósforo blanco, un arma que «no debería existir en el mundo humano». Todas sus estadísticas suben en 10, su reputación en 500 y su Buena Suerte en 5, hasta 16. Al entregar la leña, la misión se revela de dificultad SSS —solo la completaría uno entre 2.000 millones de usuarios— y paga un 40% de experiencia para personaje y habilidades; White, convencido de que Grid es un leñador legendario a punto de partir

a Shangri-La, lo invita al gran concurso de herrería de Pangea, en tres días.

La reina de las ratas

En las calles, un chef llamado Idan vende un espantoso pastel de crema de orcos que, según jura, Kraugel —el «pequeño héroe de Pangea»— devoró cuatro veces. Su historia desvela el pasado del lugar: hace dos años el ayudante Arube, en realidad un sacerdote taoísta malvado que controlaba a más de 2.000 monstruos, sumió Pangea en el terror hasta que un gran héroe anónimo lo aplastó de un golpe... con la sartén familiar de Idan, que se llevó puesta. Recuperar la sartén de la comunidad de monstruos del norte vale un 30% de experiencia. Esa comunidad la pueblan las grandes ratas venenosas: parejas de hámsteres gigantes de bocas aserradas y aliento venenoso que duermen la siesta en 500 tiendas, dan experiencia de vampiros verdaderos y sueltan vesículas biliares que aumentan para siempre la resistencia al veneno. Grid asalta la comunidad tienda por tienda —«soy un rompehogares»—, sube al nivel 320 y supera los 1.300 de inteligencia, que le desbloquean su primera magia nueva en años: Alarma Mejorada, un hechizo de utilidad que le rompe el corazón. Braham le demuestra lo contrario en una breve asimilación: usada como temporizador, convierte misiles mágicos en bombas sincronizadas; con seis de ellos ejecuta a la rata macho fuerte, jefe intermedio de nivel 400 cuyo corazón es un mini elixir de fuerza.

La Reina Rata, jefa final de nivel 420 y tipo tanque, resiste la rigidez infinita de Mjolnir —sus 0,3 segundos se reducen a 0,15— y anula amenazas con Mantener la Dignidad. Grid la desgasta con el tridente esquivado, la voz falsa grabada con Alarma para confundirla, la copia de Randy, la ingestión de Noe que le roba resistencia y la Espada Sublime de Yaruk; cuando su resistencia se agota, se activa la Paciencia del Guerrero Legendario, y en el estado inmortal Grid improvisa ante el yunque la Combinación de Elementos de Fracaso y Mjolnir, transforma las Manos de Dios en Lanzas de Rafael y entierra a la reina bajo una ola de Muerte

Vinculada. El botín incluye pergaminos benditos de mejora que no degradan el objeto al fallar, el pelaje de la reina —que el señor de Pangea busca— y la sartén de Idan; en plena batalla, además, el récord de daño de Grid supera los 32 millones, su título de muerte instantánea se fortalece y las bendiciones del dios de la guerra Zeratul y de Dominion se funden en la pasiva oculta Comando de Dios, de grado SSS: 50% de probabilidad de reiniciar el tiempo de reutilización de una habilidad de ataque, cuyo segundo uso en tres segundos no cuesta recursos. Grid la comprueba después... y falla una y otra vez: su mala suerte histórica devora sus 16 puntos de Buena Suerte, y decide pelear como siempre, agradeciendo a los dioses si la pasiva decide activarse.

El chef y la camarera

La sartén de Idan resulta ser un objeto de calificación única: cuando un miembro de la familia cocina con ella, lo normal es que nazcan platos que pulen estadísticas o las aumentan, con la única condición de limpiar el plato. Grid, que ha sufrido un japchae inmundo a cambio de un punto de inteligencia permanente, decide que Idan será su chef personal y negocia tres comidas diarias a base de pollo, carne y huevos. También ficha en secreto a la camarera Jifei, de 17 años, séptima de quince hermanos, cuya habilidad Detección de Empujones de grado SS revela a los clientes a los que se puede cobrar de más: Grid planea hacerla ayudante de Rabbit, el alquimista de Reidan. Con el concurso de herrería a quince horas vista y el pelaje de la reina esperando convertirse en armadura legendaria, el grupo termina con una nota siniestra: en un rincón de Pangea, unos jugadores que vieron el aviso del visitante número 31 sonríen maliciosamente ante el forastero que llegó solo y sin información.

Hechos relevantes e interesantes

- Los esqueletos armados hasta los dientes se desintegran con el solo viento del desierto antes de pelear contra escorpiones jóvenes de nivel 20-30; no pierden experiencia

al morir, y Grid decide criar al esqueleto uno como mago (solo inteligencia) y al dos como guerrero.

- Lauel compró la invasión de Patrian con mentiras y oro: al reino de Gaus prometió la eliminación de aranceles y un tributo mensual; el marqués Balín, el León de Gaus, aportó 10.000 soldados de élite a cambio de que Grid contuviera al conde Ashur.
- La marcha sobre Patrian la dirigió Jude: atravesó el mar de fuego ilusorio de Ashur hasta el oasis oculto, ganó el título Comandante de Confianza (+física y defensa de la tropa, −consumo de resistencia) y la vibración de los 3.000 soldados impidió la aparición de gusanos gigantes.
- Nautilus, noveno de los caballeros solitarios de los Caballeros Rojos del Imperio Saharan —evaluados por encima de Piaro—, derribó a los ocho jóvenes caballeros en 19 segundos y murió a manos del «soldado raso Ars»: Asmopel con las técnicas de lanza de Reidan (Cola de Dragón y Dividiendo los Siete Mares, aura dorada) creadas junto a Piaro a partir del estilo imperial.
- Los Caballeros Rojos actuales son una organización nueva y corrompida tras la purga de la Emperatriz María; Asmopel, que experimentó la guerra como soldado raso por primera vez, jura ser un comandante que conoce el corazón de sus soldados y rechaza el ascenso a soldado de primera clase.
- Lauel ordenó ejecutar a los 3.153 prisioneros de Borneo, marqués Balín incluido, para subir de nivel a los soldados de Reidan; ganó el título Villano Sabio: estadística Poder Político +500, más ataque y poder mágico, y habilidades de mando despiadadas.
- El conde Ashur se rindió a Grid tras probar la patata arcoíris de Bland —nace otro maníaco de las patatas— y conocer la verdad del príncipe Ren; Lauel le remarcó que su única misión es servir a Grid y jamás apuntarle con una espada.
- El plan estratégico: Reidan, Patrian y Borneo como triángulo defensivo contra el Imperio Saharan, el Reino Eterno y Gaus; Lauel calcula dos años de resistencia antes de contraatacar y envía a Faker ante el marqués Steim para

coronar a Grid como primer rey jugador, apostando a que es un título de grado legendario.

- La isla Cork (23 minas, destino turístico) se abandona por indefendible; Peak Sword resiste allí con diez élites de los Caballeros de Plata y un pico para minar, y rechaza la ayuda de Grid: «vuélvete lo suficientemente fuerte como para recuperarla».
- El rey Aslan cree que Grid se disfrazó de soldado para ejecutar al caballero solitario; la identidad de Nautilus fue enterrada y solo Aslan y Asmopel la conocían.
- Lord Steim, tres años y nivel 15, acumula los títulos El Hijo de Grid, Genio del Continente Occidental (+60% de crecimiento hasta los 15 años) y Uno que se Convertirá en Leyenda (80% de inmunidad a estados; inmortalidad de 2,5 segundos), más los métodos del Antier de grado SS aprendidos de Kasim.
- Kasim, Rey de las Sombras y último del clan Nerón (nivel 401, agilidad 4.409, persistencia 3.550, técnica de sombra definitiva y sigilo de Nerón de grado S), se convirtió en caballero de Grid tras una batalla que demolió el castillo de Reidan; lo protegerá a la familia, liderará una unidad de asesinos con los Caballeros de Plata y el encanto de Grid subió 100 puntos.
- La Manifestación de la Codicia de Kasim —fusión de los métodos de Galf y del Antier— se traga todo lo que lo rodea durante tres segundos; sus soldados de sombra dispararon exactamente 67 lanzas contra las Manos de Dios.
- Durante la retransmisión de la caza (audiencia comparable a la competición nacional), Grid deslumbró con un método intrínsecamente incopiable —las Manos de Dios empuñando Mjolnir—, discutió con un presentador que le exigía profesionalidad y dejó que los vampiros mataran a una presentadora antes de mover un dedo.
- Los siete gremios se disolvieron: Cibal, humillado por Grid, dejó ir a todos y entró al Archipiélago de Ben; Bondre, de la Flor de Hielo, iba a unirse a Ares por mediación de Scott, pero Agnus —tercero del ranking, ojos dorados— le tendió

una emboscada con decenas de esqueletos pidiendo su «sacrificio para el Rey».

- Grid es el jugador número 31 en llegar al continente Oriental en tres años: la gravedad le resta 10% de fuerza y agilidad, la regeneración de maná sube 10% y el contacto con los jugadores del oeste queda bloqueado.
- El hacha taoísta, vigésimo objeto legendario de Grid, se forjó con fragmentos del propio árbol de fósforo blanco (duro como el hierro de dragón, escupe llamas al ser herido, origen en Shangri-La): 1.000 de durabilidad, 310 de ataque, y de regalo +10 a todas las estadísticas, +500 de reputación y +5 de Buena Suerte (total 16).
- La misión Cortar leña resultó de dificultad SSS —uno entre 2.000 millones de usuarios podría completarla— y pagó un 40% de experiencia de personaje y habilidades; la afinidad con White quedó al máximo (compra 20% más barata, venta 20% más cara) y el concurso de herrería de Pangea se celebra tres días después.
- Las grandes ratas venenosas de la comunidad del norte parecen hámsteres, viven en parejas, envenenan y confunden con el aliento y dan hasta siete veces la experiencia de un vampiro; sueltan vesículas biliares que suben permanentemente la resistencia al veneno y la confusión, que Grid venderá a su gremio en vez de subastarlas.
- La Reina Rata (nivel ~420, tipo tanque) reducía la rigidez de Mjolnir a 0,15 segundos y anulaba amenazas con Mantener la Dignidad; cayó tras la Paciencia del Guerrero Legendario de Grid (activada menos de diez veces en su vida), la Combinación de Elementos de Fracaso y Mjolnir improvisada ante el yunque y las Manos de Dios transformadas en Lanzas de Rafael.
- Botín oriental: pergaminos benditos de mejora de arma y armadura que no degradan el objeto al fallar (Grid los valúa en al menos 10 millones de wones cada uno), el corazón de la rata macho fuerte (mini elixir: +5 de fuerza permanentes), el pelaje de la Reina Rata —que el señor de

Pangea busca y que Grid destinará a una armadura de cuero legendaria— y el título Nueva Estrella de Pangea, que crece al destruir comunidades de monstruos del norte.

- Al superar 1.300 de inteligencia, Grid aprendió Alarma Mejorada, la magia del legendario Braham que anula la fórmula de activación: funciona como temporizador para misiles mágicos, voz falsa e interrupciones; en plena batalla logró un récord de daño superior a 32 millones y la pasiva oculta Comando de Dios (SSS): 50% de reinicio del tiempo de reutilización, aunque en las pruebas posteriores la mala suerte de Grid la dejó en nada.
- La sartén de Idan es un objeto único que produce platos que pulen o suben estadísticas si un miembro de la familia cocina con ella; tras devolverla (+30% de experiencia y solo +10 de afinidad) y sufrir un japchae a cambio de +1 de inteligencia permanente, Grid aseguró tres comidas diarias (pollo, carne y huevos) y planea llevárselo como chef personal.
- La camarera Jifei, 17 años y séptima de quince hermanos, tiene la habilidad Detección de Empujones de grado SS para detectar clientes engañables; Grid la nombrará ayudante de Rabbit, el alquimista de Reidan, y en Pangea ya hay jugadores conspirando contra el visitante número 31.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 526–550

Capítulos 526–550

Temas tratados

- Pangea y la crisis del Continente Oriental
- Los yangban del Reino Hwan y las leyendas separadas
- La trampa de las nueces doradas
- Idan, Ji y la máscara de Media Cara
- El concurso de herrería y el Arco del Fénix Rojo
- El título Duque de la Virtud de Pangea
- El aliento del Fénix rojo y los cuatro tesoros divinos
- La mazmorra del castillo de Pangea
- Las agujas blindadas y el hilo de plata
- El traidor Arube y la ubicación del arco robado
- La marca de la evolución y el anillo de Arube
- La guerra del Reino Eterno: Isla Cork, Bairan, Patrian y Borneo
- Peak Sword y el jugador Soldado
- Cats, Seuron y la guerra que se compra con dinero
- El pergamino de retorno fallido y el rescate de Sticks

Resumen

Un héroe varado en Pangea

De los 2.000 millones de usuarios de Satisfy, apenas una treintena cruzó al Continente Oriental en los últimos años, vía el Archipiélago de Ben o el golpe de suerte de la isla de la niebla. Grid pertenece a esa minoría, y su llegada es una humillación: no puede ni salir de la aldea inicial. Pangea ya fue «saqueada» por Kraugel, que llegó primero, acaparó los beneficios del pionero y dejó un episodio de dificultad disparada; los monstruos del norte no han dejado de crecer. Cuatro jugadores —Mok, Evan, Osot y Lane—

llevan un mes atrapados, y su salvación es un plan ruin: la reina rata de la comunidad de grandes ratas venenosas es aficionada a las nueces, así que gastaron su fortuna en nueces cubiertas con ilusión de sexto grado y reclutaron como cebo al enmascarado recién aparecido en la taberna.

Grid lleva la máscara porque los guardias lo persiguen: sus masajes de destreza legendaria han vuelto adicta a Ji, la empleada del restaurante de Idan, y la ciudad lo tiene por abusador. «Media Cara» finge tragarse el engaño, pero su Evaluación del herrero legendario dispersa la ilusión: son nueces doradas, la «bendición de la naturaleza» que disfrutan nobles y realeza del continente, a 160.000 de oro la unidad, con todas las estadísticas +10% durante una hora y probabilidad baja de +5 permanente a una estadística. Oculto además: existe una criatura cuyo alimento principal es esta nuez, y cuanto mejor se pela, más probabilidades de mejora. Grid come una (+5 de inteligencia), guarda la bolsa, abandona el grupo y les deja un mensaje demoledor: «No hay reina rata», porque él mismo la cazó días atrás. Los estafadores quedan atrapados y arruinados; Grid, que en otro tiempo fue como ellos, siente una compasión impensable en su yo pasado.

Pangea —el doble de grande que Reidan, la segunda ciudad del Reino Eterno— le reserva un baño de realidad. En pleno festival, decenas de miles de personas se inclinan ante un séquito de yangban de túnicas daoístas azules, con el rostro idéntico al del Pagma que Randy copió una vez; eran más de diez, y la presencia de cada uno igualaba a Braham reuniendo todo su maná. Grid resiste el impulso de arrodillarse y deduce dos cosas: Pagma nació en el Continente Oriental, y las leyendas de ambos continentes están separadas. El Reino Hwan, al que sirven los yangban, entregó los cuatro tesoros con poder de un dios —Dao del Dragón Azul al reino Ka, Lanza del Tigre Blanco al reino Ta, Arco del Fénix Rojo al reino Cho, dueño de Pangea, y Joya de la Tortuga Negra al reino Shin—. El mundo se hizo más grande, y Grid sonríe: nadie podrá acusarlo de romper el equilibrio cuando sea más fuerte. Sus desayunos de Idan —huevos con yema quemada y claras crudas,

sin sal— le dejan intoxicaciones que a veces dan +1 de resistencia permanente.

El concurso del Arco del Fénix Rojo

El señor de Pangea es Han Seok-bong: hijo de familia noble caída, escaló como funcionario hasta el señorío a los 50 años. Su desgracia: hace tres años un malvado sacerdote daoísta robó el Arco del Fénix Rojo, y los yangban impusieron un ultimátum que hundiría al Reino Cho si no se recupera. Sin saber dónde está, apostó por recrearlo: el concurso anual de herrería repite el tema hasta que alguien reproduzca el tesoro; el ganador suministrará en exclusiva el equipo del señor durante un año y entrará en la mazmorra del castillo.

Grid cae en la herrería Martillo Blanco, cuyo maestro, White —hijo del difunto gran herrero muerto por una aguja blindada en la mazmorra tras ganar el concurso—, lo confunde con un leñador legendario porque solo él ha talado el árbol de fósforo blanco. Cuando Enoch, dueño de Llamas Azules y campeón vigente, viene a humillar a la herrería en decadencia, Grid le tiende a White una venda de novato —«un herrero debe cuidar sus manos»— y acepta la misión SSS «Gana el concurso de herrería»: coronar al Martillo Blanco le dará afinidad máxima con White, entre 30 y 80 puntos con el señor, acceso a la mazmorra y +1 nivel.

El diseño de tres años del Martillo Blanco (épico) combina bambú, morera, cuero ignífugo y piedra de fuego. Grid lo desmonta: la piedra desequilibra un arco de madera, y el original, visto muchas veces por White, era blanco y de una sola pieza; la respuesta es la madera de fósforo blanco, dura como el hierro de dragón, ligera y de fuego propio, activada por altas temperaturas. Con la creación del herrero legendario completa el diseño «Fénix rojo (reproducción)». En las ocho horas de concurso —Enoch presume de sus llamas azules, las mejores del reino; Grid responde con llamas como la superficie del sol y luego las doma con el fuelle, asistido por la Paciencia del herrero legendario— forja durante 7 horas, 59 minutos y 49 segundos, añadiendo cuerno y tendones de

minotauro. El resultado es legendario: Arco del Fénix Rojo (Reproducción), durabilidad 901/901, ataque 2.360, +6% de velocidad de disparo, +20% de precisión, daño penetrante que ignora la armadura, llamas de 4.000 de daño fijo con quemadura y la habilidad Volar; exige nivel maestro y dominio avanzado del arco. La forja le da +10 a todas las estadísticas, +500 de reputación continental y +5 a la estadística especial Buena Suerte (31 puntos). Los abucheos se vuelven vítores y Han Seok-bong zanja la protesta de Enoch defendiendo el mérito de White.

Entonces, la lección: «restaurar» significa devolver. El arco pasa al altar secreto del castillo, un sótano de jade donde permanecerá para siempre. A cambio, el señor le concede el título Duque de la Virtud de Pangea, cuya pasiva, «Virtud incompleta de la Misericordia», da la posibilidad de perdonarle la vida a un monstruo al cazarlo: una pesadilla para Grid. Braham explica que los títulos de Duque son símbolo de leyenda —Muller, Santo de la Espada, es Duque de la Presión; Pagma fue Duque del Fuego, capaz de encender llamas con su martilleo— y nadie está atado a uno solo. En la sede de SA Group, Lim Cheol celebra y sufre: la supercomputadora Morfeo predecía los títulos de Duque para dentro de un año y ocho meses, y Grid, uno de los cinco «jugadores milagrosos», rompió la predicción con la novena acción virtuosa de su cadena de salvar NPC.

La verdadera recompensa llega después: Han Seok-bong le entrega el Aliento del Fénix Rojo, una cuenta roja con una llama viva dentro —el aliento que cae de los cuatro guardianes divinos cuando bendicen a quienes ascienden a inmortales taoístas—: +30% de resistencia al fuego y la capacidad de infundir el aura del Fénix a objetos ígneos. Pangea poseía tres; uno pertenecía al arco robado. Grid entiende el sistema: su reproducción es superior en forma pero excluye el poder del guardián, y el original, imbuido del aliento, alcanzaría calificación de mito; el equipo de los cuatro guardianes equivale a los artefactos divinos de la iglesia de Rebeca, y su ambición es conseguir los cuatro métodos de producción para armar un ejército invencible. De paso constata que Actualización

de Artículo, el poder del vigésimo objeto legendario (24 usos, objetos de menos de cinco minutos), no puede llevar de legendaria a mito; ya piensa en fundir las Manos de Dios y rehacerlas como leyendas.

Agujas blindadas y hilo de plata

La mazmorra del castillo exige escolta de seis mercenarios de plata u oro o superar la prueba del guardián: el padre de White murió ahí ante una aguja blindada, el monstruo que produce el hilo de plata con el que sueñan los herreros. Grid se arma de pies a cabeza y recibe el puñetazo de Un, un gigante de dos metros del clan Un: Sua negoció el 10% de su fuerza, golpeó con la mitad, y aun así solo arrancó 2.303 de salud gracias a los 100 puntos de resistencia de Grid; el puño de Un quedó herido. Antes, Grid le prestó a White su conjunto de producción en masa (único, +7), el de Roan, la joven caballera de Reidan, por 500 de oro la hora; White, al ver la herida del guardián, renunció sabiamente a vengar ese día a su padre.

Dentro lo escolta el grupo Fénix Rojo: ocho personas por aguja, cuatro años de expediciones, siete hilos de plata obtenidos en total y nunca más de tres agujas a la vez. Lo manda Sua, hija de Han Seok-bong y primera belleza del reino —Grid se sonroja: si Yura es una flor en botón, Sua es luz de luna—. La mazmorra absorbe la luz: solo se ven cinco metros. Las agujas blindadas —no muertos de sombrero de bambú con la armadura de plata fundida en sus venas podridas— superan los seis millones de salud, defienden el doble que un monstruo común, extraen entre 8 y 15 hebras de hilo de plata de diez metros y su sangre derrite la plata. Grid se pregunta por qué los yangban no resuelven el problema de Pangea: mientras no ayuden, el mejor coto de caza del continente es suyo.

Cinco agujas los rodean. La Ola de Grid —230% de su ataque y una ralentización del 63%— reparte miles de daño, pero el hilo ata a Noe y hasta a las Manos de Dios, rompiendo la rigidez infinita de Mjolnir. Cuando varias agujas se fusionan en un monstruo de guerra, Sua se sacrifica para cubrir la retirada; Grid la abraza, la

blinda con las manos doradas y contraataca. La batalla es un catálogo de su arsenal: Link Kill convierte a los no muertos en harapos, la Transcendencia duplica su daño a distancia, la Ira del Herrero acelera la carnicería y un Pináculo Kill crítico de Fracaso, ignorando toda defensa, revienta una aguja: 123.509.000 de experiencia, treinta veces un vampiro joven. Sus esqueletos Armados hasta los Dientes, invocados como escudos, mueren nueve veces contra el hilo y acaban esquivándolo: desarrollan solos la pasiva «evitar el hilo de plata». El hilo que atraviesa a Grid apenas duele: sus capas de armadura reducen el daño físico un 30% y el punzante un 50%. «¿Cómo eres tan fuerte?», tiembla Sua. «Está sobrecargado», responde él. Con la aguja doblemente fusionada muerta —27 hebras en taladro—, Grid llega al nivel 322.

El botín son dos hilos de plata: arma secundaria que exige dominio avanzado de armas secundarias y 2.000 de destreza; con 2.500 se tuercen cinco hebras, con 3.000 diez y con 4.000 la velocidad de control se duplica; la destreza total de Grid, títulos incluidos, es 3.723. La misión S «Subyugar las agujas blindadas 1» se completa con dos gotas y engendra la parte 2: veinte agujas por cinco hilos garantizados. En la caverna más profunda —jade luminoso, lago, cuatro pasajes— un cofre lo envenena; y aparece Arube: el que fue ayudante más cercano de Han Seok-bong, dado por muerto por el sacerdote daoísta, es nigromante de ese grupo; encontró a las agujas dormidas hace siete años y planea ocupar Pangea y convertir a Sua en su sirvienta no muerta. Grid, moribundo y sereno, monta el horno portátil en plena batalla: la combinación de elementos fusiona el Fracaso +9 con su gran espada +8, y la transformación de objetos convierte el Pavranium en cuatro Fracasos dorados superiores al original. La misión SS «Ubicación del arco del Fénix rojo» ofrecía capturarlo (30% de experiencia y la continuación hacia el arco original) o matarlo (dos niveles y sus objetos); Grid calculó mal y su Ola de Muerte Vinculada lo mató de un golpe. Ganó dos niveles (324), 24 puntos de estadística, la marca desconocida y el anillo de Arube, y perdió para siempre la pista del arco original: «de cien jugadores, cien lo habrían capturado».

La evaluación le devuelve la sonrisa: la marca es la Marca de la Evolución, única, salida de una instalación de alquimia; suma 200 puntos a fuerza, agilidad, resistencia o inteligencia y se reconfigura al precio de perder cinco puntos permanentes de una estadística. Grid rueda la mala suerte: +200 a la fuerza (25% de probabilidad); reintenta, pierde cinco de Buena Suerte y repite fuerza; reintenta otra vez, pierde otros cinco y obtiene +200 de resistencia (+5.000 de salud). Con diez puntos de Buena Suerte quemados, se detiene. El Anillo de Arube —torcer cinco hebras sin condiciones, el equivalente a 2.500 de destreza— le es inútil, pero imagina a los esqueletos Armados hasta los Dientes atando enemigos con hilo de plata. Fuera de la cápsula, un café con leche de camote de 6.000 wones en la cafetería de su edificio —seis rascacielos de sus compañeros crecen al lado— y un empleado le revelan que sus territorios están en guerra.

La guerra del Continente Occidental

Por la toma de Patrian y Borneo, el Reino Eterno declaró traidor a Grid y desató un tsunami de misiones contra los suyos. En la Isla Cork, la posesión más rentable de Overgeared, dos divisiones navales fracasan y el almirante Leub envía a la unidad R77: treinta buceadores de élite que cruzan túneles secretos de las minas para decapitar el mando enemigo; entre ellos, el jugador Soldado —militar estadounidense en la vida real, nivel 250, top 10.000—, que ve en Grid el peldaño perfecto. Pero Peak Sword, antiguo maestro de los Silver Knights, mina cada noche en la galería costera para subir perseverancia y resistencia: su pico derriba la pared del túnel, mata a Soldado de un golpe —el pico único forjado por Grid, con hojas plegables que lo vuelven espada— y aniquila a los treinta. Con la bengala azul del enemigo, y con el propio Soldado, que al resucitar desertó a Overgeared, tiende la trampa: la flota eterna desembarca directo hacia su espada.

Bairan resiste con Pon y Yura frente a diez mil enemigos, la mitad jugadores. Yura cambió su arma de ingeniería mágica por una espada pura de un metro —su clase domina por igual arma y

espada, y Grid puede forjarle espadas, no armas de fuego—, abre ella misma las puertas y siembra pilares grises: los enemigos la llaman la versión femenina de Kraugel. Patrian arde con las flechas de Jishuka —su arco quedó 22 niveles atrás—, Toon contempla su descaro y veteranos de los antiguos siete gremios, como Bubat, se suman por venganza. Lauel acumula dolores de cabeza: el marqués Steim, suegro de Grid, se mantiene neutral para no arriesgar a millones de habitantes del norte, y Lauel lo descarta para puestos clave del futuro reino; además ve a Grid pasar de 322 a 324 en tres horas y teme que regrese antes de que madure el proyecto de coronarlo. En Reidan, Faker comprueba que proteger a Irene y a Lord es el trabajo más inútil del mundo: cuando cae una papa arcoíris desde un muro, el pequeño Lord la parte al vuelo con una daga, doscientas doncellas desenfundan a la vez y el Rey de las Sombras aguarda oculto.

Borneo, la plaza fuerte en la frontera del Reino de Gauss, recibe la misión real de reconquista en tres días. Los gaussianos alinean 210.000 jugadores de nivel 130 o más; Overgeared, menos de mil soldados en la muralla y unas seis mil tropas en total. Aun así el primer asalto fracasa: las murallas, diseñadas contra el gran mago Ashur, neutralizan el bombardeo mágico, los arqueros NPC son de nivel 180 y las flechas del ejército Armado hasta los Dientes atraviesan escudos y armaduras —por eso llaman «Overgeared loco» al gremio—. Cats, el Guerrero de Sangre e hijo de un conglomerado japonés del top diez mundial, convierte la sangre del campo en lluvia invertida. El segundo ejército trae a Seuron, séptimo del ranking: Depredador de Almas, con la Espada de la Sabiduría y una pasiva que absorbe el alma de cuanto hiere. Seuron no pelea por Gauss sino por su deuda con Grid —masacrar a sus soldados y quitarles los objetos para herirlo— y traiciona a sus «aliados» en plena batalla. Cats, al que llama mendigo, responde con dinero: un millón de yenes a quien dañe su cuerpo y cien mil millones a quien lo mate; medio mundo cierra la transmisión, entra al juego y va a cazarlo. Un problema que el equipamiento no podía resolver, lo resolvió el dinero.

El regreso imposible

Grid, con la misión «Subyugar las agujas blindadas 2» completada y cinco hilos más, había encargado al mejor BJ del mundo —desde un wyvern de fuego— anunciar su regreso con un ultimátum de un minuto sobre Patrian. La cuenta atrás llegó a cero y Grid no apareció: el mejor BJ se convirtió en pastorcillo. La razón: el pergamino de retorno no funciona, porque el movimiento intercontinental no es posible con su fórmula. Sticks, el sabio que le entregó el pergamino hacia el Este, se sorprendió cuando Grid lo usó nada más recibirlo; partió sin pergaminos de regreso. Braham lo regaña y luego lo consuela: cualquiera puede cometer un error, salvo dragones, dioses, grandes demonios y genios. La llamada a Lauel trae el plan: Sticks comanda el clan Ul —la minoría de talento mágico rescatada del imperio, con la princesa Warin— contra la retaguardia eterna antes de pasar por Siren a buscar a Piaro; por el tratado, el Clan del Agua está obligado a defender el territorio de Overgeared, y Lauel admite que lo planea como ejército, no como simples flechas. Grid, que le delegó toda la autoridad, no puede reprocharle nada. Sticks llegará a la herrería Martillo Blanco en unos cinco días, y Grid vuelve al yunque: rearmará a los suyos —arco de Jishuka, arma de Yura, armadura de Pon, guantes de Regas— y fundirá el Aliento del Fénix Rojo, su fundición más difícil como descendiente de Pagma. Y en los campos de Reidan, Orent —el discípulo de Piaro que soñó con ser Santo de la Espada y encontró en la agricultura su camino— marcha solo a defender Bairan: una variable que ni Lauel pudo predecir.

Hechos relevantes e interesantes

- Solo unos 30 de los 2.000 millones de usuarios cruzaron al Continente Oriental en los últimos años (Archipiélago de Ben o isla de la niebla); Kraugel llegó primero a Pangea, acaparó los beneficios del pionero y disparó la dificultad del episodio siguiente.

- El nogal dorado o «bendición de la naturaleza» cuesta 160.000 de oro (unos dos millones de wones), da +10% a todas las estadísticas durante una hora y tiene probabilidad baja de +5 permanente; su característica oculta: existe una criatura cuyo alimento principal es esta nuez, y cuanto mejor se pela, mayor probabilidad de mejora.
- La Evaluación del herrero legendario de Grid dispersó la magia de ilusión de sexto grado que cubría las nueces; Grid comió una (+5 de inteligencia) y conservó la bolsa del grupo de Mok, cuyo plan de usarlo como cebo de la reina rata colapsó porque él ya la había cazado.
- Más de diez yangban de túnicas daoístas azules, idénticos en presencia a Pagma y con aura de nivel legendario, desfilan por Pangea; el Reino Hwan entregó los cuatro tesoros divinos: Dao del Dragón Azul (reino Ka), Lanza del Tigre Blanco (reino Ta), Arco del Fénix Rojo (reino Cho, dueño de Pangea) y Joya de la Tortuga Negra (reino Shin).
- Grid dedujo que Pagma nació en el Continente Oriental y que ambos continentes tienen leyendas separadas; Han Seok-bong, genio administrador nombrado señor a los 50 años, sufrió hace tres años el robo del arco por un sacerdote daoísta malvado bajo ultimátum del Reino Hwan.
- La misión SSS «Gana el concurso de herrería» dio a Grid afinidad máxima con White (compras a precio de costo, venta un 20% por encima del mercado, instalaciones gratis, +3 a su habilidad de herrería), +80 de afinidad con Han Seok-bong, acceso a la mazmorra del castillo y +1 nivel.
- Arco del Fénix Rojo (Reproducción), legendario: durabilidad 901/901, ataque 2.360, +6% de velocidad de disparo, +20% de precisión, daño penetrante que ignora la armadura, llamas de 4.000 de daño fijo con quemadura y la habilidad Volar; exige nivel maestro y dominio avanzado del arco; forjado en 7 h 59 min 49 s con madera de fósforo blanco, cuerno y tendones de minotauro; «restaurar» obligó a entregarlo al altar del castillo.
- La forja legendaria dio +10 a todas las estadísticas, +500 de reputación continental y +5 a Buena Suerte (31 puntos); la

Actualización de Artículo del vigésimo objeto legendario (24 usos, solo objetos de menos de cinco minutos) no puede subir de legendaria a mito, y Grid planea fundir y rehacer las Manos de Dios.

- Título Duque de la Virtud de Pangea, con la pasiva «Virtud incompleta de la Misericordia» (posibilidad de perdonar la vida a los monstruos); los Duque son símbolo de leyenda (Pagma, Duque del Fuego; Muller, Duque de la Presión); Morfeos predecía los títulos de Duque para dentro de un año y ocho meses, y el de Grid se abrió en su novena acción virtuosa: es uno de los cinco «jugadores milagrosos».
- Aliento del Fénix Rojo: +30% de resistencia al fuego, infunde el aura del guardián a objetos ígneos; es el aliento que cae cuando los cuatro guardianes divinos bendicen a quienes ascienden a inmortales taoístas; Pangea tenía tres (uno pertenecía al arco robado) y Han Seok-bong entregó uno.
- El guardián Un (clan Un, más de dos metros) golpeó a Grid con cerca del 50% de su fuerza —ordenado al 10%— y solo causó 2.303 de daño, mientras su propio puño quedaba herido; Grid tiene 100 de resistencia y defensa de tanque de mediados de los 200, y le prestó a White su conjunto único +7 (el de Roan, la joven caballera de Reidan) por 500 de oro la hora.
- La mazmorra del castillo absorbe la luz (visión de cinco metros); las agujas blindadas superan los seis millones de salud, defienden el doble que un monstruo común, manejan de 8 a 15 hebras de hilo de plata de diez metros y su sangre derrite la plata; el grupo Fénix Rojo, con equipos de ocho por aguja, solo obtuvo siete hilos en cuatro años.
- Hilo de plata: arma secundaria de ataque 100 que exige dominio avanzado de armas secundarias y 2.000 de destreza (2.500: cinco hebras; 3.000: diez; 4.000: velocidad doble y veinte hebras); la destreza total de Grid, con títulos, es 3.723.
- Cada aguja blindada dio 123.509.000 de experiencia —treinta veces un vampiro joven— y Grid subió del 320 al

322 en la mazmorra y al 324 al matar a Arube; el talismán de protección de Sua (anula un ataque y da +20% de defensa por dos minutos) se consumió por culpa de sus propias mascotas.

- Los esqueletos Armados hasta los Dientes murieron nueve veces como escudos y desarrollaron por sí mismos la pasiva «evitar el hilo de plata»; Grid planea subirlos de nivel cazando gallinas y equiparlos con el hilo de plata y el Anillo de Arube.
- Arube, ex ayudante de Han Seok-bong dado por muerto, es nigromante del grupo del sacerdote daoísta malvado; encontró a las agujas dormidas hace siete años y planeaba ocupar Pangea y convertir a Sua en su sirvienta no muerta; Grid lo mató por accidente con la Ola de Muerte Vinculada y perdió la misión encadenada hacia el arco original (recompensa alternativa: dos niveles, 24 puntos de estadística, la Marca de la Evolución y el anillo).
- Marca de la Evolución (única, fabricada en una instalación de alquimia): +200 a una estadística al adherirla al cuerpo, reconfigurable al coste de −5 puntos permanentes; Grid acabó con +200 de fuerza dos veces y +200 de resistencia (+5.000 de salud) tras perder 10 puntos de Buena Suerte.
- Anillo de Arube: permite torcer hasta cinco hebras de hilo de plata (equivale a 2.500 de destreza) sin condiciones de uso.
- El Reino Eterno declaró traidor a Grid y lanzó misiones masivas contra Overgeared; en la Isla Cork, la unidad R77 (30 buceadores con trajes mágicos de tercera generación) fue aniquilada por Peak Sword, que minaba de noche para subir perseverancia y resistencia y mató de un piquetazo al jugador Soldado (nivel 250, top 10.000) con el pico convertible en espada forjado por Grid; el resucitado Soldado desertó a Overgeared y sirvió de señuelo con la bengala azul que atrajo a la flota eterna a la costa.
- En Bairan, Yura cambió el arma de ingeniería mágica por una espada pura de un metro (Grid puede forjarle espadas, no armas de fuego) y abrió ella misma las puertas para

masacrar a los diez mil atacantes; el marqués Steim se mantuvo neutral pese a ser suegro de Grid, y Lauel lo descartó para puestos clave del futuro reino.

- En Reidan, el pequeño Lord partió con una daga una papa arcoíris que caía, doscientas doncellas desenfundaron a la vez y el Rey de las Sombras velaba oculto en la sombra del niño: Faker concluyó que Irene y Lord eran las personas más seguras del mundo.
- En Borneo, menos de mil soldados Armados hasta los Dientes y unas seis mil tropas de Overgeared frenaron a los 210.000 jugadores elegibles del Reino de Gauss; las murallas diseñadas contra el gran mago Ashur neutralizaron el bombardeo mágico y los arqueros NPC son de nivel 180.
- Cats, el Guerrero de Sangre e hijo de un conglomerado japonés del top diez mundial, convirtió la sangre del campo en lluvia invertida; cuando Seuron (séptimo del ranking, Depredador de Almas, con la Espada de la Sabiduría) traicionó a Gauss para dañar a Grid, Cats puso precio a su cabeza —un millón de yenes por herirlo, cien mil millones por matarlo— y millones de espectadores entraron al juego a cazarlo.
- El anuncio mundial de la aparición de Grid en Patrian (ultimátum de un minuto desde un wyvern) terminó en cuenta atrás en cero: el pergamino de retorno no permite el movimiento intercontinental y Grid partió de Sticks sin pergamino de regreso; Lauel reveló que Sticks lidera el clan Ul (con la princesa Warin) contra la retaguardia eterna antes de ir a Siren por Piaro, y que por el tratado el Clan del Agua debe defender el territorio de Overgeared; Sticks llegará a Pangea en unos cinco días.
- Mientras Grid funde el Aliento del Fénix Rojo —su fundición más dura como descendiente de Pagma— y planea rearmar al gremio (arco de Jishuka, espada de Yura, armadura de Pon, guantes de Regas), Orent, el discípulo granjero de Piaro, marcha solo a defender Bairan: una variable que ni Lauel predijo.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 551–575

Capítulos 551–575

Temas tratados

- La recompensa millonaria de Katz sobre Seon y el asedio de Bairan
- La forja del Arco del Fénix Rojo en la herrería White Hammer de Pangea
- El primer objeto de calificación mito de Satisfy y su penalización
- La defensa de Patrian y la huida de los mercenarios Bubat, Jeff y Ralp
- El ejército de 100.000 soldados del Duque Luif
- Asmopel, soldado raso infiltrado en las filas de Eternal
- Grid contra 100.000: la batalla y reconquista de Bairan
- El juramento de los conscriptos y el umbral para fundar un reino
- El engaño de Kasim ante el Imperio Saharan
- La marcha de Lauel sobre la capital Reinard
- Rose, el príncipe Benoit y el peine invocador del rey Aslan
- El sacrificio de las vírgenes y el descenso de Belial
- La incursión contra la reina del fuego, la oscuridad y la mentira
- Kraugel, Santo de la Espada, y la espada que partió el mundo
- La llegada de Grid al Infierno 32

Resumen

El dinero como arma

La guerra abierta entre el Reino Eterno y Overgeared lleva días desangrando los territorios del gremio. En Bairan el asedio se ha

invertido: los sitiados salen del castillo a masacrar y los sitiadores intentan no colapsar. Sobre la muralla, Katz —el Guerrero de la Sangre, heredero de un conglomerado japonés— convierte la batalla en subasta: ofrece 9 millones de dólares solo por herir a Seon y 900 millones por matarlo. La masa de jugadores de Gaus que forma el grueso atacante —nivel medio 100, sin un solo clasificado— duda de cifras tan absurdas, y Katz, riéndose de esa «imaginación demasiado débil», sube la apuesta: 100 millones de yenes por herida y 10.000 millones por la muerte, prometidos en nombre de su grupo. El dinero hace lo que la propaganda no podía: todo el enjambre corre hacia el Depredador del Alma del Golden Guild que, aunque odia a Overgeared desde que un granjero lo mató en la invasión de Reidan y desde que los objetos de Grid lo eclipsaron en la competición nacional, ha acabado combatiendo solo en medio del territorio enemigo. Mientras tanto, Pon sale al galope en su caballo blanco con la Lanza Relámpago para cumplir su cuota de cien bajas por incursión, y Yura, ya Cazademonios, bombardea con esferas de magia negra a los soldados que escoltan las armas de asedio. Tras cinco días de guerra, flechas, pociones y resistencia están al borde: Bairan aguantará dos días más, o nada.

Cuatro días de horno

Muy lejos, en el Bosque del Sol Rojo del continente oriental, Kraugel masacra con su espada blanca a corredores sesenta niveles por encima de él mientras Ao, inquieto, le pregunta si no irá a ayudar a Overgeared. La respuesta es seca: Grid no querría su ayuda, porque son rivales antes que amigos. En Pangea, Grid lleva tres días y tres noches golpeando el yunque en la herrería White Hammer, asistido por la joven de la casa, y la Paciencia del Herrero Legendario se activa por cuarta vez, borrando su fatiga. Ha fundido un día antes de lo previsto el Aliento del Fénix Rojo y lo ha fortalecido: una sustancia equivalente al adamantium, es decir, parte de un dios, que por sí sola ya eleva la resistencia al fuego un 40%. Con la madera de fósforo blanco, cuernos de minotauro y el mejor diseño de su vida, llega la ventana soñada y temida: la calificación resultante supera lo legendario. Grid se convierte en el

primer jugador de Satisfy en fabricar un objeto de calificación mito, el Arco del Fénix Rojo. Gana el título Observado por los Dioses y su habilidad de herrería evoluciona de la Comprensión del Arma de Dios a Ver las Técnicas de los Dioses: probabilidades altas de épico, ciertas de único, raras de legendario y rarísimas de reproducción de mito o mito; +21% a las estadísticas de todo objeto producido; bonos permanentes de estadísticas y 1.000 de reputación continental por cada mito, y un «suceso especial» cada tres mitos. El precio: los objetos legendarios ya no le darán ni un punto de estadística. En ese momento irrumpen los herreros gritando por el «demonio de orejas puntiagudas»: es Sticks, el alto elfo de 983 años que Grid esperaba, y la prioridad es clara —los colegas antes que el continente oriental—. El elfo lo teletransporta hacia el oeste.

Un arco mítico para Jishuka

En Patrian, Eternal ha desplegado 20.000 hombres con doce catapultas que los grandes magos de la ciudad —el conde Ashur entre ellos, y Euphemina, ya una maga legendaria— neutralizan una y otra vez. Los mercenarios de alto rango entran en escena: Bubat, el Crusher de clase oculta cuyo cuerpo ignora el daño por debajo de cierto umbral, revienta las filas de Regas con un control de masas aéreo y lo martiriza contra el suelo; su compañero Jeff devuelve con la Barrera de Kila las flechas de Jishuka, que ve cómo su mejor flecha viaja de vuelta hacia ella. Entonces el cielo de Patrian se llena de lunas blancas: Grid llega flotando rodeado de 113 misiles mágicos almacenados y los descarga como lluvia sobre catapultas, barreras, colinas de arqueros y cuerpos mágicos. Después entrega a Jishuka el Arco del Fénix Rojo con una reverencia: 3.190 de ataque, +60% de precisión, +80% de velocidad de disparo, +4.000 de daño de fuego fijo por flecha con quemaduras, salpicadura del 12% que además cura a los aliados del gremio, un escudo antiestados si tensa tres segundos el arco, la pasiva Encarnación del Fuego (+90% de recuperación, resistencia que nunca cae bajo cinco) y la habilidad Vuela Arriba, que invoca una copia del Fénix Rojo capaz de infligir un 800% del ataque total a todo enemigo visible. La condición de uso —top 3 del ranking

unificado de arqueros— parece escrita para ella. Jishuka convierte el campo en un mar de fuego: cerca de 20.000 soldados y jugadores de Eternal mueren, y Bubat —que en los primeros días de Satisfy perdió quince días y dos niveles por culpa de ella en un coto de caza de trolls gemelos— huye con Jeff y Ralp sin mirar atrás. La broma con la que Jishuka ofrece pagar el arco casándose con Grid se queda a medias; el herrero, curtido en sopas de kimchi, ha aprendido a leer intenciones. Poco después, Sticks ejecuta una teletransportación masiva del clan Ult —una minoría de magos innatos sin hogar desde que el Imperio Saharan destruyó el suyo— que arrasa las armas de asedio de la retaguardia: la ofensiva sobre Patrian queda rota y el ejército eterno expulsado.

Cien mil contra uno

El Reino Eterno mueve entonces la pieza gruesa: 100.000 soldados reunidos por el Duque Luif, hermano menor del difunto rey Wiesbaden y tío del rey Aslan, con el barón Duca, el conde Carrión, el conde Red y el marqués Vera bajo su mando. Es un ejército de fachada: más de la mitad son conscriptos sin formación —jóvenes, mendigos, padres de familia—, y el duque ha robado los fondos de intendencia para chapar en oro a sus 2.000 soldados de vanguardia y 5.000 jinetes, de modo que solo cargan comida para catorce días. En la marcha desertan miles; 1.831 son capturados y ejecutados como escarmiento. Entre la chusma marcha un recluta rubio y cínico que vigila la espalda del duque: es Asmopel, soldado raso infiltrado, dispuesto a matar al comandante en cuanto se presente la grieta. Bairan cae: la puerta sur cede, Vantner —jinete de un wyvern rojo, «descendiente del gran lobo azul» y primer sirviente de Grid— cubre la retirada empuñando la Espada Larga de Grid gracias a su segunda clase, y Lauel ordena replegarse a Patrian sacrificando el pueblo. A Pon, que lo llama incompetente y luego se disculpa, Lauel le revela el plan oculto: marcha sobre Reinard, la capital. La cobertura mundial celebra la ocupación eterna de Bairan hasta que el duque reúne a más de 9.000 vecinos para ejecutarlos por «servir al rebelde». Y entonces, ante las cámaras del mundo entero, aparece Grid.

Lo que sigue es la batalla de un hombre contra 100.000. Con la Espada Fantasma partida en dos, el Transcender de Pagma y una defensa que convierte cada golpe recibido en experiencia para el Dominio de Armas —que sube a nivel cinco— y para el Cinturón de Tiram, Grid avanza mientras los misiles mágicos con efecto Alarma castigan a quien lo rodea. Cuando el duque lanza a sus 5.000 caballeros de nivel 200, Grid recurre a la Transformación de Objetos: dos Manos de Dios se convierten en arcos del Fénix Rojo de calificación legendaria (600% del ataque en 300 metros), y la pasiva Comando de Dios, que reinicia el enfriamiento si la habilidad adjunta se reutiliza en tres segundos, le permite invocar cinco Fénix consecutivos: más de 10.000 hombres arden. El mundo entiende de golpe que el arco de Jishuka no era un objeto de misión. Cinco rankers de tercer avance lo emboscan y le arrebatan un tercio de salud; Grid los captura con un hilo plateado, los usa como escudos humanos frente a los martillos de los soldados dorados y, cuando le suplican entrar en Overgeared, se niega —«no confío en quien intentó matarme»— pero les ofrece luchar por él como prueba. El duque usa a los rehenes como cebo, Asmopel mata al barón Duca en la torre del reloj con el estilo de lanza de Reidan «Dividiendo los Siete Mares», y Grid, tras encajar la última trampa, se planta ante Luif con la corona de Luz Sagrada del papa que selló a Marie Rose para callar los rumores de demonio y con el Blackening reforzado por un poder demoníaco que ha superado los 10.000 puntos. «Matar en el Pináculo», que ignora el cien por cien de la defensa, le arranca la cabeza al duque. Grid recupera Bairan, gana el título Enfrentar a 100.000 Enemigos y sonríe —ahora ya sabe sonreír— a los 60.000 conscriptos que se arrodillan: 6.338 se le entregan en el acto y su séquito supera las 100.000 personas, el umbral mínimo para fundar un reino. En Seúl, con un cacao en la mano, decide que el país se llamará Reino Armado hasta los Dientes. Mientras, en la fortaleza de Akaru, Kasim ha frenado a 20.000 élite imperiales con un espejismo: mil soldados y sus sombras simulando a decenas de miles de tropas perfectamente entrenadas bajo el sol del desierto.

La caída de la corona

Lauel marcha sobre Reinard —800.000 habitantes, murallas para resistir a un millón de hombres, pero vacía: apenas 8.000 defensores— al frente de 3.000 élite con el equipo de producción de Grid, Faker, Ibellin, Jude con la Dainsleif, el conde Ashur y Bland. Los refuerzos llueven: el rey Maxon con 500 guerreros del Clan del Agua, Piaro —que regresa de Siren presumiendo de un frijol marino que nadie quiere comer—, el papa Damián con Isabel, hija de Rebeca, y tropas atraídas por la futura posibilidad de encargar objetos al herrero; hasta Yang Mon, actor coreano de Hollywood y maestro de mascotas de clase única, aporta monstruos gigantes domesticados a cambio de sus gatos, la solución de Overgeared a su falta de armas de asedio. El asalto es una exhibición: las bestias de Yang Mon embisten las puertas, las enredaderas de crecimiento rápido de Piaro trepan las murallas, Maxon se infiltra por los fosos y Jude hace girar su gran espada. En el palacio, el rey Aslan —que estudió humillado en el Imperio, mató a su hermano Ren y aún debe pagar por el trono— recibe al tercer príncipe imperial Benoit, que le entrega un peine: una herramienta para convocar a un gran demonio. Detrás de la operación está Rose, primera maga negra del ranking y sierva de Yatan, que sigue la misión de dificultad SS «Invocación de un Gran Demonio» y cobra el Bastón de Belial, una reproducción del mito; los intereses de Benoit son otros: encontrar a Piaro y el Escudo Amatista. Cuando los de Overgeared alcanzan el palacio, Aslan ordena quemar a las 9.999 vírgenes alineadas ante él. El precio del deseo —que su linaje gobierne el continente— cae del cielo en un carro tirado por seis Cerberos: ha descendido Belial, 32.º Gran Demonio, reina del fuego, la oscuridad y la mentira.

La incursión imposible

Belial se exhibe casi desnuda y hermosísima, rodeada de llamas que queman a 2.000 por segundo a quien se acerque, duplica los tiempos de lanzamiento de sus enemigos y siembra confusión en quien osa golpearla, volviéndolos contra sus propios aliados. Rose

se arrodilla y le ofrece servirle; Piaro responde con el Mortero para Golpear: un mortero de más de cien metros de diámetro que cae del cielo, aplasta a Rose —que pierde el 32,8% de su experiencia y su equipo queda al borde de la ruina— y arranca un brazo a Belial junto con su carro y sus Cerberos. Es la primera gran herida que un humano le infringe, pero Lauel comprende que Piaro, leyenda durante apenas cuatro o cinco años, no puede con un gran demonio, y ordena la retirada. Ibellin cae en el delirio y ataca a sus compañeros; Faker muere defendiendo a Piaro —su defensa perfecta no vale nada contra el calor—, y el propio Piaro tiene que oír de Lauel que dar un paso más sería desobedecer a Grid. Isabel desata la Transformación Blanca, aquella técnica que consume esperanza de vida, y enfrenta a Belial con la Lanza de Rafael. Entonces Belial invoca el Infierno 32: penalizaciones a todo el grupo, pociones prohibidas y enjambres de súcubos de nivel 320. La salvación llega del cielo: Kraugel, que ha respondido al susurro de Lauel —«si mi poder se combina con el de Piaro y Damián, podremos sellarla»—, mata de un tajo a cincuenta súcubos y organiza el grupo: el aura de Santo de la Espada potencia a Piaro, la Bendición de la Luz de Damián lo desata aún más, y el recién llegado pide a su maestro su técnica máxima. Con el Colmillo Blanco prestado, Piaro ejecuta el Manejo Supremo de la Espada, cuarto estilo: Dividiendo el Cielo; y Kraugel, con su Creación del Manejo de la Espada, la rediseña más poderosa para devolvérsela como herencia. Belial se arranca la forma hermosa —lava y patas, y luego un demonio frío de 160 centímetros— y castiga con Meteoritos instantáneos, su especialidad real: la magia sin encantamiento. Casi todos los miembros por debajo del nivel 300 mueren; Piaro acaba con ambas piernas rotas. Entonces llegan Yura y Jishuka desde Patrian: la Luz de la Destrucción de la Cazademonios —2.070% del ataque físico y 3.430% del mágico, que roba la magia del objetivo y le hunde un 50% todos los atributos durante tres minutos— abre un agujero en el cuerpo de Belial, y la Regulación del Infierno apaga las desventajas del Infierno 32. En esa ventana, la Espada Espacial de Kraugel parte el mundo —el infierno, la tierra y el cielo— ante los ojos de todos los jugadores conectados: Satisfy entero descubre que el cielo sobre el

cielo es un Santo de la Espada, y Agnus, que acaba de derribar a duras penas a Antier en el Archipiélago de Ben, rompe a reír esperando el reencuentro. La Laceración de la Espina de Ibellin deja a Belial al 10% de salud; la reina responde transformándose en el monarca del infierno y fingiendo una recuperación total, pero Lauel, que ha visto demasiadas casualidades, deduce la verdad: el indicador de salud de la reina de las mentiras siempre fue una ilusión, y su piel negra de insecto solo oculta las heridas. Con la ofensiva final agotada, Piaro y Jude, con la muñeca rota el primero y la Dainsleif destrozada el segundo, quedan en manos de Belial. Y entonces los dos desaparecen del alcance del demonio: un hombre de cabello negro los sostiene en el aire, suelta el Blackening y se burla de que una reina sin alma no va a tocar a los que serán el poder futuro de su señor. Grid confía los heridos a Sehee —la Santa Ruby, que desciende ejecutando una danza de espada— y la última palabra del grupo es suya.

Hechos relevantes e interesantes

- Katz ofreció desde la muralla de Bairan 9 millones de dólares por herir a Seon y 900 millones por matarlo; ante la desconfianza, subió la apuesta a 100 millones de yenes por herida y 10.000 millones por la muerte, jurando pagar en nombre de su conglomerado; el dinero convirtió al enjambre de jugadores de Gaus (nivel medio 100, sin clasificados) en cazadores del Depredador del Alma.
- Bairan se sostuvo con salidas de castillo: Pon y su Lanza Relámpago cumplían cuotas de 100 bajas por incursión y Yura destruía armas de asedio con la magia negra de Cazademonios; tras cinco días de asedio quedaban suministros para dos.
- Grid forjó el Arco del Fénix Rojo en la herrería White Hammer de Pangea tras cuatro días sin dormir, con la Paciencia del Herrero Legendario activada cuatro veces, madera de fósforo blanco, cuernos de minotauro y un Aliento del Fénix Rojo fortalecido, material equivalente al adamantium por ser sustancia de un dios.

- Primer objeto de calificación mito de Satisfy: título «Observado por los Dioses» y evolución de la herrería a «Ver las Técnicas de los Dioses» (+21% a las estadísticas de los objetos producidos, bonos permanentes y 1.000 de reputación por cada mito, un suceso especial cada tres mitos); la penalización: los objetos legendarios ya no dan estadísticas a Grid.
- El Arco del Fénix Rojo exige ser top 3 del ranking unificado de arqueros: 3.190 de ataque, flechas con 4.000 de daño de fuego fijo, salpicadura que cura aliados, «Encarnación del Fuego» y «Vuela Arriba» (un Fénix que inflige el 800% del ataque a todo enemigo visible); las habilidades adjuntas a un mito pueden subir de nivel.
- Jishuka quemó a unos 20.000 hombres en Patrian y los expertos que creyeron que el arco era un «objeto exclusivo de misión» quedaron desmentidos cuando Grid replicó sus invocaciones; Bubat, Jeff y Ralp huyeron —Bubat aún recordaba haber perdido quince días de juego a manos de Jishuka en los primeros tiempos de Satisfy—.
- El clan Ult, minoría étnica de magos innatos arruinada por el Imperio Saharan, destrozó por teletransportación masiva de Sticks las catapultas de Eternal en Patrian.
- El ejército de 100.000 del Duque Luif (hermano del difunto rey Wiesbaden y tío de Aslan) era mitad conscriptos sin entrenar; robó los fondos de intendencia para chapar en oro a sus tropas de vanguardia, dejando comida para solo 14 días; ejecutó a 1.831 desertores y unos 6.000 se fugaron durante la marcha.
- Asmopel, infiltrado como soldado raso en el ejército eterno, ejecutó al barón Duca con «Dividiendo los Siete Mares», el estilo de lanza de Reidan, y tenía al conde Carrión como siguiente objetivo.
- En la caída de Bairan, Vantner cubrió la retirada montando su wyvern rojo y empuñando la Espada Larga de Grid gracias a su segunda clase; Lauel reveló entonces que marchaba sobre Reinard.

- Grid, solo ante 100.000, combinó 113 misiles mágicos almacenados, la Transformación de Objetos (dos Manos de Dios convertidas en arcos legendarios del Fénix) y la pasiva Comando de Dios —que reinicia enfriamientos reutilizados en 3 segundos— para invocar cinco Fénix seguidos y aniquilar a más de 10.000 soldados y a los 5.000 caballeros del duque.
- Cinco rankers de tercer avance que lo emboscaron acabaron atados con hilo plateado y usados como escudos; tras pedir entrar en Overgeared, Grid los rechazó pero les dio la chance de luchar por él, y más tarde dirigieron junto a Asmopel la reconstrucción de Bairan con 70.000 personas, a las que un granjero formado por Piaro salvó de la hambruna plantando patatas arcoíris (misión oculta «Resolver la crisis alimentaria de Bairan», con comida para solo 15 días).
- «Matar en el Pináculo», que ignora el 100% de la defensa, decapitó al Duque Luif; Grid ganó el título pasivo «Enfrentar a 100.000 Enemigos», 6.338 soldados se rindieron en el acto y su séquito superó las 100.000 personas: calificación mínima para fundar un reino.
- Las condiciones de fundación publicadas por SA Group: tres ciudades importantes, 100.000 personas y 60 millones de oro; con Reidan, Winston (vía Irene) y Reinard, Overgeared las cumpliría; Grid ya bautizó su futuro país: Reino Armado hasta los Dientes.
- Kasim, el Rey de las Sombras, hizo que 1.000 soldados y sus sombras parecieran decenas de miles de élite entrenando a la perfección bajo el sol del desierto, y los 20.000 imperiales de la fortaleza de Akaru renunciaron a invadir el Reidan vacío.
- Ares, entre patatas fritas y refrescos, descartó salvar a Eternal de Overgeared: su objetivo es el Imperio Saharan; conserva los títulos de «primero en masacrar a 10.000 y 20.000 personas», razón por la que Grid y Jishuka nunca los obtuvieron.
- Rose (primera maga negra del ranking, sierva de Yatan) y el príncipe Benoit colocaron el peine invocador en manos de

Aslan; su recompensa fue el Bastón de Belial, reproducción del mito; Benoit busca en realidad a Piaro y el Escudo Amatista del Cañón Kesan.

- Aslan quemó a 9.999 vírgenes de Reinard para comprar el deseo de que su linaje gobierne el continente; descendió Belial, 32.º Gran Demonio, reina del fuego, la oscuridad y la mentira, en un carro tirado por seis Cerberos.
- El Mortero para Golpear de Piaro (más de 100 metros de diámetro) mató a Rose de un aplastamiento —perdió el 32,8% de experiencia y 1.000 pociones de maná— y arrancó un brazo a Belial, destruyendo su carro y sus Cerberos.
- Belial convocó el Infierno 32 (penalizaciones generales, pociones prohibidas, súcubos de nivel 320) y su arma real es la magia sin encantamiento: sus Meteoritos mataron a casi todos los miembros por debajo del nivel 300 y rompieron las piernas de Piaro.
- La Luz de la Destrucción de Yura (2.070% del ataque físico y 3.430% del mágico; roba la magia del objetivo y reduce un 50% sus atributos por 3 minutos) y su Regulación del Infierno fueron las únicas capaces de quebrar al gran demonio.
- La Espada Espacial de Kraugel partió el mundo ante todos los jugadores conectados: Satisfy supo que su clase oculta es Santo de la Espada; con su Creación del Manejo de la Espada rediseñó el «Dividiendo el Cielo» de Piaro y se lo devolvió como herencia, negando ser la reencarnación de Muller.
- La Laceración de la Espina de Ibellin (la flamberge de la era Tzedakah) infringió la herida fatal que dejó a Belial al 10% de salud; Lauel descubrió que su barra de vida era una ilusión de la reina de las mentiras y que su forma de monarca del infierno solo ocultaba las heridas.
- Faker cayó protegiendo a Piaro —su defensa perfecta fracasó contra el calor de Belial— e Isabel desató la Transformación Blanca, que consume esperanza de vida, empuñando la Lanza de Rafael, uno de los tres artefactos divinales de la iglesia de Rebeca.

- Con Piaro y Jude a punto de morir, Grid irrumpió en el Infierno 32 con el Blackening reforzado (poder demoníaco superior a 10.000), se burló del alma vacía de Belial y confió los heridos a Sehee, la Santa Ruby, que descendió con una danza de espada.

008 · Expansionismo militar — mapa

- Patrian: murallas 20 m, puerta Norte–Oeste del Reino Eterno. Borneo (Gaus): frente a Patrian.
- Triángulo defensivo Reidan–Patrian–Borneo (501–525): Patrian en 2 días; 3.153 ejecutados en Borneo.
- Bairán (551–575): 100.000 repelidos; Duque Luiff muerto; 60.000 reclutados.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 576–600

Capítulos 576–600

Temas tratados

- La incursión contra el 32.º Gran Demonio Belial y la destrucción de su alma
- Link Kill Wave Pinnacle y la bendición de la diosa Rebeca
- El título Salvador del Mundo y el botín mítico de la incursión
- El ajuste de cuentas con el rey Aslan y el duelo contra Chuley
- La fundación del Reino Overgeared y la coronación del primer rey jugador
- El costo de una corona: 60 millones de oro y el Arco del Fénix Rojo
- Kraugel, los Siete Episodios Malignos y las advertencias sobre Agnus y Ares
- La defensa de Reidan: Lord, Kashim y Faker contra las hermanas Blanca y Negra
- La reconstrucción de la Lanza de Rafael y el Pelo Esponjoso de la Diosa
- El método de producción de equipo de batalla mágico y los 190.000 misiles
- La estadística Deidad y el título Vislumbrado los Mitos
- Los tres templos de Rebeca y las recompensas de la Santa Ruby
- El Imperio Saharan, los quince reinos y el aislamiento diplomático
- El marqués Steim, Tris y el fin de la nobleza del Reino Eterno
- Blood Carnival, la organización Inmortal y el duelo de Agnus

Resumen

El hombre que llegó al borde del infierno

La incursión contra el gran demonio estaba perdida. El grupo de ataque más fuerte jamás reunido —Kraugel, Damian, Piaro, Isabel, Yura y lo más granado de Overgeared— sangraba en el 32.º infierno, una esfera negra convocada por Belial sobre los jardines del palacio de Reinard, y los comentaristas de todo el mundo daban la empresa por muerta: de caer el gremio, Belial instalaría su base en el Reino Eterno. Entonces una luz blanca rompió la oscuridad roja y negra: Grid, recién salido de la batalla contra 100.000 soldados en Bairan, descendió con una danza de espada junto a su hermana Ruby, cuyo poder de Santa arrancó a Piaro y a Jude del borde de la muerte. Su primer golpe fue el corte definitivo, la combinación de Fracaso y la Gran Espada potenciada por la Combinación de Elementos: sonó como si las campanas temblaran en todo el infierno y el indicador de Belial, desangrada durante cuatro horas por Kraugel, se desplomó del 100 al 10%. Grid aceptó unirse al grupo de Kraugel y con él el aura del Santo de la Espada —daño infligido +30% y habilidades de espada duplicadas—, un beneficio hecho a la medida del ruso que despertó su envidia deportiva; su Muerte Vinculada arrancó 22 millones de salud de un combo y dejó a la monarca en el 9%. Belial respondió con gravitación y una tormenta de relámpagos oscuros, pero Grid, el hombre con el intercambio de objetos más rápido del juego, se quitó los pendientes de Dark Bus, canceló a la fuerza el Blackening y se cubrió con Triple Layers y el conjunto de Luz Sagrada, cuya probabilidad de resistir la magia oscura lo salvó entre bombardeos de hasta 12.083 puntos por hechizo. Recordó a El Gao, que equilibraba cuerpo a cuerpo y magia: Belial era artillería pura, sin defensa de cerca. «No hay problema si te golpeo directamente.»

El alma que arde no reencarna

La rematada fue una orquesta de todo lo que Grid había sembrado. Los esqueletos Overgeared y Armado hasta los Dientes enredaron

a la monarca con un hilo plateado y le agarraron el tobillo: un gran demonio inmovilizado por esqueletos de nivel 1. Yaruk, muy debilitado pero convocado, hundió su Espada Sublime en la gruesa piel; Noe venció el instinto grabado en los genes de los memphis —la mejor bestia demoníaca del infierno, reservada a los monarcas de rango superior a 20— y recibió de lleno el ataque destinado a su amo; y Ruby consumió su propia salud y maná para devolver la vida a los caídos. Ante una Santa, Belial sintió miedo por primera vez: los grandes demonios reencarnan eternamente por la bendición de Yatán, pero esa luz estaba quemando su alma. Grid encadenó Muerte Vinculada y Onda y buscó el remate con Pinnacle; el título «Observado por los Dioses», ganado al forjar el Arco del Fénix Rojo, se activó y la diosa Rebeca unió las tres técnicas: nació la habilidad de fusión Link Kill Wave Pinnacle —1.500% del poder de ataque en la ráfaga, +200% de Muerte Vinculada desde el cuarto impacto, la Onda de área con el 500% del poder y −30% de velocidad, y el Pinnacle que ignora el 80% de la defensa—, aunque el título quedó sellado de forma permanente. La pasiva Comando de Dios reinició la reutilización, los críticos de 25,8 y casi 27 millones la dejaron bajo el 4% y, cuando la tenacia de la monarca derribó a Yaruk y estuvo a un golpe de matar a Grid, el arado de Piaro —resucitado y concentrado en curación por Damian y Ruby— cayó del cielo: «Destinado a Perecer» aplastó la cabeza del demonio. El alma de Belial fue aniquilada sin reencarnación posible y el trono del 32.º monarca quedó vacante. Todos recibieron el título «Salvador del Mundo» (+200 a todas las estadísticas) y los premios se repartieron por desempeño: Piaro primero, Yura segunda, Kraugel tercero, Grid quinto, con Isabel, Damian y Jishuka detrás y un premio especial para Ruby; con los títulos acumulados, Grid suma +320 a todas sus estadísticas y Kraugel +350, empatados con quince tipos de estadística. Piaro, convertido en celebridad mundial, se inclinó ante su señor y le entregó íntegro su botín: las joyas negras y rojas de Belial, el cuerno del demonio —destinado a convertirse en equipo agrícola de guerra— y el Bastón de Belial, arma de calificación mito que Braham reclamó para sí con voz que no admitía discusión. El mundo reordenó sus certezas: la clase oculta de Kraugel es el Santo

de la Espada, la iglesia de Rebeca es aliada total de Overgeared y hay que «invertir más interés en los NPC». Grid se obliga a recordar que Belial era el número 32 —quedan 31 más fuertes— y que la duquesa Marie Rose sigue dormida.

El juicio del rey Aslan

Del infierno destrozado salieron cientos de heridos, y tras ellos el rey Aslan, con los ojos llenos de locura: «¿Por qué usaste este poder como herramienta de rebelión?». Grid le escupe la verdad: un perro que mató a su hermano mayor por el trono, se lo incriminó y ahora hace de víctima, es simplemente basura. La primera espada del Eterno, Chuley, cruza su camino: ha vivido desde su nacimiento para proteger a la familia real y no puede darse la vuelta aunque el rey sea un criminal. Grid pelea en solitario, sin las Manos de Dios: alterna el Bastón de Belial para bombardear con Misil Mágico —incluso deja misiles-trampa dormidos tras el espadachín— y la Espada Fantasma bifurcada en dos órbitas, y cuando Chuley está a punto de aceptar la derrota, las Manos de Dios derriban un muro del palacio: tras él entran los familiares de las 9.999 vírgenes sacrificadas, gritando «mata al rey Aslan». «El rey es respetado porque protege al pueblo: ¿por qué proteger a un rey al que no le importa el pueblo?». El destino de Chuley se rompe, su espada cae y se arrodilla. Grid ordena capturar a Aslan y anuncia: «A partir de ahora ocuparé el trono del Eterno». Aslan amenaza con el Imperio Saharan; Grid sonríe: «Eventualmente me tragaré al Imperio». El rey es entregado a la gente, que lo ejecuta, y muere como último rey de los Eternos pidiendo perdón a su padre y a su hermano. El Reino Eterno se dispersa, 356.931 habitantes de Reinard juran servir a Grid y los nobles supervivientes lo odian. Ante el mundo, Grid pronuncia el nombre que meditó mucho: «Construiré una nueva nación con mi pueblo y con el herido Reinard. El Reino Overgeared. Soy el rey de Overgeared, Grid». El término, jerga coreana de principios de siglo para burlarse de quien depende de los objetos, deja de ser insulto gracias a él; los extranjeros lo encuentran imponente, los coreanos se ríen, y Lauel —que llevaba meses preparando el «Reino de la

Oscuridad del Destino Infinito»— llora de horror antes de renovar su juramento: «Mi alma y mi corazón serán tuyos, y en la próxima vida y en la siguiente».

El precio de una corona

Fundar un reino exige tres ciudades, 100.000 personas y 60 millones de oro: 72.000 millones de wones, cifra que Grid maldice contra los desarrolladores de SA Group. Toban sugiere juntar los activos de los miembros, pero Lauel se niega: si el gremio entero comparte participaciones, la influencia de Grid se diluye; que pague solo y sea «el centro firme que no puede ser desplazado», porque demasiados cocineros estropean el caldo. Grid, con más de 20.000 millones de wones en activos, baraja un patrocinio publicitario que Lauel descarta, y escucha la sentencia: «Quédate en la herrería y fabrica artículos constantemente». El dinero llega por otra vía: Jishuka compra el Arco del Fénix Rojo por los 60 millones de oro completos —Lauel protesta de que a ese precio casi la regalan— pagando un adelanto y el resto a plazos de por vida; para reunirlo liquida sus propiedades en Brasil, unos 60 millones de dólares, y conmociona al país: «Es para pagar un artículo». De paso, Kraugel visita a Grid: sabe que posee Comando de Dios, uno de los tres grandes pasivos ofensivos, porque él progresó en los Siete Episodios Malignos —la historia de siete personas elegidas por los dioses que se corrompieron, cuyas pasivas más fuertes se rastrean avanzando sus episodios— sin obtener la que buscaba; Agnus y Ares ya consiguieron la suya. Su consejo: Agnus está completamente deformado, un espíritu maligno que se obsesionará con Grid; Ares es «un hombre sin sombra, un sol como tú» capaz de arrastrar a los más fuertes. «¿Son más fuertes que tú?». «Por ahora. Haré que vuelva a ser el mejor.» Y se ofende cuando Grid lo llama hermano menor: Kraugel es dos años mayor.

La maldición de los campos de Reidan

La red de inteligencia de Blood Carnival detecta que Reidan ha quedado casi vacía —mil soldados de nivel 100— y las hermanas

Blanca y Negra van por la venganza y por Irene. Pero los campos son una trampa diseñada por Grid: los «granjeros» son soldados y jugadores disfrazados, y del arrozal surge una sorpresa que cambia la historia: Lord, el hijo de Grid e Irene, un niño de cinco años limitado al nivel 40 por su edad, que domina los métodos de daga de Lantier, las sombras de su maestro Kashim, la magia divina de Damian y una Espada de Tormenta con el juego de pies del Espadachín Blanco Kraugel. Blanca (nivel 370, más de 60.000 de salud, artista marcial que convierte grasa en músculo) apenas puede creer que ese niño sea «un arma secreta levantada por Grid, Kraugel y Damian». Las doscientas candidatas a Hijas de Rebeca, élites de nivel 200+, protegen al pequeño, y los jugadores-granjeros, agradecidos con Piaro, duplican su coraje en lugar de quebrarse. Negra (nivel 330, Ilusionista que hace reales sus ilusiones —un mago de fuego, un guerrero, un paladín— pagando cada clon con experiencia) se infiltra en el castillo para matar a Irene y muere a manos de Faker, que con sus Pantalones de Kruger y una clase normal declara «también alcanzaré el cielo»; Blanca cae bajo la Codicia de Kashim, técnica única que funde los métodos de Daluka y Lantier y devora a la víctima con todas las sombras del entorno, dejando caer solo un collar. Kashim, que estima su nivel a mediados de los 400, decide retar su cuarto avance: ha espiado al Imperio y sabe que los caballeros numerados del uno al siete, elegidos como sustitutos de Piaro, podrían derrocar un reino por sí solos; para proteger lo de Grid mientras él crece, el Rey de las Sombras debe ser más fuerte. Lord, que quiso regalarle el collar a su padre ausente, gana un maestro que cubre la vacante paterna; los jugadores que lo vieron pelear fundan su propia unidad especial jurando seguir al «talento continental supremo».

Las cuentas de la guerra y las sombras que se mueven

Mientras Reidan resistía, Blood Carnival cobraba su peaje: Tarma asesinó a Pew en la isla Cork tras la victoria sobre la armada del Eterno, la isla quedó devastada y su restauración resulta tan cara que Lauel decide abandonarla: los territorios del Eterno que

Overgeared ocupará valen mucho más. En el frente opuesto, Katz defendió Borneo con apenas un par de miles de soldados contra el reino de Gauss: prometió oro a los usuarios atacantes por cada golpe asestado al ranker Seon y luego exigió el vídeo de la hazaña como prueba —imposible de grabar en cápsulas corrientes—, desmoralizando a los mercenarios hasta la retirada. Grid elabora la lista de criados meritorios del futuro reino: Katz el primero, Jishuka la segunda (Patrian y el Arco del Fénix Rojo), Piaro, y un Asmopel cuya «Determinación del Número Dos» se debilitaría si lo reconocen en público: para él, consulta con Lauel. Los herreros de Reidan, con Khan de asistente, encienden todos los hornos para fabricar los premios. En las sombras, el maestro oculto de Blood Carnival, Dark, estrena su clase oculta de creador de mazmorras y ordena a la fundadora Viola capturar NPC sin talento para entrenarlos a la manera de Asmopel. Y en un castillo junto a Innsbruck, Agnus despierta gritando el nombre de su amante muerta, Luna, y se reconecta a Satisfy para lograr el deseo imposible en la realidad; su organización secreta Inmortal, la red de nigromantes que lidera Berad, recluta a las hermanas Blanca y Negra —que seguirán en Blood Carnival como encubrimiento— con un objetivo: hacer de Agnus el rey de los vivos y los muertos, con Overgeared y el ejército de Ares como enemigos declarados.

La lanza de la diosa y los 190.000 misiles

El papa Damian obtiene permiso para levantar dos templos más de Rebeca en Reinard —pagados por la iglesia, algo sin precedentes— y una misión de grado A para los creyentes que ayuden a construir. Isabel, pálida por la Transformación Blanca que devora su vitalidad, deja la Lanza de Rafael en manos de Grid. La desmonta pieza a pieza y descubre que no hay material divino alguno: es adamantium puro; el arma es mítica porque la hizo un dios, y la tecnología divina no se remodela con habilidad humana. La desesperación dura hasta que el adorno esponjoso que cuelga del asta resulta ser, bajo la Evaluación del Herrero Legendario, el Pelo Esponjoso de la Diosa: un mechón de Rebeca con un poder divino insoportable para los humanos, capaz de ser droga o veneno. La

Santa Ruby —clase única tras la incursión, bastón personal de grado único y título «Negación», que la fortalece contra criaturas creadas por los dioses— purifica el mechón y reduce su poder a la mitad. Nace la misión oculta «Por el bien de Isabel»: debilitar el poder divino de la lanza dejándola más fuerte que antes; la recompensa, un punto de Deidad. Para lograrlo, Braham desentierra una de las piezas ocultas del Descendiente de Pagma: el método de producción de equipo de batalla mágico, que exige templar cada metal con magia. La misión de entrenamiento, dificultad SS, son diez mil Misiles Mágicos sobre cada uno de diecinueve metales, del hierro al adamantium y la hematita: 190.000 misiles en más de quince días de tortura repetitiva, posible solo gracias al Anillo del Absurdo, que reduce el consumo de recursos a la mitad. La Lanza de Rafael renacida es de calificación mito con ataque 13.210, poder divino +2.000, +200 a todas las estadísticas, 5.000 de daño fijo por golpe, una Rueda de Luz que dispara Misiles Mágicos de 4.000 con precisión perfecta, Escudo de Luz de contraataque y una Transformación Blanca que ya no consume salud sino maná; a cambio, perdió un tercio de durabilidad. Dos creyentes de primer grado de Yatan, Bon y Adus, irrumpen en la herrería para cazar a la Isabel debilitada y sirven de conejillos de indias: el herrero que ríe entre las llamas y esquiva como un paladín, bombardea como un sacerdote y mata como un espadachín se presenta como «Rey Armado hasta los Dientes» antes de devolverle el arma a Isabel, que aplasta su miedo a la muerte. Cuando Grid recompensa su fe, Isabel «deifica» al herrero: el título «Observado por los Dioses» se actualiza a «Vislumbrado los Mitos» y se abre la estadística especial Deidad, que otorga un poder nuevo cada diez puntos según la personalidad y solo puede crecer mediante misiones ocultas. Esa noche, Isabel toma la mano de Damian.

La ceremonia de fundación

Las familias reales de los quince reinos rechazan la invitación y se coordina el aislamiento diplomático del «reino de un rebelde»; en el Imperio Saharan, el emperador Juander desestima el asunto,

mientras los príncipes Roland y Durandal —hijos de la difunta emperatriz Aria, desplazados por la favorita María y su hijo, el cuarto príncipe Edan— dictan la estrategia: no reconocer, estrangular, exigir tributo y dejar que el reino se autodestruya. El rey Cactus de Gauss organiza el envío de delegaciones para humillar a Grid en su propia ceremonia. Pero la vieja nobleza del Eterno se adelanta: en el pueblo de Lanfield, el conde Logan y el marqués Bedman aterrorizan a los campesinos que izan la bandera del martillo y el yunque… hasta que del almacén de granos sale el marqués Steim, que ha confirmado con sus espías que Aslan asesinó al príncipe Ren: la línea de Wiesbaden está extinta y ningún «rey adecuado» existe; el único digno es su yerno. La traición del vizconde Tris —que abandona la misión oculta «Alianza de Nobles Anti-Grid» porque el futuro junto a Grid vale más que cualquier recompensa— mata a Logan, la Nova del Norte Laden desata la matanza y Steim se pone al frente del Norte entero para su hijo político. Días después, en Reinard restaurado —estatuas de los reyes eternos sustituidas por la de Grid, emblema del dragón plateado troquelado con martillo y yunque, circulación cambiada a la derecha—, los delegados extranjeros desertan uno a uno: el barón Cons huye tras ver a mil caballeros negros y al papa Damian con sus quince ancianos; el León de Murray, barón Kudan, hace mutis ante un vulgar soldado rubio de armadura raída que apaga su energía de espada; el Barón Vampiro Bedica escapa al ver a docenas de miembros del gremio luciendo anillos de vampiro mejores que el suyo. Entonces estalla el pánico: 100.000 tropas de los «nobles eternos» rodean la ciudad defendida por 5.000 soldados, y los jugadores invitados gritan que Grid piensa usarlos como sacrificios, desenterrando los viejos apodos de carnicero y psicópata. Grid ordena abrir las puertas: las decenas de miles de soldados presentan armas y saludan a gritos a su rey; al frente está el marqués Steim. «En nombre del Reino Overgeared, comenzaré la ceremonia de fundación. Ha nacido un nuevo reino en el continente: el Reino Overgeared. El nombre del rey es Grid». Primer jugador en convertirse en rey, audiencias mundiales disparadas: el comienzo de una nueva era.

Hechos relevantes e interesantes

- La incursión al 32.º infierno terminó con el alma de Belial destruida: es el primer Gran Demonio aniquilado por jugadores, no podrá reencarnarse y el trono del 32.º monarca quedó vacante; la gesta se retransmitió en vivo al mundo entero.
- El primer golpe de Grid (combinación de Fracaso y la Gran Espada con Combinación de Elementos) bajó a Belial del 100 al 10% de salud; su Muerte Vinculada hizo 22 millones de daño (9%) y los críticos posteriores rondaron 25,8 y casi 27 millones, dejándola bajo el 4%.
- Grid entró al grupo de Kraugel y recibió el aura del Santo de la Espada: daño +30% y habilidades de espada duplicadas, un beneficio exclusivo del ruso.
- La habilidad de fusión Link Kill Wave Pinnacle (1.500% del poder de ataque en la ráfaga; +200% de Muerte Vinculada tras cuatro impactos; Onda de área de 5 m con 500% del poder y −30% de velocidad; Pinnacle que ignora el 80% de la defensa; mitad del maná máximo y 3 horas de reutilización) la concedió la diosa Rebeca a través del título «Observado por los Dioses», que quedó sellado permanentemente tras usarse.
- La pasiva Comando de Dios reinicia tiempos de reutilización: si la habilidad se reutiliza en 3 segundos, no consume recursos; Kraugel la conocía por los Siete Episodios Malignos, donde se rastrean las pasivas de siete personas elegidas por los dioses que se corrompieron; Agnus y Ares ya obtuvieron las suyas. Kraugel advirtió a Grid sobre Agnus («un espíritu maligno que se obsesionará contigo») y Ares («un hombre sin sombra, un sol como tú»), prometió volver a ser el mejor y reveló ser dos años mayor que Grid.
- Noe es un memphis, la mejor bestia demoníaca del infierno y especie en peligro de extinción que solo los monarcas de rango superior a 20 pueden domesticar; venció su instinto

genético de servir a los grandes demonios para proteger a Grid.

- El título «Salvador del Mundo» da +200 a todas las estadísticas y una saga que los juglares cantan por el continente (beneficio de 3 horas al escucharla); con sus títulos, Grid acumula +320 y Kraugel +350 a todas las estadísticas, empatados con quince tipos de estadística cada uno.
- Premios de la incursión por desempeño: 1.º Piaro, 2.ª Yura, 3.º Kraugel, 5.º Grid, 6.ª Isabel, 7.º Damian, 8.ª Jishuka, más el premio especial de Ruby; todos recibieron cinco joyas de grado C y diez pieles duras de Belial.
- Piaro entregó a Grid todo su botín del primer premio: las joyas negras y rojas de Belial (grado C), el cuerno del demonio y el Bastón de Belial, arma de calificación mito (ataque mágico 2.640, tres magias simultáneas con +200% al combinar fuego y oscuridad, escudo de 5.000 por hechizo, +20% probabilidad crítica mágica, +150% daño crítico mágico, pasiva Poder de Belial), que Braham reclamó para sí; Grid renovó su promesa de convertirse en mago legendario.
- El rey Aslan fue ejecutado por el pueblo tras ser derrotado y capturado; murió como último rey del Reino Eterno, que se disolvió: 356.931 habitantes de Reinard juraron servir a Grid y la nobleza superviviente le declaró odio eterno.
- Chuley, la primera espada del Eterno, se rindió cuando el llanto de las familias de las 9.999 vírgenes sacrificadas rompió su destino de guardián real; Grid lo venció sin las Manos de Dios, alternando el Bastón de Belial (bombardeo de Misil Mágico con misiles-trampa) y la Espada Fantasma en dos órbitas.
- Las condiciones mínimas para fundar un reino son tres ciudades, 100.000 personas y 60 millones de oro (72.000 millones de wones); Lauel obligó a Grid a financiarlo solo para no diluir su poder, y Jishuka pagó los 60 millones de oro por el Arco del Fénix Rojo —adelantado y a plazos de

por vida— vendiendo propiedades brasileñas por unos 60 millones de dólares.

- La defensa de Reidan fue una trampa de Grid: soldados y jugadores disfrazados de granjeros en los campos; Lord (5 años, nivel 40 por límite de edad) exhibió los métodos de daga de Lantier, las sombras de Kashim, la magia divina de Damian y la Espada de Tormenta con el juego de pies del Espadachín Blanco.
- Blanca (nivel 370, más de 60.000 de salud, convierte grasa en músculo) murió bajo la Codicia de Kashim, técnica que funde los métodos de los asesinos legendarios Daluka y Lantier; Negra (nivel 330, Ilusionista que paga cada clon real con un 20% de experiencia) murió a manos de Faker, que con clase normal y los Pantalones de Kruger declaró su meta de «alcanzar el cielo».
- Kashim estima su nivel a mediados de los 400 y decidó intentar su cuarto avance: sabe por espionaje que los caballeros numerados del uno al siete del Imperio Saharan, elegidos como sustitutos de Piaro, podrían derrocar un reino por sí solos; los trece asesinos del dragón plateado del príncipe Ren, reentrenados por él, operan ya como Overgeared Shadows.
- Los jugadores-granjeros de Reidan que presenciaron el talento de Lord fundaron una unidad especial para seguir al «talento continental supremo»; el collar que dejó caer Blanca (reduce la tasa de despliegue de habilidades) terminó en manos de Lord, que quiere regalárselo a su padre.
- Tarma asesinó a Pew en la isla Cork, que quedó devastada y será abandonada porque restaurarla cuesta más de lo que vale; Katz defendió Borneo con un par de miles de soldados y desmoralizó al ejército usuario de Gauss exigiendo vídeos imposibles como prueba de pago de las recompensas por golpear al ranker Seon.
- La lista de criados meritorios del nuevo reino: 1.º Katz, 2.ª Jishuka (defensa de Patrian y Arco del Fénix Rojo), después Piaro; Asmopel se mantiene en secreto porque reconocerlo debilitaría su pasiva «Determinación del Número Dos».

- La Lanza de Rafael no contiene material divino: es adamantium puro forjado por un dios; su único vestigio sagrado es el Pelo Esponjoso de la Diosa (un mechón de Rebeca, peso 0, droga o veneno según el uso), que la Santa Ruby purificó reduciendo su poder a la mitad.
- El método de producción de equipo de batalla mágico (pieza oculta del Descendiente de Pagma, misión SS de Braham) exige templar diecinueve metales con diez mil Misiles Mágicos cada uno: Grid disparó 190.000 misiles en más de quince días, posible solo por el Anillo del Absurdo (recursos a la mitad).
- La Lanza de Rafael reconstruida es mito con ataque 13.210, poder divino +2.000, +200 a todas las estadísticas, +5.000 de daño fijo, Rueda de Luz con Misiles Mágicos de 4.000 (+50% contra el mal), Escudo de Luz y Transformación Blanca por maná en lugar de salud, a costa de un tercio de su durabilidad; fue probada contra los creyentes de primer grado de Yatan Bon y Adus, que confundieron a Grid con paladín, sacerdote y templar a la vez («Rey Armado hasta los Dientes»).
- La clase de Ruby subió a calificación única tras aniquilar el alma del demonio: +2 niveles a todas sus habilidades, dos habilidades nuevas al nivel 300, su bastón personal ahora único, y el título «Negación» (más fuerte contra criaturas creadas por dioses; sus curaciones no se apilan con las de otros sacerdotes).
- La fe de Isabel «deificó» a Grid: «Observado por los Dioses» se actualizó a «Vislumbrado los Mitos» y se abrió la estadística especial Deidad (un poder nuevo cada 10 puntos, según la personalidad, solo aumentable con misiones ocultas); la misión «Por el bien de Isabel» otorgó el primer punto.
- El Imperio Saharan (emperador Juander; príncipes Roland y Durandal contra la facción de la emperatriz María y el cuarto príncipe Edan) y los quince reinos coordinados por el rey Cactus de Gauss planearon aislar y estrangular al Reino Overgeared; sus delegados huyeron de la ceremonia al ver

mil caballeros negros, al papa Damian con sus ancianos y a los anillos de vampiro de los miembros del gremio.

- El marqués Steim purgó a la nobleza del Eterno en Lanfield (traición del vizconde Tris, que abandonó la misión «Alianza de Nobles Anti-Grid», y matanza de la Nova del Norte Laden) y puso sus 100.000 tropas a los gritos de «¡larga vida al rey Grid!»: Grid fue coronado como primer rey jugador de Satisfy.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 601–625

Capítulos 601–625

Temas tratados

- La coronación de Grid y la absorción del Gremio Gigante
- El ducado de Chris y la lealtad de Cirkan
- La exigencia de tributo de los 15 reinos
- Los duelos del barón Big y el barón Britton
- El vasallaje del Reino Fold
- El ataque del sexto caballero Reidor
- El título Primer Rey y sus cinco efectos
- Misiones reales, alquimia e inmigración
- Coca-Cola y el «autobús de soldados»
- Ares contra la primera caballera Mercedes
- Minor y los minerales del dragón loco
- La caída del Carnaval Sangriento
- Los Ojos Malvados y su rey vendado
- Los herreros del reino y el Conjunto Grid
- La misión de la ropa interior y el conde Bruno

Resumen

El trono que absorbió al Gremio Gigante

La ceremonia de fundación del Reino Overgeared —el primer reino de jugador en los cuatro años de Satisfy— consagra a Grid ante decenas de miles de jugadores y cientos de miles de NPC que corean su nombre en Reinard. Lauel había diseñado cada detalle escénico, y el primer nombre que Grid pronuncia desde el trono es el de Chris, el usuario número uno del ranking. Ante la ventana que le ofrece el título de Duque y le exige dedicar todo lo construido desde su primer día en Satisfy, Chris no duda: sube al escenario, se arrodilla y anuncia que él y los 503 miembros del

Gremio Gigante se unen a Overgeared, no como sirvientes sino como protectores del reino. La absorción de uno de los siete gremios conmociona al mundo; los expertos la leen como un cálculo perfecto, mientras Cirkan, viejo mentor de Chris y primer espadachín del ranking hasta la aparición de Kraugel, confiesa que su amigo nunca tuvo el talento para atraer gente: «su elección es mi elección y su camino es mi camino». En la sede del Grupo SA, el presidente Lim Cheol recibe el informe corregido de la supercomputadora Morfeo: la fecha de destrucción del reino se mueve a dos años y ocho meses, coincidiendo con el episodio del dragón de la luz Nartan, y vuelve a reírse del jugador que arruina todas las predicciones.

Doce faroles contra un rey

Los representantes de los 15 reinos, que ven la ceremonia como una reunión de locos, suben al escenario sin permiso y leen un ultimátum: un trono tomado por la fuerza no puede reconocerse, así que Overgeared quedará bajo tutela de los 15 reinos y les pagará tributo. La cifra en juego —60 millones de oro, unos 65 millones de dólares— quebraría al reino joven. Grid, con calma perfecta, responde con una pregunta que desarma a los enviados: ¿por qué son doce y no quince? Los representantes de Gauss, Hultana y Murray regresaron a sus reinos, y esa grieta convierte el ultimátum en «faroles que dicen mentiras». Después llama a Uroi, el primer orador, cuya voz impositiva repite ante todo Reinard el argumento de Grid: no violó las leyes morales ni traicionó; cumplió su voto de lealtad al difunto rey Wiesbaden y tomó el trono para salvar al pueblo de la corrupción de Aslan. Cuando el barón Big del Reino Violeta lo insulta, Grid le ofrece lavar su culpa en duelo: elegirá oponente y, si gana, vivirá. El barón escoge al soldado más intrascendente de Reinard, un rubio con vieja armadura de cuero: es Asmopel de incógnito, el «soldado ermitaño» del que hablan las retransmisiones, y lo atraviesa con la lanza antes de que pueda reaccionar. El barón Britton del Reino Ark, atrapado en la misma trampa, elige al orador Uroi y muere quemado por el wyvern rojo de fuego que este convoca. Ante los diez restantes, que empiezan a

soñar con un frente común para sacudirse al Imperio, el barón Gui del Reino Fold rompe la carta de su propio rey y ofrece alianza; Lauel susurra que primero hay que honrar a los criados meritorios. Grid entrega a Lauel los Guanteletes de Belial, con los que el estratega hace estallar cinco esferas de fuego y energía demoníaca a los pies de los enviados, y a Piaro, el Marqués granjero, una hoz y un arado con los que hace brotar arroz en la tierra quemada. Entonces exige a los doce algo absurdo —«Servid al Reino Overgeared»—, prometiendo tratarlos mejor que un emperador que estrangula su crecimiento con tributos, y lo demuestra desenvainando la Espada Fantasma desde la Vaina de Belial, forjada con los huesos del gran demonio: 4.000 de daño fijo al desenvainar y 10.000 de fuego por segundo sobre el objetivo. En plena demostración, Reidor, sexto de los caballeros numerados del Imperio sahariano y su desenvainador más rápido, salta de la multitud: su técnica Sanut, legado de la realeza de un pequeño reino devorado por el Imperio, atraviesa a Noe, a Randy, a las Manos de Dios y el pecho de Grid antes de que nadie reaccione; aun así, el envaine de Grid responde con una ola de fuego y energía demoníaca que deja al caballero malherido —salvado por su armadura roja— y acaba en los calabozos de Reinard. El barón Gui, que años atrás vio a Reidor masacrar a los soldados de Fold, se inclina: su reino servirá a Grid. La adquisición es prometedora: un país pobre y desolado, pero con 300.000 soldados curtidos contra monstruos; con Piaro fertilizando la tierra —y quizá cultivando nueces doradas y madera de fósforo blanco del Continente Oriental — será un vasallo valioso. La jornada se cierra con la llegada del papa Damián, los 15 ancianos de la Iglesia Rebeca —que ni siquiera visitan al emperador— y el Santo de la Espada Kraugel, y con una entrevista exclusiva a Bum-bum, antiguo mejor BJ del mundo, a quien Grid convierte en cronista del reino: impuestos con 50 % de descuento el primer mes, misiones conjuntas con los soldados y pruebas periódicas para entrar en el gremio.

El reino de las misiones

Un mes después, el reino funciona: el territorio eterno absorbido, Siren incorporado políticamente, Reidan y Reinard en plenas obras, y todo el peso administrativo sobre Lauel, que descubre con horror 203 cabellos en su almohada (los cuenta en siete minutos). En el desayuno real, los padres de Shin Youngwoo sirven anguila y brócoli a su hijo mientras Sehee sospecha que «esa persona de sangre fría» abusa de él; en el templo de Rebeca, Grid asume la única tarea que puede quitarle a Lauel: la creación de misiones, privilegio de reyes y nobles. El reino emite hasta 8.000 misiones diarias, recupera la mitad del oro invertido cuando se completan y cobra impuestos sobre los botines; una misión de rango C contra los bandidos —soldados y caballeros de nivel 200 o más— paga 500 de oro y tres millones de experiencia porque la firmó el rey. Los inmigrantes protestan: las misiones parecen un rango más duras de lo normal. Coca-Cola, novato de segunda generación de nivel 230 y devoto de Grid desde Patrian, defiende la lógica del rey —crecer codo a codo con los soldados— y acepta cazar cinco Grifos de un Cuerno, jefes de nivel 300 que disparan energía por el cuerno. Con cinco soldados prestados (máximo dos por misión de rango C, y reembolso al reino si muere alguno) descubre el «autobús de soldados»: los veteranos de las ciudades vampíricas clavan estacas y disparan Dragones Arpón con cadena para derribar y apalear al grifo volador. La retransmisión convierte el sistema en tendencia y los jugadores superan los 50.000. Mientras, en las llanuras de Tatanan, Ares comprende los límites de su sueño: tres días de guerra contra el ejército de la primera caballera Mercedes, con los caballeros numerados uno y tres en una dimensión donde «ni Kraugel, ni Grid, ni Agnus» podrían vencerlos. El Dios de la Guerra se retira sacrificando una unidad y decide tragarse primero el Reino de Belto y coronarse. En los calabozos, Reidor resiste un mes de tortura sin abrir la boca: «solo la ruina te espera».

El hierro que se multiplica

Grid idea desde su lado de herrero el gancho definitivo: recompensar misiones con piezas del Conjunto Grid de producción en masa —seis piezas, con efectos de conjunto desde la segunda— para que nadie emigre antes de completarlo. Lauel calcula el costo en recursos y mano de obra: tres o cuatro años. La solución llega de la mano de Minor, el joven detector de minerales de Bairan, que reaparece tras un año de exploración —y de la mano de una mujer de maquillaje oscuro a la que Grid paga de su propio salario— con un saco de un mineral nuevo del nido del dragón loco Nartan: el Hierro de Dragón Loco, que se duplica cada diez días (veinte piezas se volvieron ciento sesenta en un mes). La Evaluación del Herrero Legendario revela la característica oculta, y Grid funda el Departamento de Detección de Minerales con Minor —18 años, nivel 235— como gerente general. El muchacho exige un título; el reino, de calificación nacional F, ya repartió sus tres ducados, tres marquesados, seis condados y treinta baronías. Grid le promete un debut nobiliario magnífico, digno de un condado, y ese reconocimiento hace que Minor supere sus límites: los NPC seminombrados pueden crecer si se comprende su naturaleza y se les valora, lección que Grid archiva como experto en NPC, recordando a Jude y a Yaruk.

La mina del dragón loco

El hierro loco resulta inmanejable: una espada forjada con él duplica su volumen y su peso cada diez días. Algo debe de existir en el nido de Nartan para contrarrestarlo, y Grid viaja con Minor a las montañas Dravian, donde la mejor jugadora tailandesa, Tom Yum, acaba de ver cómo su alianza de 300 víctimas del Carnaval Sangriento —reunida con el oro y el mapa del explorador número uno, Skunk— era destrozada por una mazmorra de nombre paródico («cuidado con el perro») defendida por trampas y monstruos dirigidos. Grid y Minor entran con Noe, Randy, las Manos de Dios y picos: el memfit se indigna («la mejor bestia demoníaca del infierno no empuña un pico»), pero la envidia hacia

Randy, que duplica a Grid y mina con el 30 % de su destreza, lo pone a trabajar; las Manos de Dios, sin ojos y con parte de la destreza del herrero, extraen mineral como profesionales mientras Grid parte de un tajo una roca rodante de decenas de toneladas. En la zona cuatro aparecen los Ojos Malvados: demonios de cuerpo infantil y parche en el ojo cuya mirada impone estados absolutos —congelación, ceguera, sueño, sumisión— que solo el título Primer Rey de Grid puede resistir y reflejar. Ese título, otorgado a uno entre 2.000 millones de usuarios, le da escudo al perder el 70 % de su salud, le permite llevar casco y corona a la vez, añade un 50 % de resistencia a estados, refuerza su influencia sobre NPC y monstruos y le concede dos puntos extra de estadística por nivel: catorce por nivel en total. Randy cae dormido con una sola mirada, pero las Manos de Dios, ciegas, apalearon a diecisiete Ojos Malvados sin peligro. Los Ojos Malvados —expulsados del infierno, confirma Braham, «por sus palabras»: los grandes demonios no soportaban su verborrea— aceptan servir a Grid al ver a Noe obedeciéndole, con una condición: asegurar el Huevo de Dragón Loco que guarda el maestro de la mazmorra, su socio contractual. Ese maestro es Dark, el coreano «Come Jokbal Picante», cabeza oculta del Carnaval Sangriento y poseedor de la clase oculta Creador de Mazmorras, casi todopoderoso dentro de su creación. El duelo es una guerra de desgaste: miles de armas voladoras, lava, techos que caen, muros de piedra y cemento que aturden; el Blackening de Grid expira a los quince minutos y sigue golpeando como el «dios del trabajo» que es, hasta que los esqueletos del Rey de los Muertos atan a Dark con hilo de plata y la técnica vinculada de Grid pulveriza sus defensas. Dark sobrevive gracias a su Salida de Emergencia, pero su máscara se rompe y su identidad queda al descubierto; esa misma noche disuelve el Carnaval Sangriento —unos 400 miembros— sin explicación. El mundo concluye que Grid encontró la base, aplastó a su amo y amenazó con el poder de Overgeared; los jugadores oscuros como Tarma se esconden meses y la paz llega a Satisfy por un tiempo, sin que el héroe sepa que la causó.

La aldea de los Ojos Malvados

El huevo, dos veces más grande que Grid, eclosionará según un presagio de lunas gemelas; el cachorro tardará mil años en hacerse adulto y no pertenecerá a ningún jugador: los Ojos Malvados lo criarán para vengarse de los grandes demonios que volvieron loco a su padre, y Grid renuncia a él sin drama. Cuatro días de marcha toman los diecisiete demonios —descansan cada diez kilómetros, hablan como Lauel y Minor sufre calambres de vergüenza ajena— hasta el inframundo del Reino de Gauss, donde el caballero Amore, as de su reino y veterano de Borneo, comprueba por qué su misión de rango S habla de demonios «3D» que paralizan a los aldeanos a puro discurso. En la aldea de mil Ojos Malvados, Grid es el primer descubridor (más misiones ocultas durante diez días) y supera la prueba de sumisión del ministro antes de conocer al rey: un ser de poder comparable a la duquesa vampira Marie Rose que lleva los dos ojos vendados desde su nacimiento porque su Tercer Mal de Ojo incendia y congela todo lo que mira. El rey tropieza al acercarse —no ve el camino— y confiesa que jamás ha visto el rostro de su esposa y de su hijo. Grid le ofrece amistad y, cuando el rey se descubre los ojos para matarlo, el Gran Salón queda arrasado mientras Grid sale intacto: conmovido, el monarca firma la alianza —respeto mutuo, intercambio permanente, 50 capas defensivas al mes y encuentros periódicos entre los dos reyes— y Grid promete forjar artefactos que supriman el Tercer Ojo para que pueda ver a su familia al menos una vez, mientras sueña, menos noblemente, con que el rey le implante a él un mal de ojo. De regreso, Lauel conoce a sus nuevos subordinados: los Ojos Malvados lo reconocen como «amigo de una vida pasada», la mayor validación que su corazón chuuni había recibido jamás.

El reino de los herreros

Mientras Grid viajaba, la campaña de Lauel —el rumor de que las misiones del reino darían objetos fabricados por Grid— desata una ola migratoria que los 15 reinos y el Imperio intentan frenar con misiones de inmigración de más de dos semanas; el Grupo SA no

interviene porque respeta a los NPC como vecinos de otro mundo, y el filtro deja en el reino solo a los capaces: casi 100.000 jugadores y unos 800.000 habitantes. Grid convoca entonces a todos los herreros avanzados: veinticinco, entre los que destaca Rector, de la aldea de Rolling, que se hizo avanzado siguiendo unas enseñanzas que Grid dejó de pasada en su herrería años atrás y que muestra un talento de artesano comparable al de Khan. El Afecto del Herrero le sube cinco niveles de habilidad, y quince días después los veinticinco dominan el Conjunto Grid. Los tres minerales del dragón loco se reparten el trabajo: el hierro prolifera, la piedra suprime las características y la cuenta verde las amplifica; Khan idea un martillo y un yunque de calificación única mezclando cuenta y piedra cuya supresión amplificada anula la proliferación del hierro: seis juegos para veinticuatro herreros en turnos ininterrumpidos, con mineros extrayendo del nido la piedra, que es finita. La misión encadenada «Por mi reino» —21 etapas, solo para nivel 180 o superior— promete una pieza del conjunto cada tres misiones, y los columnistas ya escriben que «tú puedes ser el segundo Grid». El propio Grid planea una espada mágica con los huesos de Belial y una cuenta que amplifique su energía demoníaca, más una corona a juego, cuando Stick, el sabio elfo director de la Academia Overgeared, le señala que sus 2.080 métodos de producción no incluyen la tela ni una segunda corona.

Ropa interior en la frontera

De ahí nace la nueva misión de clase del Descendiente de Pagma: aprender diez métodos de producción siguiendo las pistas de Stick, con recompensa de dos niveles y… el método de producción de ropa interior. Grid monta en cólera hasta entender el asunto: la ropa interior funcional —la de Stick lleva 613 años y ventila de maravilla— implica dominar la tela, liberaría su habilidad Creación para futuras capas y le daría excusa para pedirle las tallas a Irene, Yura y Jishuka. La pista apunta al norte, a Frontier, la capital del duque Steim, donde los comerciantes venden ropa interior de piel de yeti (+5 % de resistencia al frío, −5 % de agilidad) porque «la gente del norte no conoce el frío». El mejor sastre de la ciudad,

Fátima, ha desaparecido; cuatro días de investigación llevan a Grid a la mansión del conde Bruno, mano derecha de Steim y remanente secreto de la alianza Anti-Grid —más del 10 % de los nobles del reino finge lealtad—, que tiene al sastre encadenado en su sótano y lo azota para arrancarle el método con el que piensa financiar un ejército: vender ropa interior de lujo a la realeza de todos los reinos, eliminar a Steim, tragarse el norte y luego derrocar a Grid. Mientras tanto, el duque, ajeno a todo, sirve a su real yerno un plato de yeti «bueno para la energía» y elogia a Bruno como su hombre de mayor confianza. Grid, sonriente bajo un sombrero de ala ancha, se encamina a la mansión del brazo derecho de su suegro.

Hechos relevantes e interesantes

- Chris, usuario n.º 1 del ranking, se arrodilló ante Grid en plena ceremonia y recibió el título de Duque; los 503 miembros del Gremio Gigante, uno de los siete gremios, se integraron en Overgeared de golpe.
- Cirkan, mentor de Chris y primer espadachín del ranking hasta la llegada de Kraugel, asumió que «Grid es mi estándar»: Chris nunca tuvo el talento de atraer seguidores que sí tiene Grid.
- Morfeo, la supercomputadora del Grupo SA, recalcó la destrucción del Reino Overgeared a dos años y ocho meses, coincidiendo con el episodio del dragón de la luz Nartan; Lim Cheol celebra que Grid arruine sus predicciones.
- Solo 12 de los 15 reinos enviaron representantes (Gauss, Hultana y Murray se retiraron); Grid desarmó la exigencia de tributo de 60 millones de oro (≈65 millones de dólares) preguntando por qué no eran quince.
- El barón Big del Reino Violeta eligió como oponente al «soldado rubio», en realidad Asmopel de incógnito, y murió atravesado por su lanza; el barón Britton del Reino Ark eligió al orador Uroi y ardió bajo las llamas de su wyvern rojo.

- Uroi, el primer orador, tiene una voz que obliga a escuchar: retransmitió el argumento de Grid (lealtad cumplida al rey Wiesbaden, trono tomado para salvar al pueblo de Aslan) y volteó a la multitud.
- Lauel recibió los Guanteletes de Belial, que sellan el aura del dragón oscuro y generan esferas de fuego y energía demoníaca; Piaro recibió una hoz y un arado que restauran la tierra: hizo brotar arroz sobre suelo quemado y contaminado.
- La Vaina de Belial (durabilidad 916, ataque 350, +50 % de velocidad de desenvainado) dispara un Magic Missile mejorado de 4.000 de daño fijo al desenvainar y prende al objetivo con 10.000 de daño de fuego por segundo.
- Reidor, sexto caballero numerado del Imperio y su más rápido desenvainador, hirió de gravedad a Grid con la técnica Sanut en plena ceremonia y acabó encarcelado; guardó silencio tras más de un mes de tortura. Grid ordenó no matarlo e investigar quién lo envió.
- El papa Damián, los 15 ancianos de la Iglesia Rebeca (que no visitan ni al emperador) y el Santo de la Espada Kraugel asistieron a la fundación; en Reinard se construyen tres templos de Rebeca.
- El título Primer Rey (uno entre 2.000 millones de usuarios) otorga cinco efectos: escudo al perder el 70 % de la salud, uso simultáneo de casco y corona, +50 % de resistencia a estados con reflejo, mayor influencia sobre NPC y monstruos, y +2 puntos de estadística por nivel (Grid llega a 14 por nivel).
- El Reino Fold se volvió vasallo el primer día: 300.000 soldados entrenados, tierra pobre que Piaro fertilizará, y la promesa de comida y equipo de batalla; Grid sueña con cultivar nueces doradas y madera de fósforo blanco en Occidente.
- Bum-bum, en su día el mejor BJ de juegos del mundo, obtuvo la entrevista exclusiva y se unió al gremio como cronista: el reino ofrece 50 % de descuento de impuestos el primer mes a los inmigrantes.

- El reino emite hasta 8.000 misiones diarias; cada misión completada devuelve el 50 % de su costo en oro y sus botines vuelven como impuestos; el apoyo de soldados está limitado (dos por misión de rango C) y su muerte debe reembolsarse.
- Coca-Cola (nivel 230, novato de segunda generación, fan de Grid desde Patrian) cazó Grifos de un Cuerno de nivel 300 gracias a los Dragones Arpón de los soldados: nació el «autobús de soldados» y los jugadores del reino pasaron de 50.000 a casi 100.000 (800.000 habitantes totales).
- Los 15 reinos y el Imperio bloquearon la emigración con misiones de más de dos semanas; el Grupo SA no intervino porque considera a los NPC residentes de otro mundo: el filtro dejó en Overgeared solo a jugadores capaces.
- Minor (18 años, nivel 235, Maestro de Minerales) regresó de un año de exploración con el Hierro de Dragón Loco, que se duplica cada diez días; recibió la gerencia del Departamento de Detección de Minerales y superó sus límites al ser reconocido por Grid (+1/20 a resistencia e inteligencia máximas).
- La Piedra de Dragón Loco suprime las características de otros minerales y la Cuenta de Dragón Loco las amplifica (siete conseguidas, una reservada para la nueva espada); Khan ideó el Martillo y el Yunque de Dragón Loco, de calificación única, que anulan la proliferación del hierro: solo seis juegos para 24 herreros en turnos de 24 horas.
- Veinticinco herreros avanzados sirven al reino; Rector de Rolling, hecho avanzado con unas enseñanzas casuales de Grid, recibió el Afecto del Herrero (+5 niveles de habilidad) y será enviado a Reidan como formador; los herreros del continente empiezan a anteponer a Grid antes que a Pagma.
- La misión encadenada «Por mi reino» (21 etapas, nivel 180+) entrega una pieza del Conjunto Grid de producción en masa cada tres misiones: la apuesta estratégica del reino para retener jugadores.
- Grid derrotó a Dark, «Come Jokbal Picante», maestro del Carnaval Sangriento con la clase oculta Creador de

Mazmorras, en su propia guarida del nido de Nartan, y le arrebató el Huevo de Dragón Loco; esa noche la organización de 400 miembros se disolvió y los jugadores oscuros se escondieron meses.

- Los 17 Ojos Malvados, demonios expulsados del infierno «por sus palabras», se hicieron subordinados de Grid tras ver al memfit Noe minando a sus órdenes; su mirada impone estados absolutos que solo el título de Grid resiste.
- El Rey de los Ojos Malvados lleva los dos ojos vendados desde su nacimiento (su Tercer Mal de Ojo podría destruir el mundo; su poder recuerda a Marie Rose) y firmó una alianza con el reino: 50 capas defensivas al mes y encuentros periódicos entre reyes; Grid le prometió artefactos para suprimir su ojo.
- Ares fue frenado por la primera caballera Mercedes en las llanuras de Tatanan: los caballeros numerados uno y tres están en otra dimensión («ni Kraugel, ni Grid, ni Agnus» pueden vencerlos); el Dios de la Guerra decidió tragarse el Reino de Belto y coronarse antes de volver a intentarlo.
- El sabio elfo Stick activó la misión de clase «Colección de nuevos métodos de producción»: diez métodos nuevos siguiendo sus pistas, con +2 niveles y el método de producción de ropa interior como recompensa; la pista lleva al sastre Fátima, secuestrado por el conde Bruno, remanente Anti-Grid que quiere financiar con ropa interior de lujo una guerra contra el duque Steim y Grid.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 626–650

Capítulos 626–650

Temas tratados

- El edificio YY y la transformación del distrito XX de Seúl
- Pao, Sehee y los turistas chinos frente al edificio
- El suicidio del conde Bruno y la alianza Anti-Grid
- El método de producción de ropa interior y la cadena de misiones de sastrería
- Kraugel, la mudanza a Estados Unidos y el laberinto de Yakumo
- La embajada de Mercedes y el tributo del 72 %
- La misión oculta de rescate en Cars
- La prisión de lava y los cinco tipos de hixi
- El yangban Garam y el pasado de Pagma
- La salida de 30.000 habitantes de Pangea
- La misión real «El papel del rey» y la Espada del Rey
- La alianza forzada con el ejército de Ares
- Yura y la expedición al infierno
- Agnus, Berad y el Gobernante Supremo
- Peak Sword y el rastro del Come Jokbal Picante

Resumen

Un rascacielos que cambia un distrito

Siete meses después de que Shin Youngwoo levantara el edificio YY —pocos pisos pero lujoso, obra de un arquitecto de fama mundial y 10.000 millones de wones—, el distrito XX, antes una aldea tranquila a las afueras de Seúl, es el área más concurrida de la ciudad XX: el comercio prospera alrededor del «héroe y benefactor» del barrio y algunos vecinos proponen rebautizarlo con el nombre de YY. Casi cincuenta turistas chinos rodean un día a la hermana

de Youngwoo al salir de la escuela —Sehee, la Santa Ruby— y uno la abraza por la fuerza. Una limusina de más de diez metros trae la solución: Pao, «el Milagro del Continente» y mejor clasificado de China, rumorado ídolo hasta del presidente chino, dispersa a sus compatriotas amenazando con llamar a la embajada; el suceso se publica como artículo en China y los turistas ruidosos desaparecen. Pao llega a su cita con hora y cuarto de antelación (el alcalde esperó tres), y Toon —el hombre bestia ex mafia italiana que vive en el edificio como escolta— acompaña a Youngwoo reporteando Bairan: los soldados superan el nivel 100 y solo cinco jugadores han alcanzado la sexta etapa de la misión del Conjunto Grid (23 armas y 5 guanteletes entregados). En la cafetería del primer piso, Pao descubre con horror que el secreto de la concentración de Grid es el café con leche de batata y jura beberlo cada mañana; de Sichuan, sufre tres tazas seguidas. Su verdadero motivo es pedir a Grid que impida la mudanza de Kraugel a Estados Unidos; Grid se niega: no existe una nación «correcta» y Kraugel debe buscar dónde ser feliz. Para digerir la idea lo lleva a un restaurante chino de barrio: el gourmet —cincuenta platos por semana— desprecia el cerdo agridulce «falsificado» y acaba rendido a los dumplings fritos y al jjamppong de cuenco de piedra, puro capsaicina: los platos, como las personas, no están atados a la nacionalidad. Días después encuentra a Kraugel frente al laberinto de Yakumo —estructura y jefes que cambian en cada entrada, 11,6 % de éxito incluso para clases de tercer avance— donde el ruso, todavía por debajo del nivel 300, ha batido el récord con 39 horas, 32 minutos y 27 segundos y ya posee el quinto de los ocho anillos; Pao respeta por fin su decisión, empujada por la oferta estadounidense de salud y felicidad para su madre. Nadie sabe que Grid fue la razón decisiva de que Kraugel no eligiera Corea; entre ambos queda pendiente el desempate: uno a uno.

El precio de la dignidad

En Frontier, la mansión del conde Bruno —segundo edificio más grande de la ciudad, mano derecha del duque Steim y jefe secreto de la alianza Anti-Grid— reúne a 3.000 soldados y 20 caballeros

cuando el rey aparece apoyado en su barandilla. Bruno desprecia al «rey plebeyo» —su monarca ideal es elegancia, no capacidad—, pero Grid compara la mansión con un palacio, delatando que alberga miles de tropas, y pregunta por Fátima: la pista del sastre desaparecido bastó para desenmascararlo. Cuando Grid se equipa con la Corona de la Luz y la Espada del Gran Señor, su estadística de dignidad supera los 2.000 puntos, el umbral que este NPC noble exige para reconocer a un rey: Bruno cae de rodillas, asegura que solo él era culpable, suplica por sus hombres y se apuñala el corazón. Grid obtiene la lista completa de la alianza Anti-Grid, el Anillo y el Látigo del Noble Antiguo, y la lealtad de 1.390 de los 3.017 soldados y de 28 de los 30 caballeros (nivel 250). Steim llega humillado; Fátima, torturado durante días, jura lealtad eterna y guarda como reliquia la poción barata del rey. El método intermedio de ropa interior exige 2.000 de destreza y Grid tiene 3.487: lo aprende al instante, completa «Colección de nuevos métodos de producción 1» y 2 (+2 niveles cada una, 28 puntos de estadísticas con 12 forzados a inteligencia por el Gran Mago Legendario) y adquiere la Técnica de Sastrería Intermedia nivel 8; la cadena continúa hacia la sastrería avanzada, requisito para fusionarla con la herrería. Los nuevos botones de producción (ropa interior, tela y cuero; 120 minutos) solo generan objetos normales: lo demás, a mano. Grid sube cuatro niveles en una noche y siete puestos de ranking en un día: el mundo entero estima que superó una misión de dificultad SSS. En la sede del Grupo SA, Lim Cheol bautiza el fenómeno como «el pico de la causalidad»: la misión de Fátima, la alianza Anti-Grid y Bruno se enlazaron sin un gramo de azar, mientras Morfeo concentra su atención en Agnus.

La embajada del Imperio

Mercedes —la primera caballera de los Caballeros Rojos, NPC con el nombre escrito en oro— llega a Reinard como enviada del emperador Juander. Su energía de espada pasiva reduce un 30 % todas las velocidades de Grid y un 20 % su lanzamiento de habilidades; él resiste parcialmente, y ella admira un potencial que supera lo descrito en la historia. Recita cuatro pecados: destruir el

Reino Eterno tributario del Imperio, fundar un reino sin permiso, no jurar vasallaje y arrebatarle el Reino Fold. Grid, dictado por los susurros de Lauel, refuta cada punto —el Eterno era neutral y pagaba tributo por cortesía; no existe ley que exija permiso y lamenta su ignorancia; pospuso su visita porque el reino estaba inestable; Fold fue un mecanismo defensivo que se devolvería— y asiente cuando ella pregunta si Overgeared es leal al Imperio. El decreto imperial perdona los pecados y reconoce al rey a cambio del 72 % de los ingresos fiscales mensuales —el doble del 36 % que pagan los demás— y del príncipe Lord como estudiante en el Imperio al cumplir los 12 años. Grid baja del trono y se arrodilla; Mercedes, que esperaba un disturbio, anota que es «una bestia que no puede ser domesticada», y él jura en silencio que la próxima vez ella se arrodillará. Lauel calcula que sin cambios el reino muere en cuatro meses; con la agricultura de Piaro en Fold avanzando tres veces más rápido de lo previsto, cinco veces más jugadores en las misiones, impuestos de Fold duplicados, pociones limitadas multiplicadas por siete y los salarios de los miembros donados, aguantan nueve meses. Grid entrega a Lauel una nuez dorada para Piaro —la «bendición de la naturaleza» que disfrutan los nobles orientales: +10 % a todas las estadísticas durante una hora y probabilidad baja de +5 permanente— y promete traer más del Continente Oriental. Antes de partir visita la Academia Overgeared —3.000 estudiantes de más de 8 años aprenden esgrima y magia; el alto elfo Stick enseña personalmente a más de la mitad— y Stick le entrega el pergamino de movimiento intercontinental y un pergamino gigante de regreso para grupos (fabricado a lo largo de décadas en el archipiélago de Benen, donde cada pergamino normal exige 28 días): el plan de traer a Idan se convierte en la necesidad de formar un ejército.

Pangea enlutada

Pangea está de luto: Han Seok-bong y Sua fueron arrastrados a Cars por negarse a revelar el paradero del fabricante del Arco del Fénix Rojo. Jifei, la empleada del restaurante de Idan, arrastra a Grid a un callejón entre sollozos y nace la misión oculta «Rescatar

al padre y la hija de Han Seok-bong»: las condiciones son obtener audiencia con el rey Cho o rescatarlos por la fuerza, y el fracaso significa su muerte. Grid recluta primero a Idan: rechazado como «chef exclusivo» —el cocinero sueña con cientos de comensales diarios—, acepta en el acto cuando Grid se coloca la corona y le pide, en tanto «mejor chef del Continente Oriental», que alimente a sus decenas de miles de soldados; Jifei lo sigue con su familia mantenida por el reino; es además maestra del té: sus infusiones calman cuerpo y mente y suben un 10 % la recuperación de salud. El viaje a Cars es una tortura de intoxicaciones que Grid sufre a conciencia para pulir las habilidades de Idan. En un valle, Idan amaga con filetear a una sirena de nivel 300 y Grid —«no comas sirenas; es como carne humana»— aniquila decenas de ellas combinando manejo de espada y magia, ante mercenarios de Centu de nivel 280+. Allí aparece Muto, tercer comerciante del ranking, arruinado desde que las arenas de Reidan se venden como remedio de longevidad; viajan cinco días juntos, Grid reparte el botín 8:2 cuando Muto esperaba 9:1, y se gana su promesa de instalar la Compañía Muto en el reino, además de dos datos: se puede cruzar entre continentes sin pergamino y el poder económico del Imperio supera toda previsión.

La prisión de lava

Cars, capital colosal del Reino Cho —palacios que recuerdan a la época de Silla; solo cinco reinos hay en el Oriente—, anuncia la ejecución de Han Seok-bong para el día siguiente: los nobles corruptos encabezados por Saso exigen aplacar a los yangban del Reino Hwan, y el rey, amigo de infancia del señor de Pangea, no puede protegerlo. Saso droga además el desayuno de Sua con un alucinógeno que anula la voluntad, para que un impostor con el rostro de su padre le susurre una falsa última voluntad: servirlo a él. Grid entra en la prisión de lava con la máscara del matador y el parche: es el primer jugador en descubrir la mazmorra, con experiencia extra durante una semana. Los guardianes no son soldados sino hixis —de hierro, de veneno, de sangre (creados con sangre de virgen y drogas, tres veces más fuertes), de caballo negro

(diez veces un hixi de sangre, capaces de usar habilidades; solo existen cinco en el Reino Cho) y el casi legendario de caballo volador—, con nivel medio de 360 frente al 331 de Grid. En el segundo piso, tres hixis de sangre le arrancan Fracaso de las manos —un arma caída no puede recogerse durante uno a tres segundos —; improvisa con las Manos de Dios, sus esqueletos armados y la Espada Fantasma, que se divide en dos hojas y acumula +20 % de ataque por cada tres golpes al mismo objetivo (once golpes: +100 %). La voz de Grid rompe el hechizo del falso padre, cuyo rostro se derrite; corta los barrotes y carga con Sua. Con la transformación de objetos convierte el Pavranium en su Lanza de Rafael, y la Rueda y el Escudo de Luz arrasan el tercer piso; presta la Daga Ideal a Sua, que apoya con su habilidad de viento. En el cuarto piso surge el jefe hixi, cuya patada es varias veces más rápida que la de Regas, el mejor artista marcial del ranking. Noe falla al devorarlo y sale volando; Grid invoca a Yaruk, el espadachín del infierno cuyo alma habita su espada —un demonio de bajo grado que rivaliza con los grandes—, y por primera vez abre la Runa de la Oscuridad: libera el poder de Belial, aunque un humano solo puede digerir uno de los tres poderes (oscuridad, fuego o engaño); elige fuego, con la Reina del Fuego, las Llamas del Infierno de la Reina (90 % de su maná máximo) y el Camino de las Llamas. La salud de Grid, superior a 80.000 puntos por el título Salvador del Mundo, roza el 10 %; el Poder de Tirano la restaura al 30 % y el escudo del título Primer Rey lo blinda. Fracaso, la Muerte Vinculada y la Ira del Herrero decapitan al jefe: alrededor de mil millones de experiencia, una subida de nivel y la Receta Hixi, única —el folleto del hixi de acero, que exige un daoísta nigromante, y no hay nigromantes en Overgeared—. La prisión se derrumba, Cars amanece gris de ceniza y Saso ve rodar la cabeza del guardián a sus pies mientras un hombre cubierto de ceniza sostiene a Sua en brazos: «Soy el rey del Reino Overgeared».

El yangban

Han Seok-bong rehúsa huir: si escapa, el Reino Cho pagará su pecado. Braham susurra que se acerca alguien contra quien Grid no

puede luchar: Garam flota con túnica azul y reconoce el olor de Pagma. Su relato es demoledor: Pagma fue un yangban, un niño que cuestionó la división de la humanidad entre yangban y el resto; sus herramientas dieron comodidad al Reino Hwan, que reina desde la génesis del continente, pero fue el primero en fallar la prueba de Chiou —de fuerza armada— y huyó avergonzado: uno de los cinco yangban mayores creía que, de conectar varias danzas de espada en un solo movimiento, igualaría a los yangban, y nunca lo logró. Garam fuma una pipa de madera de fósforo blanco fabricada por Pagma, llama a la herrería «habilidad inútil» y anuncia que se llevará a Grid al Reino Hwan; a padre e hija planea ejecutarlos con la explosión de su aliento. Grid contraataca las llamas y conecta Link Kill Wave Pinnacle —cuatro danzas enlazadas, la cumbre que Pagma nunca alcanzó: +200 % de daño desde el cuarto impacto, la Onda inevitable del 500 % del poder y el Pináculo que ignora el 80 % de la defensa— y la pasiva Comando de Dios le permite lanzarlo dos veces; el yangban pierde una séptima parte de su salud, mientras Grid recibe 9.350 y 25.310 de daño y pierde la vista de un ojo. La huida se consuma con los movimientos rápidos de la Daga Ideal mientras Garam, que esquivó del cuarto al séptimo golpe, no los persigue: Grid teoriza que el propio sistema de historias lo frenó. Garam —ropa tejida con escamas de dragón azul que se autorrepara, aliento del Fénix Rojo que cura heridas— obliga a Saso al silencio y en la plaza declara que él «perdonó» al padre y la hija: la multitud vitorea al Reino Hwan, el rey Cho se inclina ante el yangban y el reencuentro con su amigo queda para un futuro lejano. Estimulado por primera vez en 300 años, Garam decide volver a entrenar: la próxima vez matará al descendiente.

El secuestro que salvó un honor

De regreso en Pangea, una tormenta repentina apaga el duelo colectivo; alguien culpa al Duque de la Virtud de la muerte del señor, pero los herreros de las grandes herrerías, con White a la cabeza, rugen en su defensa: el que restauró el arco no teme a los yangban. Grid aparece en el tejado del palacio, chasquea los dedos y las Manos de Dios muestran a Han Seok-bong y Sua vivos; con

voz de rey declara que «secuestra» a la familia para su reino y proclama que el rey Cho siempre se arrepentirá de perder a una familia tan leal. El pueblo entiende la artimaña: si Han huyera por voluntad propia sería un traidor; así su honor queda intacto. Entre vítores nace la deificación de Grid (Deidad +1, «una ganancia de perros», piensa conteniendo la alegría). Quería llevarse al grupo Fénix Rojo y a los herreros, pero 250.000 personas quisieron seguirlo y el pergamino solo admite 30.000: en diez días, una columna de luz deposita en Reinard a 30.000 NPC del Continente Oriental. Lauel, que sabe lo difícil que es maximizar la afinidad con un solo NPC, no da crédito al tráfico de su rey. Sua —nivel 277, agilidad 1.511, capitana del grupo Fénix Rojo con +10 % para sus hombres, marcada con el deseo irresistible SS que la corromperá si no encuentra pareja— quedará bajo el entrenamiento de Asmopel, y su grupo, comparable a los caballeros negros del Imperio, engrosa un reino con escasez de mano de obra en todos los frentes.

Cien oficios y una guerra prestada

Grid despacha la misión de rey «El papel del rey»: experimentar cien clases. Cincuenta días de incógnito —camarero, limpiabazos, escolta, misiones para gremios de asesinos, magos y tanques— siembran rumores de genios en Reinard (hasta un masajista legendario) que atraen jugadores; la recompensa es el método de producción de la Espada del Rey (única; +300 a dignidad, perspectiva y liderazgo; observación de personajes en áreas amplias y búsqueda de talentos), la segunda parte se abre a nivel 350 y Grid maldice que, por herrero, deba fabricarla él mismo. En la reunión estratégica se analiza al enemigo oriental: los yangban superan a las leyendas, pero el Reino Hwan no repele a los grandes demonios —Lauel deduce que para conservar su valor— y los cuatro tesoros sellan la entrada del infierno (Dao del Dragón Azul en Ka, Lanza del Tigre Blanco en Ta, Arco del Fénix Rojo en Cho, Joya de la Tortuga Negra en Shin); la verdadera historia de Satisfy empezará cuando los grandes demonios sean castigados. Con el tributo asfixiando las finanzas, Lauel fuerza la alianza con Ares: un informe anónimo al celoso Duque Vanish empuja al rey de Belto a

invadir el ducado de Ares con 10.000 veteranos divididos en ocho ramas; entre la masacre de los residentes, Ares claudica y exige que Overgeared detenga dos ramas durante tres días. Irán Jishuka con su Arco del Fénix Rojo, Pon, Regas, Euphemina —que persigue la liberación del alma de Mumud— y el propio Grid, con la consigna de ocultar el 30 % de su poder (Grid, el 60 %). Yura parte al infierno tras las piezas ocultas del Cazademonios, consolada por Lauel con la certeza de que los grandes demonios sueltan objetos de mito. En la sombra, Agnus —atascado en la isla 62 del archipiélago de Benen y flamante poseedor del pasivo SSS Gobernante Supremo— y Berad, el genio comparado con Lauel desde la era de los Diez Novatos, predicen cada movimiento y se preparan para aliarse con el Imperio y pisotear a Grid. Y Peak Sword, presidente de la Asociación Patriótica, cumple su misión del mundo real: 109 tiendas de jokbal picante visitadas en quince días hasta dar, en la provincia de Jeolla del Sur, con el Creador de Mazmorras Come Jokbal Picante, escondido tras un mostrador sin televisión; lo saluda como un orgullo coreano y le deja su tarjeta: la puerta de Overgeared queda abierta.

Hechos relevantes e interesantes

- El edificio YY costó 10.000 millones de wones y fue diseñado por un arquitecto de fama mundial; en siete meses convirtió el distrito XX en el área más concurrida de la ciudad XX, y algunos vecinos propusieron renombrar el distrito en honor a YY.
- Pao, «el Milagro del Continente» y mejor clasificado de China, dispersó a los turistas chinos que acosaban a Sehee (la Santa Ruby) frente al edificio amenazando con llamar a la embajada; hasta el presidente chino es rumorizado fan suyo.
- Toon, ex mafia italiana, vive en el edificio YY como escolta de Youngwoo y gestiona Bairan: los soldados superan el nivel 100 y solo cinco jugadores han alcanzado la sexta etapa de la misión del Conjunto Grid (23 armas y 5 guanteletes entregados).

- El conde Bruno se suicidó al reconocer la dignidad de Grid por encima de los 2.000 puntos (Corona de la Luz + Espada del Gran Señor); dejó la lista de la alianza Anti-Grid, el Anillo y el Látigo del Noble Antiguo, y 1.390 de 3.017 soldados y 28 de 30 caballeros (nivel 250) se unieron al reino.
- Fátima entregó el método intermedio de ropa interior (exige 2.000 de destreza; Grid tiene 3.487); las misiones encadenadas dieron +4 niveles en una noche, la Técnica de Sastrería Intermedia nivel 8 y botones de producción de ropa interior, tela y cuero (120 minutos) que solo crean objetos normales.
- Lim Cheol definió a Grid como «el pico de la causalidad»: la misión de Fátima, la alianza Anti-Grid y Bruno se superpusieron por causalidad, no por azar, y por eso Morfeo no puede predecirlo; la supercomputadora vigila ahora a Agnus.
- Kraugel se mudará a Estados Unidos por la oferta de salud y felicidad para su madre; Grid se negó a presionarlo y fue la razón decisiva y silenciosa de que descartara Corea, mientras batió el récord del laberinto de Yakumo (39 horas 32 minutos 27 segundos; éxito medio del 11,6 %) sin alcanzar el nivel 300 y ya colecciona el quinto de los ocho anillos, cada uno con opciones distintas.
- Mercedes, primera caballera de los Caballeros Rojos, impuso el decreto del emperador Juander: 72 % de los ingresos fiscales mensuales (el doble del 36 % estándar) y el príncipe Lord enviado al Imperio a los 12 años; su energía de espada reduce un 30 % las velocidades y un 20 % el lanzamiento de habilidades.
- El plan de contingencia de Lauel: ruina en cuatro meses sin cambios; nueve meses con la agricultura de Piaro en Fold (tres veces más rápida de lo previsto), cinco veces más jugadores en misiones, impuestos de Fold duplicados, pociones limitadas x7 y salarios donados.
- La nuez dorada («bendición de la naturaleza») da +10 % a todas las estadísticas por una hora y probabilidad baja de

+5 permanente; Stick tarda 28 días por pergamino y un pergamino de teletransporte masivo exigiría 15 años.

- La misión oculta «Rescatar al padre y la hija de Han Seok-bong» premió todo el historial de Grid en Pangea (el arco del Fénix Rojo, las agujas blindadas, Arube) y castiga el fracaso con la muerte de ambos.
- La prisión de lava de Cars, mazmorra volcánica descubierta en primicia por Grid, está guardada por hixis de nivel medio 360: hierro, veneno, sangre (sangre de virgen y drogas; triple de fuerza), caballo negro (diez veces más fuerte, usa habilidades; solo cinco en el Reino Cho) y el casi mítico caballo volador.
- La Espada Fantasma se separa en dos hojas y acumula +20 % de ataque por cada tres golpes al mismo objetivo (100 % extra con once); la transformación de objetos convirtió el Pavranium en la Lanza de Rafael y Sua recibió prestada la Daga Ideal.
- Primera apertura de la Runa de la Oscuridad: el poder de Belial solo permite digerir uno de tres poderes; Grid eligió el fuego (Reina del Fuego, Llamas del Infierno de la Reina por el 90 % del maná, Camino de las Llamas), amortiguando el coste del 35 % de salud con el Poder de Tirano (10 % → 30 %) y el escudo del título Primer Rey.
- El jefe hixi otorgó alrededor de mil millones de experiencia, una subida de nivel y la Receta Hixi (única): el folleto del hixi de acero, utilizable solo por un daoísta nigromante —y no hay nigromantes en Overgeared.
- Garam reveló que Pagma fue un yangban, el primero en fallar la prueba de Chiou, y que fuma una pipa de madera de fósforo blanco fabricada por él; para los yangban la herrería es una «habilidad inútil».
- Link Kill Wave Pinnacle, lanzado dos veces gracias a Comando de Dios, arrancó una séptima parte de la salud de Garam; Grid recibió 9.350 y 25.310 de daño, quedó ciego de un ojo y escapó con los movimientos rápidos de la Daga Ideal.

- Garam encubrió su herida declarando que «perdonó» al padre y a la hija; la multitud vitoreó al Reino Hwan, el rey Cho se inclinó y el yangban, estimulado por primera vez en 300 años, decidió reentrenarse para matar a Grid.
- El «secuestro» de Han Seok-bong protegió su honor y el del Reino Cho; los habitantes de Pangea empezaron a deificar a Grid (Deidad +1) y 30.000 de los 250.000 que querían seguirlo viajaron al Continente Occidental en el pergamino gigante de Stick.
- Sua: nivel 277, fuerza 930, resistencia 722, agilidad 1.511, inteligencia 885; capitana del grupo Fénix Rojo (+10 % a sus hombres) y portadora del rasgo SS «deseo irresistible», que la corromperá si no encuentra pareja; entrenará bajo Asmopel.
- «El papel del rey» exigió experimentar cien clases en 50 días de incógnito; la recompensa fue el método de producción de la Espada del Rey (única; +300 a dignidad, perspectiva y liderazgo; observación de áreas amplias y búsqueda de talentos) y la parte 2 se abre a nivel 350.
- Lauel fabricó la alianza con Ares con un informe anónimo que enfrentó al Duque Vanish con el ducado de Ares; el ejército real de Belto (10.000 veteranos en ocho ramas) masacró residentes hasta forzar la aceptación de Ares, que exige frenar dos ramas durante tres días.
- El destacamento enviado al ejército de Ares: Jishuka (Arco del Fénix Rojo), Pon, Regas, Euphemina y Grid, con orden de ocultar el 30 % de su poder (60 % en el caso de Grid); Yura partió al infierno por las piezas ocultas del Cazademonios, clave porque los grandes demonios sueltan objetos de mito.
- Agnus obtuvo el pasivo SSS Gobernante Supremo (+20 % de ataque físico, +10 % a habilidades y magia, 30 % de daño doble en ataques básicos; requisito: cazar a uno de los 20 mejores de cada ocupación) y, aconsejado por Berad, se alineará con el Imperio contra Grid.
- Peak Sword localizó al Creador de Mazmorras «Come Jokbal Picante» tras visitar 109 tiendas de jokbal picante: el dueño

sin televisión y con gafas de sol accedió a guardar silencio su identidad y recibió la tarjeta de Overgeared.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 651–675

Capítulos 651–675

Temas tratados

- La alianza entre el Reino Overgeared y el ejército de Ares
- Las tropas blindadas de élite del Reino de Belto
- Euphemina y la clase oculta Duplicador
- Agnus, la organización Inmortal y el trono de Belto
- El primer duelo entre Grid y Agnus
- La búsqueda oculta «Braham y Mud»
- La Asimilación: Grid convertido en Gran Mago
- El descenso de Piaro y la caída de Belto
- El nacimiento de Valaya y la presión del Imperio sahariano
- El pasado real de Agnus y el secreto de Lauel
- Noe, la huelga de hambre y la teoría del nigromante
- La herramienta de tracción y la calibración de planos en Morfeo
- El Cuerno de Belial Mejorado y la espada de grado mito
- La prueba del campo de entrenamiento y el rumor del «soldado J»
- La carrera por el Archipiélago de Ben

Resumen

Cinco hombres contra las tropas blindadas de élite

La alianza entre el Reino Overgeared y el ejército de Ares nace torcida. Cuando Belto lanza contra los rebeldes sus tropas blindadas de élite —diez mil soldados de nivel medio 290 que recuperan todos sus recursos al subir de nivel, un «ejército de muertos vivientes»—, Scott, el brazo derecho de Ares, planea una guerra de guerrillas de cuatro días, hasta que Fomento de Soldados Fuertes se reactive. Los refuerzos de Overgeared son solo cinco —

Grid, Jishuka, Pon, Regas y Euphemina—, y Scott hierve contra «un gremio de tercera categoría» hasta abrir la puerta de la sala VIP y encontrarse al propio rey, que promete encargarse de la mitad del ejército invasor en dos días: los batallones 1.º, 3.º, 4.º y 6.º.

La promesa se cumple con una facilidad escandalosa. En las llanuras de Bul, Grid convierte las cuatro Manos de Dios en arcos gemelos del Fénix Rojo y, con dos activaciones seguidas de Comando de Dios, llena el cielo de seis Fénix que calcinan al tercer batallón: menos de tres mil muertes le reportan cinco niveles. El comandante Pastano, único superviviente, muere bajo el contraataque del Manejo de la Espada de Pagma; la ventana notifica la penalización por matar a un comandante de Ares —sus tropas serán más fuertes contra él en el futuro—, y Grid se encoge de hombros. En el puente Pored, el cuarto batallón cae ante la Ascensión del Dragón Relámpago de Regas —el único artista marcial que extrajo la fuerza de una clase normal— y el Mach Spear de Pon con la Lanza de Belial, que salvan al jugador Baan; avergonzado por su egoísmo, este jura aprender del gremio rival. Y en la fortaleza Parku, Euphemina se basta sola: la Duplicadora —primera clase oculta de Satisfy junto al Contratista de Baal y el Guerrero de Sangre, que copia cualquier habilidad por debajo de épica— combina magia superior de cuatro atributos sin hechizos, técnicas de maestro de kigong y los Pasos de Luz Blanca de Kraugel para aniquilar sola al primer batallón, dos mil soldados, en doce minutos exactos. Jishuka despacha después al sexto. Ares celebra los datos —aquellos comandantes no sabían dirigir— y ante Grid se quita la máscara de tío bonachón: le muestra sus diez mil «ruedas de hierro» de nivel 200, admite que Fomento de Soldados Fuertes va por el nivel 2 y sus veinte atributos, y le tiende la mano soñando con el ejército más fuerte del mundo calzado con los objetos del herrero legendario. Euphemina, en privado, advierte del peligro de ese potencial; Grid la calma: los soldados de Overgeared llevan sus objetos, y su reino también crecerá.

El enviado del Imperio

En el palacio de Belto, un hombre pálido de ojos dorados entra en el consejo con la bandera del Imperio sahariano y la rosa de los Caballeros Rojos de la Emperatriz María: Agnus, el enviado imperial. Mata a los caballeros de la puerta, obliga al rey a lamerle los pies y expone su método: vaciar las trece fortalezas del camino a la capital para que el enemigo avance rápido… y le traiga cadáveres. Su lich Mud, que parece llorar mientras obedece, ejecuta a los nobles que protestan. Poco después, Inmortal anuncia al mundo: «Hoy Agnus masacrará al rey Overgeared y al Dios de la Guerra; Agnus reinará como rey de los vivos y de los muertos». Quinto del ranking unificado y primera clase oculta épica, Agnus jamás se había mostrado en público. Lauel reconoce la firma de Berad, el cerebro de Inmortal: diseñó que Overgeared y Ares se tomaran de la mano para destruirlos a la vez, y susurra a Grid que regrese. Es tarde: el ejército de Ares entra en una capital de puertas abiertas, los 130.000 defensores corren sin oficiales y, en la entrada del palacio, estalla la emboscada —auras violetas de caballeros de la muerte, mareas de esqueletos, zombis— ante cientos de cámaras.

El rey de los vivos y de los muertos

El duelo paraliza al mundo: dos caballeros de la muerte y dos liches a la vez colocan al Contratista de Baal más allá de la categoría de jugador. Grid, con la Máscara del Matador puesta, transforma las Manos de Dios en cuatro lanzas de Rafael reproducidas —forjadas esperando la salud de Isabel— y dispara misiles mágicos mejorados de 4.000 con poder divino. Agnus responde con el escudo corporal que bloquea todo golpe inferior a 10.000 y con su Runa de la Muerte, de nueve habilidades: entre ellas, el poder de un gran demonio debilitado que Muller selló, cuya escarcha blinda a sus invocados; Grid, envidioso de no haber asegurado la runa de El Gao, abre su Runa de la Oscuridad: el fuego verdadero de Belial. Entonces llega la burla de Bentao, el rey payaso loco: las habilidades desplegadas se cancelan, el frenesí le hunde la defensa

y su salud se intercambia con la del dueño de la risa —de 49.300 a 819—. Apuñalado por la espalda, pierde el último seguro de la clase legendaria y sobrevive: la inmortal de leyenda aguanta cinco segundos, el Cinturón de Tiram restaura el 30 % de salud y su Compostura —estadística de las clases de producción— supera el frenesí en segundos, para decepción de Agnus. Alrededor, Black, el usuario de clones de Inmortal, asfixia a Jishuka; Hwi, la artista marcial que superó al asura y odia a las mujeres hermosas, acosa a Euphemina y Regas; Berad somete a Scott con un solo caballero de la muerte —Euphemina aguanta impaciente: su misión Liberación del Alma de Mud espera al lich correcto—. Con el Ennegrecimiento activo, Grid encaja al caballero de la muerte Kao —cuerpo de uno de los diez mejores orcos—, congela a Agnus con una restricción y le abre el pecho con el Pináculo.

La misión oculta «Braham y Mud»

Para la jugada final, Agnus convoca al «súper trabajador», el lich Mud, y la invocación dispara una búsqueda oculta, «Braham y Mud», idéntica para ambos. El alma de Braham, deseosa de reencontrarlo, consume un fragmento y fuerza la Asimilación: el cabello de Grid se vuelve blanco, sus ojos rojos, su clase cambia a Gran Mago de nivel 400 con 100.000 de salud, 200.000 de maná y 7.000 de inteligencia; pero el alma de Braham se duerme y Grid debe pilotar a mano el cuerpo de un mago legendario siendo un herrero —las Manos de Dios, objeto dedicado del Descendiente de Pagma, ni siquiera responden—. Un vídeo explica la deuda: Mud fue el discípulo más talentoso de Braham, que por celos lo despojó de sus logros y, cuando la enfermedad incurable lo moría, lo convirtió en lich para tenerlo a su lado; Mud maldijo al maestro que no le preguntó. Grid —una disculpa no borra el dolor, pero disipa algo, piensa en el compañero que lo atormentó— decide ganar por la víctima: si resuelve el rencor, Mud será su siervo. Agnus, que desprecia a las víctimas que no se vengan, jura pisotear juntos el pasado. El duelo mágico es un despropósito: potenciado por el Bastón de Belial, el doble lanzamiento de Fireball y Dark Cutter de Grid —hazaña que ningún jugador debería lograr, por

eso «Gran Mago» es título de NPC— perfora el escudo de maná del lich con golpes de 37.300. Mud responde con magia de siete atributos encadenados que borra del mapa a Grid; del polvo emerge el rey con diez bolas de fuego y diez espadas negras como alas opuestas, la Alarma Mejorada de Braham. Agnus cae en la trampa de creer que volará, alza la defensa antiaérea, la desmonta tarde, y Mud queda al borde de la muerte. Desesperado, apuñala a su propia aliada Hwi y la convierte en caballero de la muerte —poder a cambio de morir al acabar el efecto— para atarle las piernas a Grid.

El granjero caído del cielo

Un pilar cae del cielo y mata a Hwi de un golpe: Piaro, convocado por primera vez por su rey, con hoz y arado. Grid y Euphemina se desesperan —si Agnus muere, Mud muere con él; Piaro, un troll como Braham—. El arado del granjero parte la frente de Agnus, la grisura de la muerte lo cubre… y se cancela a mitad de camino: Agnus revela su transformación de medio lich y Dominación Absoluta, la habilidad que tres veces en la vida convierte un cadáver en sirviente eterno —una gastada en Mud—, y que codicia usar con Piaro. El granjero jura castigarlo; Agnus se retira tras una muralla de miles de esqueletos: «La próxima vez, llama al granjero y terminarás llorando». Belto iza la bandera blanca: el Dios de la Guerra se convierte en el segundo rey jugador de Satisfy. Los expertos sitúan a Agnus «al menos al nivel de Kraugel», y los villanos del continente, exmiembros del Carnaval Sangriento incluidos, se agrupan a su sombra. El balance de Grid es honesto: sin Piaro habría perdido; los objetos son la herramienta correcta contra las habilidades, y la próxima vez forjará armas dedicadas contra los no muertos. Y cuando su transformación expira y la muerte le arranca una montaña de experiencia, Agnus ríe feliz: Grid cubrió sus recuerdos del sufrimiento y esa noche dormirá profundamente.

El monstruo de Garmisch-Partenkirchen

El informe de un detective contratado por Lauel duele: Agnus nació en Garmisch-Partenkirchen, Alemania; fue acosado desde la escuela por su tono al hablar, y el acoso continuó de adulto; su amante, su único refugio, fue violada en grupo por sus torturadores delante de él y acabó suicidándose; la venganza le costó una condena de 28 años recortada casi por completo, y su psiquiatra le recetó Satisfy como readaptación social. Lauel comparte el informe con todos los líderes menos con Grid: el rey jamás usaría el pasado como debilidad, y lo más probable es que simpatizase y se perturbara al pelear contra el psicópata; además, el acoso de Agnus se superpone demasiado con el suyo. Sobre Berad, Lauel teoriza: no sirve a Agnus, es un psicólogo que lo observa como un experimento interesante. Al final, Agnus sigue solo en el mundo. Mientras tanto, Noe entra en huelga de hambre por no haber sido convocado: Grid teme que el contrato de Baal influya sobre un memfit, mascota de un gran demonio, y lo compensa con almas de monstruos mientras estudia a los nigromantes: cien de dominación equivalen a 150 esqueletos, y un caballero de la muerte exige mil y el cuerpo de un guerrero célebre. Su plan: objetos anti-no-muertos, el Archipiélago de Ben y la herencia de Pagma.

Morfeo y los planos imposibles

Grid se instala en un campo de las afueras de Reinard: sus invocaciones cazan a su alrededor mientras él cose —la sastrería del método de la ropa interior funciona casi como una macro— y ce ba el Cinturón de Tiram, en el 58,9 % de crecimiento: a calificación legendaria podrá convocar al vizconde vampiro. Su idea: una espada multiuso, varias hojas de atributos distintos acoplables a la Espada Fantasma; el problema es el tiempo de cambio —cerca de dos segundos—, y la solución llega del hilo de plata: la Creación del Herrero Legendario acepta el encargo de una «herramienta de tracción», una cajita de cinco centímetros de colmillo de dragón con dos botones y un ventilador que recoge o suelta el hilo en 0,3

segundos por 630 de maná. Su primer plano es un desastre; el sistema calla cinco minutos y luego lo reconstruye en tiempo real, cubriendo el diseño de números y fórmulas: la supercomputadora Morfeo interpretando la intención de un creador humano. La calibración también dicta una restricción física: el hilo de plata fuera del inventario no puede vincularse a hojas guardadas dentro; hacen falta espacios de almacenaje conectados.

La espada nacida de la iluminación

En la Gran Herrería de Reinard, Khan dirige a los avanzados del reino y a los herreros de Pangea mientras Grid irrumpe y martillea el Cuerno de Belial, material más valioso que el adamantium: cada golpe le inflige más de 4.400 de daño, compensado a pociones, el anillo de Doran y el título Primer Rey. Tras una noche entera, la Paciencia del Guerrero Legendario duplica sus capacidades y el templado final mejora el propio material: nace el Cuerno de Belial Mejorado, de grado mito. La forja culmina en autotrascendencia, alimentada por el deseo de Khan de vivir para verlo todo —«no pienses en morir hasta que aprendas todas mis técnicas», le dice Grid a su primer amigo—, y de ella surge la Espada Nacida de la Iluminación y los Fuertes Deseos, calificación mito: ataque 3.500, las nueve opciones del cuerno juntas —fuego, oscuridad, +50 % contra seres sagrados, ilusiones y las llamas negras que ignoran las resistencias en un área— y dos habilidades propias: Iluminación (+20 % de precisión y evasión) y el letal Éxtasis del Deseo (ataque por tres y evasión del 99 % durante veinte segundos… con la defensa a cero). Los cuatro grandes herreros de Pangea, mirándolo, rompen el muro del avanzado. Acoplada a la Espada Fantasma con la herramienta de tracción, acumula +10 % de poder por golpe sobre el mismo objetivo, hasta el doble; las dos mejoras fallan y Grid llora. La prueba en el campo de entrenamiento es una demolición: ataque básico de 11.397, crítico de 41.718, Cinco Ataques Conjuntos de 91.780 y llamas negras que arrasan un lado del campo —el informe oficial computará 219 espantapájaros destruidos a 58 de oro cada uno— con picos de 854.775 por salpicadura. Los soldados lo vitorean; los jugadores-soldado,

alistados solo por el Conjunto Grid, pasan de la burla a la envidia, y nace el rumor del «soldado J»: la espada ardiente de Grid podría quemar a Agnus y no la usó por cruel. Rumores tontos —que ya no es herrero— arrastran a Damian, Toon y Vantner a ofrecerse como sacos de boxeo; Grid elige al Papa, estrena las llamas negras contra su estado sagrado y Damian huye suplicando en japonés. Esa noche, un beso público a Irene —que llora en secreto por su vida finita junto a un rey bendecido que no envejece, celosa de recién llegadas como Sua— dispara matrimonio y natalidad un 20 %; Lauel celebra el premio demográfico y el calvo Vantner llora de soledad mientras Pon se ríe.

Valaya, el segundo reino

Ares funda Valaya sobre las cenizas de Belto, y los jugadores sueñan con alistarse en su ejército. El Imperio sahariano, que sangra población, reúne a sus líderes en Titan: hambruna y limpieza de inmigrantes le impiden una guerra a gran escala por años, y sus consejeros no entienden cómo Overgeared fabrica equipo y come sin dinero —«minerales y alimentos en proliferación infinita», bromea uno, sin saber que la broma es cierta—; barajan bloquear sus vías diplomáticas y aislarlo de Valaya. La cosecha del trimestre, milagro de la pasiva de Piaro, sostiene un reino que vive al límite: Lauel concluye que hay que dejar de pagar tributo al Imperio, justo cuando un falso descendiente del Rey Invicto Madra —¿Bubat?— aparece en Lubana y distrae a los Caballeros Rojos. Ares le cuenta que rechazó al enviado imperial —«reventaré esas escorias como palomitas y me las beberé con coca-cola»— y le propone el sueño de su vida: armar a sus soldados con objetos de Grid, a precio justo y con gratitud eterna; y añade: «me gustas mucho, no quiero ser tu enemigo». Grid —¿por qué solo lo aman los hombres?— consulta a Lauel, que acepta por él: dinero, poder a escala nacional y la traición cubierta; el comercio con Valaya queda en sus manos, y a Grid le espera el Archipiélago de Ben. Stick desmonta sus excusas: un caballero de la muerte sin dueño no crece, el Lantier que lo aterró es historia antigua y los no muertos son vulnerables a las explosiones… el efecto exacto de su nueva

espada. El sabio elfo sueña con el archipiélago purificado: fue el Salón de la Fama de las leyendas hasta que Pagma, con el poder de su contrato con Baal, lo volvió fortaleza contra los grandes demonios perdiendo su función; solo los pioneros de leyendas nuevas, como Piaro, escapan del debilitamiento. Purificarlo y ser héroe legendario es el destino que le ofrece.

El regreso al Archipiélago de Ben

La otra carrera avanza: Agnus ya limpió la isla 61 —en su día peleó dos días y dos noches contra Lantier— y guarda los restos del 15.º Lantier para fabricar un caballero de la muerte legendario cuando su dominio alcance; la isla 62, del ex Cazademonios Alex, lo derrotó, y Berad lo frena —las derrotas inútiles no lo acercarán a su deseo— y le propone una misión con la Emperatriz María. Agnus comprende con horror que su mente ya entiende a la basura que destruyó su vida. Grid y Stick se teletransportan a la isla 60, donde la hada Vinnie trae la noticia: los jefes de las islas sesenta no se regeneran; quien las limpie primero se las queda. Grid cruza la 61 ya purificada —prados infinitos, brisa con semillas de diente de león— con una codicia nueva: los jefes restantes son todos suyos. En la 62, cuatro balas de luz de jade le dan la bienvenida. Alex dispara su arma mágica de ingeniería cuatro veces por segundo y, convertida en espada, golpea con la velocidad de un asesino y la potencia de un espadachín; las Manos de Dios bloquean la lluvia —acumulando experiencia, ya al 70 %, a un mes de volverse legendarias—, el Manejo de la Espada de Pagma responde con golpes de 24.055 y ráfagas de 235.900, y las llamas negras arrancan a Alex el hueso del brazo izquierdo… hasta que el guarda vuelve al modo pistola, siembra una mina con el poder mágico único del Cazademonios que revienta a Grid por los aires —habría sido mortal de llevar el Ennegrecimiento activo— y transforma su arma en rifle de francotirador, modo que ni Yura domina todavía. Apunta a Grid… y una explosión en su propia cabeza corta el grupo en suspenso.

Hechos relevantes e interesantes

- Los refuerzos de Overgeared ante la invasión de Belto fueron solo cinco —Grid, Jishuka, Pon, Regas y Euphemina —, y Grid prometió encargarse de cuatro de los ocho batallones en dos días: promesa cumplida.
- Las tropas blindadas de élite tenían nivel medio 290 y recuperaban todos sus recursos al subir de nivel; matar a sus comandantes (Pastano del 3.º, Zen del 1.º) activa una penalización: el ejército será más fuerte contra el matador en el futuro.
- Grid llenó el cielo de seis Fénix Rojos con dos activaciones seguidas de Comando de Dios y las cuatro Manos de Dios convertidas en arcos; menos de 3.000 muertes le dieron cinco niveles.
- En el puente Pored, Regas (Ascensión del Dragón Relámpago del asura de clase normal) y Pon (Mach Spear con la Lanza de Belial) destruyeron al 4.º batallón y salvaron al jugador Baan, que juró aprender de la generosidad de Overgeared.
- Euphemina es la Duplicadora, primera clase oculta de Satisfy junto al Contratista de Baal y el Guerrero de Sangre: copia habilidades por debajo de épica, y combinó magia superior de cuatro atributos, técnicas de maestro de kigong y los Pasos de Luz Blanca de Kraugel para borrar sola al 1.º batallón (2.000 soldados) en 12 minutos.
- Ares, de 49 años, mostró abiertamente a Grid su habilidad Fomento de Soldados Fuertes nivel 2 (20 atributos) y sus 10.000 «ruedas de hierro» de nivel 200, y le ofreció amistad: el ejército más fuerte del mundo con los objetos de Grid.
- Agnus entró al palacio de Belto como enviado imperial con la rosa de los Caballeros Rojos de la Emperatriz María, humilló al rey, vació las 13 fortalezas para acumular cadáveres y masacró nobles con su lich Mud; Inmortal proclamó que Agnus «reinará como rey de los vivos y de los muertos».

- Berad, el genio nigromante que lidera la red de Inmortal, planeó la alianza Overgeared–Ares para destruirlos a la vez; Lauel lo llama el peor mal de su vida pasada, y teoriza que es un psicólogo que observa a Agnus como un experimento.
- Grid reprodujo cuatro lanzas de Rafael (el mito forjado para Isabel): misil mágico mejorado de 4.000 de daño fijo (+20 % contra el mal), escudo de luz reactivo y +20 % de poder contra la magia oscura.
- La Burla de Bentao, el rey payaso loco de la runa de Agnus, cancela habilidades, impone frenesí e intercambia la salud de Grid (de 49.300 a 819); Grid sobrevivió con la inmortalidad de leyenda (5 segundos), el Cinturón de Tiram (+30 % de salud) y su estadística de Compostura, exclusiva de las clases de producción.
- Con la Asimilación forzada, Grid se volvió Gran Mago de nivel 400 (100.000 de salud, 200.000 de maná, 7.000 de inteligencia, títulos «Poseedor de un Gran Conocimiento» y «Uno que se convirtió en leyenda»); durante el estado, las Manos de Dios no respondieron por ser objeto dedicado del Descendiente de Pagma.
- La búsqueda oculta «Braham y Mud» contó el pasado del lich: discípulo más talentoso que Braham despojó por celos y convirtió en no muerto antes de su muerte por enfermedad; si Grid gana y resuelve el rencor, Mud será su siervo fiel.
- El Bastón de Belial permite el triple lanzamiento (imposible sin competencia) y potencia en 200 % la combinación simultánea de fuego y oscuridad: el doble lanzamiento de Fireball + Dark Cutter de Grid golpeó a Mud con 37.300 de daño y dejó al lich al borde de la muerte.
- Las «alas» de Grid —diez bolas de fuego y diez espadas negras de la Alarma Mejorada de Braham— tendieron la trampa antiaérea perfecta: Agnus blindó el cielo y el ataque llegó desde el suelo.
- La Transformación del Caballero de la Muerte convirtió a Hwi, aliada viva de Agnus, en no muerta (+23 % a todas las

estadísticas) condenada a morir al expirar el efecto; Agnus la usó como carne de cañón contra Grid.

- Piaro, convocado por primera vez, mató a Hwi de un golpe y casi ejecuta a Agnus; el Contratista de Baal reveló su forma de medio lich y su Dominación Absoluta (tres usos, uno gastado en Mud), y codicia usarla con Piaro antes de retirarse.
- Belto cayó y Ares se coronó segundo rey jugador: fundó Valaya; los villanos del continente (ex Carnaval Sangriento incluidos) se agruparon en torno a Agnus, al que los expertos ya sitúan «al menos al nivel de Kraugel».
- Pasado real de Agnus: nacido en Garmisch-Partenkirchen (Alemania), acosado toda su vida por su tono de habla, su amante violada y suicidada, 28 años de condena recortados casi por completo, y Satisfy recetado por su psiquiatra; Lauel lo compartió con los líderes de Overgeared excepto con Grid, para que la compasión no lo envenene.
- Noe se puso en huelga de hambre: Grid teme que el contrato de Baal influya en un memfit, mascota de un gran demonio; la teoría nigromántica quedó clara: 100 de dominación = 150 esqueletos, y un caballero de la muerte exige 1.000 y el cuerpo de un guerrero célebre.
- La herramienta de tracción —caja de 5 cm de colmillo de dragón, dos botones y ventilador interno— recoge o suelta el hilo de plata en 0,3 segundos (630 de maná); los planos rudimentarios de Grid fueron reconstruidos en tiempo real por la supercomputadora Morfeo, que también dictó la restricción de vincular hilo y hojas dentro del inventario.
- El Cuerno de Belial Mejorado (material de grado mito, forjado a base de recibir 4.400 de daño por golpe) produjo la Espada Nacida de la Iluminación y los Fuertes Deseos: ataque 3.500, las nueve opciones juntas, y las habilidades Iluminación (+20 % de precisión y evasión) y Éxtasis del Deseo (daño x3 y evasión 99 % con defensa a cero); acoplada a la Espada Fantasma, acumula +10 % por golpe al mismo objetivo, y las dos mejoras fallaron.

- La prueba del campo de entrenamiento dejó 11.397 de daño básico, 41.718 de crítico, 91.780 con los Cinco Ataques Conjuntos y 854.775 por las llamas negras (salpicadura del 300 % en 10 metros); el informe oficial computó 219 espantapájaros destruidos a 58 de oro cada uno.
- El beso real a Irene subió las tasas de matrimonio y natalidad del reino un 20 %; ella llora en secreto por envejecer junto a un rey que no cambia, celosa de Yura, Jishuka, Euphemina y la recién llegada Sua, mientras el calvo Vantner llora de soledad.
- El Imperio sahariano, en consejo en Titan, no puede atacar: baraja aislar a Overgeared de Valaya, no explica sus cosechas y se consuela con que los «minerales y alimentos en proliferación infinita» sean broma; un falso descendiente del Rey Invicto Madra (¿Bubat?) distrajo a los Caballeros Rojos en Lubana.
- En el Archipiélago de Ben los jefes de las islas sesenta no se regeneran: Agnus ya se quedó con la 61 y los restos del 15.º Lantier; la 62 la guarda Alex, ex Cazademonios con arma mágica de ingeniería (4 disparos o golpes por segundo, minas y modo francotirador que ni Yura domina), y la 66 la guarda Muller, el alma noble que ni Pagma pudo convertir en caballero de la muerte.

009 · El Continente Occidental III — Overgeared y Valhalla

- El Imperio Saharan domina el centro y suroeste; el Reino Eterno la franja noroorte.
- El Reino de Belto aparece en el extremo oriental y remoto — pobre, subdesarrollado, tributario anual del Saharan.
- Coexisten: Reino de Gaus (norte, fronterizo con Eternal vía Borneo/Patrian), Reino Fold, Siren (Reino del Clan del Agua) y los 15 reinos tributarios tradicionales.

- Ares opera en secreto dentro de Belto: organiza milicias, absorbe reinos débiles vecinos, asciende a Duque. Todavía NO funda Valhalla.

- Primera aparición de Belto: caps. 465–475 — «un reino muy pobre que cada año ofrecía enormes tributos al imperio sahariano», clasificado como «área remota».
- Ares: clasificado no oficial, opera en secreto; su objetivo es «convertirse en el gobernante del mundo»; crece militarmente hasta Duque de Belto (465–575).
- El Rey Aslan gobierna Eternal con el respaldo del Imperio Saharan tras él.
- 17 reinos en el continente, todos tributarios del Saharan en mayor o menor grado.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 676–700

Capítulos 676–700

Temas tratados

- El duelo contra el caballero de la muerte Alex en la Isla 62
- La superación de la dependencia de la inmortalidad
- El legado del sastre Kruger y la fabricación de objetos en pleno combate
- La Espada Relámpago de calificación mito
- La mina invencible de Gis y los picos de producción en masa
- La lluvia de flechas de Povia y su origen semielfo
- La historia trágica del Rey Invicto Madra y el príncipe Rahand
- El duelo final contra Madra en la Isla 66
- El Salón de la Fama y las estatuas de piedra de las leyendas
- El título Rey Héroe y el recurso de energía de lucha
- El Campo de Sucesión y la habilidad oculta Otorgar un Ego
- El Diario de Madra y las técnicas de esgrima del Rey Invicto
- La energía de espada, Chris y las ciudades vampíricas
- Las nuevas reglas del tercer concurso nacional
- La rebelión de Lubana, el falso descendiente Oasis y Ares

Resumen

El francotirador de la Isla 62

Grid combate en la Isla 62 contra Alex, la leyenda Demon Slayer convertida en caballero de la muerte por la nigromancia de Pagma. El arma de su rival es una bayoneta de ingeniería mágica que muta entre modos de pistola, rifle y francotirador; en este último, la opción «debe golpear» asegura el impacto a cambio de una puntería larguísima, y una bala atraviesa la frente de Grid con sonido de sandía estallando. La pasiva de leyenda lo salva —cinco segundos

de inmortalidad con salud mínima—, pero pierde dos de ellos recuperando el alma y Alex lo acribilla sin treguma hasta consumir la protección. Ennegrecimiento mediante, Grid resiste con el Triple Capas a un punto de vida y esquiva el disparo final con «muévete libremente», la habilidad del título Héroe Secreto, antes de vaporizar al caballero con Enlace Trascendido. La purificación de la isla lo deja más pensativo que eufórico: Stick confirma que los caballeros de la muerte del archipiélago son sombras —perdieron la mayoría de sus habilidades y entre diez y cien veces de poder desde que Pagma murió y se cortó su suministro de energía—. Aun así, pocos entre los vivos podrían vencerlos. Grid entiende entonces que su victoria no fue mérito sino costumbre: la idea de «no puedo morir porque soy inmortal» estaba podrida en su subconsciente, y decide corregirla; en la próxima isla ganará sin gastar la inmortalidad. Entre isla e isla, el rey se sienta a coser ropa interior de tela barata para subir la habilidad intermedia, soñando con equipar a los diez mil soldados del reino —pagando de su propio bolsillo, «así no protestarán cuando suba los impuestos»—; una pieza de calificación rara le regala +2 a todas las estadísticas, y Stick, nombrado director de la Academia Overgeared, recibe tal lección de «vigilancia humana» que el sistema le suma diez puntos de inteligencia.

El sastre que cosía en batalla

La Isla 63 pertenece a Kruger, el sastre legendario creador de la capa de invisibilidad. Sus agujas de acupuntura invertían el flujo de maná (fallar una habilidad cuesta el triple del maná en salud), bloquean vasos sanguíneos y paralizan brazos, colándose entre las juntas de las Tres Capas. Peor aún: cada cierto tiempo, Kruger se acuclilla tras una barrera del sistema y cose durante diez o veinte minutos un objeto nuevo diseñado para contrarrestar a su rival —tela que bloquea el fuego y maximiza la oscuridad, devolviéndole casi cien mil puntos de salud al no muerto—. La muerte instantánea del modo francotirador resulta inútil contra quien ya está muerto, y Grid comprende la lección del sistema: la privacidad del artesano es absoluta. Su respuesta es grotesca y genial: sacar el

horno portátil y responder a la fabricación con fabricación. En dieciocho minutos usa la habilidad Reconstrucción del Herrero Legendario para fusionar la Perla de Invocación del Rayo Rojo —recuerdo de sus días de novato contra el chamán orco de la luz helada— con la Espada Nacida de la Iluminación y los Fuertes Deseos. Nace la Espada Relámpago, de calificación mito: 3.780 de ataque, +15% de daño de rayo y probabilidad de invocar rayos rojos del cielo que aturden y desgarran la osamenta. Con el Rayo Rojo rompiendo la cadencia, los cuatro Mjolnir encadenan su rigidez en bucle —la «rigidez infinita»—, los Guantes Rápidos de Alex triplican los ataques básicos y el intercambio con los Guantes de Luz Sagrada encadena combos de casi un millón de daño. Kruger muere sin haber estrenado el objeto que tardó veinte minutos en crear. Sus herramientas legendarias —tijeras, cuchillo, cinta métrica y una aguja hecha del molar de un dragón plateado que cortan cualquier tela— aceleran la sastrería de Grid un 45%, y la tela misteriosa que absorbe explosiones le indica lo cerca que estuvo de perder. Grid toca el nivel 349, invierte 124 puntos en agilidad para estrenar los 3.000 (+0,1 de velocidad de ataque y +30% de movimiento) y reserva los 176 restantes.

La mina que no se agotaba

La Isla 64 es una cueva mineral donde aguarda Gis, el minero legendario, un esqueleto colosal que ignora a Grid y pica la roca sin prisa. El sistema repite su sentencia: «Gis es minero, Gis es invencible en la minería». Ningún daño lo mueve; la destreza de Grid, con la que haría cosquillas a cualquier vivo, no significa nada para huesos sin piel, y los minerales brotan de nuevo apenas se extraen. Con comida para cuatro días y sin saber cocinar, Grid responde con una ocurrencia de director de fábrica: producir picos en cadena basados en el Pico Fantástico que forjó para Pon —dos raros, cuatro épicos y dos únicos en apenas dos horas— y armar de picos a Noe, Randy, las Manos de Dios y dos esqueletos del Rey de los Muertos. Tres horas de minería ridícula después, un mineral de hierro lanzado con rabia detiene en seco a Gis: el amor del minero por el mineral rompe su concentración y su invencibilidad. Noe,

perceptivo, lo advierte primero. Caída la protección, Gis sigue siendo un tanque defensivo, pero Pinnacle ignora la defensa y el Comando de Dios reinicia la Muerte de Pinnacle sin coste; el legendario cae y deja su pico amado: +20% de minerales avanzados, +150% de velocidad de minería y hasta invencibilidad fortuita mientras se excava. Grid ya piensa en Pon como tanque-minero del gremio.

La lluvia de flechas y la historia del Rey Invicto

La Isla 65 es un bosque sin luz donde Povia, la arquera legendaria, llueve flechas dirigidas que ignoran la defensa y marcan con manzanas rojas a Noe y Randy. Ni la detección mágica nivel tres encuentra su escondite entre los acantilados, así que Grid usa el cerebro: Revolve devuelve el ataque, y la «flecha del meteorito» devuelta vuela de regreso a su origen; siguiéndola con las Botas de Braham, Grid cae sobre la arquera con todo el arsenal y la abruma entre crisis que salva con el Anillo de Doran, el cinturón de Tiram y un viejo demonio convocado con la espada de sangre. Sus reliquias cuentan su vida: un dedal de arco de élfica factura que duplica su efecto en elfos, y el collar del Árbol del Mundo, regalo de su único amigo. Povia, semielfa rechazada por humanos y elfos, murió sola. Antes de la última isla, Stick narra la tragedia de Madra: el noveno rey de Lubana defendió su reino del Imperio durante toda su vida y jamás fue derrotado, pero su gloria provocaba invasiones sin fin; su hijo, el príncipe Rahand, sabía que el rey era mortal y que Lubana moriría con él, así que, presionado por nobles y pueblo, entregó la cabeza de su padre al Imperio para comprar la supervivencia del reino. La cabeza colgó un año de la puerta de Titan. Grid, esposo y padre, jura cuidar a su familia y no ahogarse en su propia fuerza: «hagamos de Madra un ejemplo».

El duelo con el Rey Invicto

La Isla 66 es una llanura desnuda donde solo vale el combate puro, y su guardián conserva la inteligencia: Madra habla, evalúa a Grid —no es el mejor espadachín ni un mago puro, pero tiene dignidad

de rey— y se interesa cuando Grid se presenta como «Rey Overgeared», el rey que saca el mejor partido a sus herramientas, con las Manos de Dios empuñando Mjolnir de fondo. Llama «medianos» a las demás leyendas y advierte: vivo o muerto, jamás conoció la derrota. El combate es de otra escala: la Espada de Masacre del Ejército de 100.000 corta el aire cuarenta veces por segundo en cien metros a la redonda; la versión de 200.000 dispara cuñas de aura capaces de partir a Grid en dos. Madra combina tanque y ataque como una versión superior del propio Grid, y su resistencia de estado perfecta en vida solo falló porque el caballero de la muerte perdió la mayoría de habilidades. Grid resiste con el escudo del título Primer Rey, devuelve la técnica de 200.000 con Revolve (dos millones de daño) y arma la rigidez infinita; pero su cuerpo de huesos se rompe y se reconstruye a cada golpe, y cuando la frente cede, el retraso de un Mjolnir abre la brecha que Madra esperaba: su espada y la explosión de la técnica 200.000 borran de dos golpes los noventa mil de salud y activan la inmortalidad. Madra, que conoce la pasiva de las leyendas, huye gritando «¡atrápame!» hasta que expira la protección; Grid guarda Revolve para el remate, pero el viejo rey lo tienta con un ataque básico y dispara la masacre de 100.000 al cuello descubierto. Solo el Comando de Dios permite un segundo Revolve consecutivo que devuelve el golpe. La réplica de 300.000 con la que Madra intenta neutralizar el asedio final destroza su propio cuerpo —Braham precisa que el verdadero Madra peleaba con medio millón y su símbolo era la espada de un millón—. Derrotado por primera vez en vida y muerte, Madra agradece el placer del combate: más de cien años solo en la isla le habían enseñado a anhelar el descanso. «Te daré una recompensa.» El Enlace Trascendido lo despide y un mensaje mundial proclama que el gran héroe Rey Overgeared Grid dio descanso a los héroes y limpió el Archipiélago de Ben, hazaña duradera en la historia de la humanidad.

El Salón de la Fama y el Rey Héroe

Del lago de la isla emergen nueve estatuas colosales de las leyendas pasadas —Pagma, Braham, Madra, Muller, Povia, Alex, Kruger, Gis

y Lantier— y una décima del propio Grid, martillo y espada en manos, vigilada por cuatro manos doradas. Las recompensas se acumulan: cinco niveles, el millón máximo de puntos Challenger, la tienda de la Isla de Niebla y, como favor de Madra, un objeto especial. La desilusión llega rápido: los elixires de 250 puntos desaparecieron con la limpieza —la isla servía para criar retadores — y solo quedan el Diario de Madra (un millón de puntos) y pergaminos de portal al Continente Oriental. Grid maldice, compra el diario y recibe de Stick un título a la altura de la hazaña: Rey Héroe, el héroe de los héroes. Sus efectos son únicos entre dos mil millones de usuarios: +10% de daño a clases únicas o superiores, +15% contra grandes demonios, arcángeles, dragones y semidioses, y el recurso «energía de lucha», un aura púrpura que nivela de 10 a 100 en combate y suma 0,5% de fuerza, resistencia y agilidad por punto —hasta +50%—, con penalización brutal si cae bajo el mínimo. El tercer mensaje mundial anuncia el nacimiento del Rey Héroe que «irá más allá de la historia y conducirá a los mitos». Braham, en cambio, fulmina a Stick con la mirada: Rey Héroe era el título del Santo de la Espada Muller. En el Campo de Sucesión de la Isla 65, accesible solo a leyendas actuales, el Libro Raro de Pagma 2 entrega otra pieza oculta del Descendiente de Pagma: Otorgar un Ego, la técnica de dar ego a un objeto —ocho usos, más con cada nivel de artesanía— que ni los herreros enanos dominaban. Mientras, la estatua de Grid promete beneficios reales —+5% de destreza y +2% de velocidad de espada a los que rindan homenaje, y diez días de ventaja para Grid cada mil adoraciones—, aunque él solo ve lo fea que es y lo mal que paga frente a la de Muller.

El mundo se agita

Los expertos, que habían apostado todo a Kraugel, vuelven a tragarse sus predicciones; Peak Sword brinda en la televisión coreana y los padres de Shin Youngwoo, bombardeados de felicitaciones, donan coles en nombre de su hijo, el «rey héroe». Kraugel, nivel 259 y Sword Saint varias veces más fuerte que cuando era Espadachín Blanco, rechaza heredar la esgrima de

Muller para labrarse su propio camino y busca a Kirinus, el mejor lancero del continente, que aparece cada tres años en el cementerio del palacio de la emperatriz Aria: un solo toque lanza a Kraugel diez metros y le arranca 8.130 de vida, y la promesa de devolverle las enseñanzas en tres años arranca una carcajada al lancero. Agnus, que abandonó el archipiélago por los contraataques de Alex, recibe de la emperatriz María la misión de crecer contra los cinco pilares del Imperio. El Grupo SA anuncia las reglas del tercer concurso nacional —cincuenta países y solo dos eventos por jugador—, un mazazo para una Corea del Sur que vivía de las medallas de Grid; entre teorías de conspiración y patriotismo herido, Peak Sword cena cada semana en la tienda de Come Jokbal Picante (Dark) para reclutarlo, y terminará pidiéndole algo más grande: que los ocultos de las sombras coreanas demuestren que Grid y Yura no son los únicos talentos del país. Lauel, mientras tanto, recibe una carta de Lubana: el autoproclamado descendiente del Rey Invicto pide que Overgeared ataque la retaguardia imperial. Lauel la guarda sin responder.

El diario y la energía de espada

De vuelta en Reinard —Lauel no da crédito: diez niveles y una madurez nuevas en diez días—, Grid hace algo inédito: va a la biblioteca. El Diario del Caballero de la Muerte Madra es un objeto de experiencia indirecta: al abrirlo, Grid se convierte en Madra y vive su resurrección, el pánico del cuerpo de huesos, el recuerdo del hijo que lo apuñaló y la voz de Pagma, el «Duque de Fuego», inclinándose para pedirle que se sacrifique por la paz del mundo. El estrés es tal que el sistema vigila sus ondas cerebrales; Grid llora, se levanta y sigue. Para leer el segundo capítulo debe aprender el manejo de la espada del Rey Invicto: el libro de texto legendario entrega la Espada de Bloqueo del Ejército de 100.000 (degradada) y la Espada de Masacre del Ejército de 100.000 (degradada), reconocidas por Madra. Ambas consumen un recurso que Grid no tiene: energía de espada. El estreno en el jardín del palacio es humillante —grita el nombre de la técnica ante criadas y jardineros y no pasa nada, y el vídeo, subido por una sirvienta fan, se hace

viral como prueba de que el rey padece chunibyo—. La solución pasa por Chris, señor de Reidan: la energía de espada se desbloquea con el título de Gran Espadachín, exclusivo de clases de espada, pero el Rey Héroe de Muller usaba energía de espada y energía de lucha, así que quizá una pueda sustituir a la otra. Grid lo comprueba por las malas en el Bosque de Rocas: la energía de lucha solo sube golpeando enemigos de nivel cercano, y con setenta puntos las técnicas de Madra se activan solas, desatando sobre las medusas degradadas un festival de bloqueo y masacre que multiplica por cien su poder. El experimento final —probar la penalización— le cuesta caro: la energía cae a cero, todas sus estadísticas se desploman la mitad y huye de una nube de medusas atraídas por la Capa de Malacos mientras Noe, la mejor bestia demoníaca del infierno, olvida por primera vez su nobleza y suelta una palabrota contra su maldito maestro.

Hechos relevantes e interesantes

- Los caballeros de la muerte del Archipiélago de Ben son 10 a 100 veces más débiles que en vida: perdieron casi todas sus habilidades cuando Pagma murió y se cortó su suministro de energía; aun así, solo Grid y Kraugel entre los jugadores actuales podrían vencer a Alex.
- Grid toma conciencia de que su mentalidad «no puedo morir porque soy inmortal» estaba podrida y se propone ganar sin gastar la pasiva de inmortalidad; lo logra contra Kruger y Gis.
- Botín de la Isla 62: los Guantes Rápidos de Alex (legendarios) triplican la velocidad de los ataques normales; la Bayoneta de Ingeniería Mágica (única, de crecimiento) tiene modos pistola, rifle, bayoneta y francotirador con muerte instantánea a menos de 100 m —regalada a Yura porque exige la clase Demon Slayer y el Ojo de Halcón—.
- La ropa interior de calificación rara da +2 a todas las estadísticas; Grid la fabrica por menos de dos plata, paga la de los 10.000 soldados de su bolsillo y confiesa la estrategia: «no protestarán cuando suba los impuestos». Stick gana

+10 de inteligencia y las habilidades vigilancia humana y precaución.

- Kruger podía fabricar objetos en tiempo real tras una barrera inviolable del sistema (10–20 minutos); su aguja invertía el flujo de maná —fallar una habilidad costaba el triple del maná en salud— y su tela bloqueaba el fuego y maximizaba la oscuridad, curando al no muerto 98.500 puntos.
- La Espada Relámpago Nacida de la Iluminación y los Fuertes Deseos es el primer objeto de calificación mito forjado por Grid: 3.780 de ataque, +15% de daño de rayo y rayos rojos del cielo con descarga de 1,2 segundos (40% de la potencia de las llamas negras); nació de fusionar la Perla de Invocación del Rayo Rojo con la Espada de la Iluminación mediante Reconstrucción del Herrero Legendario.
- La «rigidez infinita» —Mjolnir y rayo rojo encadenando aturdimientos de 0,1 a 0,3 segundos— permitió combos de 926.430 y 1.102.500 de daño; Grid estrenó el intercambio rápido entre los Guantes Rápidos y los Guantes de Luz Sagrada durante la rigidez del objetivo.
- Grid alcanza el nivel 349, invierte 124 puntos para llegar a 3.000 de agilidad (+0,1 de velocidad de ataque, +30% de velocidad de movimiento) y guarda 176 puntos; su destreza ronda los 4.400.
- Herramientas de sastrería de Kruger: tijeras, cuchillo, cinta métrica de 50 m y aguja hecha del molar de un dragón plateado; aceleran la confección un 45% y cortan cualquier tela, cuero o escama de dragón. La tela misteriosa absorbe por completo el daño de explosión (reutilización de 10 minutos).
- Isla 64: Gis era invencible mientras minaba y los minerales se regeneraban en tiempo real; Grid fabricó ocho picos en dos horas basados en el Pico Fantástico de Pon (2 raros, 4 épicos, 2 únicos) y armó de picos a Noe, Randy, las Manos de Dios y dos esqueletos. Noe descubrió la clave: lanzar un mineral interrumpe a Gis y le quita la invencibilidad. El botín, el Pico de Gis (legendario), da +20% de minerales

avanzados, +150% de velocidad de minería, +40% de defensa minando y probabilidad de invencibilidad; Grid piensa usar a Pon como tanque-minero.

- Povia, arquera legendaria semielfa rechazada por humanos y elfos, recibió del Árbol del Mundo, su único amigo, el collar legendaria que la acompañó; dejó además el dedal de arco de elfo de Pagma (+20% de velocidad de arco, modo objetivo, efecto doble en elfos). Su técnica de la manzana marcaba objetivos y sus flechas ignoraban la defensa.
- La tragedia de Madra: noveno rey de Lubana, nunca derrotado, fue asesinado por su hijo el príncipe Rahand, que entregó su cabeza al Imperio para salvar al reino; la cabeza colgó un año en la puerta de Titan. Su técnica simbólica era la Espada de Masacre del Ejército de 1.000.000; el caballero de la muerte apenas alcanzaba la de 200.000.
- Madra conservaba su inteligencia, llamaba «medianos» a las demás leyendas y murió agradecido tras su primera derrota en vida y muerte: más de cien años de soledad lo habían llevado a anhelar el descanso; prometió una recompensa final.
- Tres mensajes mundiales consecutivos proclamaron la limpieza del Archipiélago de Ben, el descanso de las leyendas y el nacimiento del Rey Héroe «que irá más allá de la historia y conducirá a los mitos»; los expertos que apostaron por Kraugel quedaron en ridículo otra vez.
- Recompensas de la limpieza: +5 niveles, 1.000.000 de puntos Challenger (máximo), estatua propia en el Salón de la Fama entre las nueve leyendas pasadas y acceso a la Isla de Niebla, cuyos elixires y libros desaparecieron: solo quedaron el Diario de Madra (un millón de puntos) y pergaminos al Continente Oriental (50 puntos).
- Título Rey Héroe: +10% de daño a clases únicas o superiores, +15% (y −15% recibido) contra grandes demonios, arcángeles, dragones y semidioses, y el recurso energía de lucha (base 10, hasta 100 en combate; +0,5% a fuerza, resistencia y agilidad por punto). Era el título del

Santo de la Espada Muller, lo que enciende la hostilidad de Braham hacia Stick.

- La Estatua del Rey Héroe Grid (nivel máximo 15) da +5% de destreza y +2% de velocidad de espada a quien rinda homenaje; Grid recibe sus beneficios diez días por cada 1.000 adoraciones. La estatua de Muller da +7% de fuerza y +10% al poder de espada.
- En el Campo de Sucesión (Isla 65, solo leyendas actuales), el Libro Raro de Pagma 2 otorga la pieza oculta Otorgar un Ego: convertir objetos en objetos con ego, ocho usos iniciales, una técnica que ni los herreros enanos poseían.
- El Diario del Caballero de la Muerte Madra es un objeto de experiencia indirecta: Grid vive la resurrección de Madra, su asesinato a manos del hijo, y la petición de Pagma, el Duque de Fuego, de sacrificarse para proteger el archipiélago de los grandes demonios; el sistema vigila las ondas cerebrales del lector por seguridad.
- Del diario nacen las técnicas Espada de Bloqueo del Ejército de 100.000 (degradada) —daño a todo el campo visual y bloqueo de movimiento, habilidades y magia por 3 segundos— y Espada de Masacre del Ejército de 100.000 (degradada) —60% del ataque 30 veces en 10 m sin distinguir amigo de enemigo—, legendarias pero ancladas al recurso energía de espada.
- La energía de espada exige el título de Gran Espadachín (clases de espada); Chris lo explica a Grid durante el asalto récord a la decimotercera ciudad vampírica, y sugiere sustituirla por la energía de lucha, como hacía Muller, antiguo Rey Héroe. Grid recuerda que Piaro, en sus días de gran espadachín, abandonó el aura por la energía de espada.
- La energía de lucha solo sube contra enemigos de nivel cercano (nunca contra rivales 30 niveles menores; 10 golpes por punto contra rivales 10 niveles menores, 8 contra iguales); en el Bosque de Rocas, con 70 puntos, las técnicas de Madra se activaron solas, y Grid probó a propósito la penalización: estadísticas −50% y diez minutos sin energía,

huyendo de las medusas mientras Noe soltaba su primera palabrota.

- El vídeo de Grid gritando «¡100.000, Espada de Masacre del Ejército!» sin efecto, grabado por una sirvienta, se viralizó («Grid chun»); su fan café supera el millón de miembros.
- El tercer concurso nacional se amplía a 50 países pero limita a dos eventos por jugador: un golpe directo a Corea del Sur, dependiente de las medallas de Grid; Peak Sword, entre teorías de conspiración contra el Grupo SA, pide a Come Jokbal Picante (Dark) que los talentos ocultos de Corea luchen por el país.
- En Lubana, el descendiente del Rey Invicto era Oasis, un jugador top-10-millonésimo jamás derrotado por huir, elegido por la vaina con el ego de Madra; fracasó en su misión de destruir a los Caballeros Rojos en 22 días, fue descalificado por Mercedes en su debut y rescatado por Ares, que lo reclutó para Valhalla. Lauel deduce que es falso y Lim Cheol zanja que Grid jamás podría ser el descendiente —exige no haber perdido nunca—, pero nada le impide heredar parte del poder, como Agnus con las técnicas de los cinco pilares.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 701–725

Capítulos 701–725

Temas tratados

- La energía de lucha y los límites del Diario de Madra
- Ruby, la santa más querida, y el culto a la estatua de Grid
- La purga de los Caballeros Rojos y el ascenso de Kyle
- La misión «El papel del rey 2» y la estadística Poder Político
- La guerra del Bosque de Liberon entre Balaya y el Imperio
- Grid de incógnito como «Rey del Ataque Básico»
- Agnus, Mumud y el primer choque contra los Cinco Pilares
- La despedida de Braham
- Oasis y la vieja vaina del Rey Invicto
- La educación del príncipe Lord
- La campaña de las ciudades vampíricas (13.ª a 7.ª)
- Los Condes Cry y Yeima en la séptima ciudad
- El reparto del botín y la suerte maldita de Grid en las mejoras
- Rumbo a la 3.ª Competencia Nacional: Kraugel y Tarma

Resumen

La escuela de la energía de lucha

Grid limpia el Bosque de Rocas de medusas degradadas: Noe y Randy ganan experiencia cazando a las moribundas, mientras los esqueletos Armados hasta los Dientes, aún bajo el nivel 50, aprenden a resistir la petrificación a pura exposición. Ahí entiende Grid su recurso más nuevo: la energía de lucha, que cae a cero diez minutos cada vez que usa la Espada de Masacre del Ejército de 100.000 y luego se restaura a diez. El Anillo del Absurdo no reduce su consumo, porque la energía de lucha es un recurso especial, igual que el poder demoníaco, y además solo se acumula golpeando

a un único objetivo: los ataques de área no la alimentan. En la zona de seguridad, Grid reanuda la lectura del Diario del caballero de la muerte Madra. Los capítulos tercero a sexto describen décadas de soledad del rey de Lubana, resucitado como no muerto; en el séptimo, el décimo gran demonio Leraje llega a la isla 66 presumiendo de haber doblegado a las leyendas guardianas y buscando a Muller, y Madra lo espanta con una sola intención de su manejo de la espada. La recompensa es un libro de texto: «200.000 Manejo de la Espada del Ejército», la versión degradada de la Espada Aplastante del Ejército de 200.000. La condición de aprendizaje —nivel 399 o más— hunde a Grid, que acaba de llegar al 357 tras el Archipiélago de Ben y tardará años en abrir el resto del diario, donde algún día esperará el manejo del millón de ejércitos.

La santa del reino y el rey que aprende

En Reinard, la hermana de Grid vive su propia gloria: como Santa debe hacer al menos cincuenta buenas obras al mes o perder la clase, y la gente la colma de regalos por un valor diario de unos 80 de oro, cien mil wones, por lo que rechaza la mesada de su hermano. Lauel explota su popularidad con una misión nueva: peregrinar cada tres días al Salón de la Fama, a cinco horas de la capital, para rezar ante la estatua de piedra de Grid; cada veinte visitas consecutivas se entrega una pieza de producción en masa del Conjunto Grid. Los jugadores protestan y el administrador Ravid se forra vendiendo pergaminos de movimiento. Para atarlos por más tiempo, Lauel convence a Grid de añadir capa y ropa interior a la lista de recompensas aunque no den efecto de conjunto; Grid termina avergonzándose de sí mismo y promete diseñar una capa decente y aprender calcetines. La misión «El papel del rey 2», disponible desde el nivel 350, exige ayudar a cinco mil personas; antes de que Grid calcule los quinientos días que le tomaría, el sistema anuncia que la princesa Ruby ya superó la cifra: sus buenas obras cuentan para la corona, la misión se completa y se abre la estadística Poder Político, que Lauel solo obtuvo al convertirse en Primer Ministro y que multiplica la eficiencia de los

asuntos internos. Emocionado —y con Ares, ya rey del Balaya, atascado en la misma misión al nivel 399—, Grid visita la herrería: Khan envejece y se disculpa por su «olor a viudo»; el rey quiere fabricarle equipo de resistencia, pero Stick le explica que adjuntar estadísticas exige alquimia de nivel intermedio nueve, y la de Reidan está estancada en el ocho porque el tributo al Imperio devora el presupuesto. El rencor contra el Imperio encuentra salida cuando Lauel propone golpearlo por la espalda: el emperador enviará tropas contra Balaya, y Overgeared ayudará en secreto. Del Duque de la Espada Limit llega una misión secreta de dificultad SSS: impedir que Kyle coseche logros, apoyar a Balaya y enfrentarlo, con el Bastón del Gobernante de la Muerte y cincuenta puntos de afinidad como recompensa.

La guerra del Bosque de Liberon

En Titán, Juander castiga a los Caballeros Rojos por la pérdida del descendiente del Rey Invicto: Mercedes y Lucas, primero y segundo caballero, quedan tres meses en libertad condicional y Kyle, el más joven de los Cinco Pilares —una «serpiente» experta en propaganda —, toma el mando. Es una maniobra para debilitar a la facción de la Emperatriz, y Limit, que pertenece a ella, no puede vetarla. El Imperio declara la guerra y Ares responde con un discurso: la guerra será infinita, hasta que uno de los dos caiga. Balaya tiene setecientos mil habitantes y cincuenta mil soldados frente a los diez millones del Imperio, pero el Dios de la Guerra conoce la inestabilidad interna enemiga, la ausencia de los dos primeros caballeros y el terreno: el Bosque de Liberon, caliente, húmedo e infestado de trampas naturales, donde sus soldados —que ganan un 200 % más de experiencia en guerra y recuperan todos los recursos al subir de nivel— llevan meses entrenándose. La emboscada destroza a las tropas imperiales agotadas tras tres horas de marcha; Lucky y Scott contienen al tercer caballero Lorex, y una fosa de veinte metros cavada durante quince días traga a los Caballeros Rojos. Entonces aparece el «Rey del Ataque Básico»: Grid, con sombrero de paja e identidad sellada, sin poder usar el Manejo de la Espada de Pagma, arrasa la retaguardia imperial con

ataques básicos potenciados por la Espada Relámpago nacida de la Iluminación y los Fuertes Deseos —rayos rojos, llamas negras, salpicaduras del 300 % de su poder de ataque— y mata al capitán Beit antes de plantarse ante Lorex. El duelo es una pelea de perros que estremece a Ares: el hacha de Lorex, amplificada por su armadura roja, cuesta catorce mil de daño por golpe, pero las púas de Triple Layers muerden el arma, Justicia Inquebrantable —del título Apóstol de la Justicia, que también domina Uroi— enlaza golpes del 300 %, el Mayal Abigarrado triplica un minuto el daño, y la energía de lucha, que hierve ante auras fuertes, lo lleva a seis ataques por segundo. Cuando Lorex desata su Hacha de Tres Puntas, Grid responde con la técnica del Rey Invicto: la Espada de Bloqueo del Ejército de 100.000 congela tres segundos a todos —y revela su identidad ante un Imperio que libró noventa y siete guerras contra Madra sin ganar una—, y remata con Ennegrecimiento y la Espada de Masacre del Ejército de 100.000, treinta golpes por segundo que matan a Lorex, derrotan a los caballeros numerados del tercero al decimoquinto y hacen colapsar a los del veinte al treinta. El grito de Ares —«¡eres el mejor!»— hacia el hombre que barre solo a los Caballeros Rojos arranca lágrimas al chico mediocre que fue ridiculizado toda su vida.

El lugar de los Cinco Pilares

Exhausto, Grid queda paralizado por Kyle, que se revela como mago y duelista a la vez. Agnus surge de la nada, alza al propio Lorex como caballero de la muerte —tres mil puntos de dominio por tres segundos de control— y luego ataca a Grid por puro capricho, hasta que Verad le recuerda su propósito: Kyle es una presa más divertida. El quinto caballero Dia es retenido por Lucky y Scott; el plan real de Kyle era dejar morir a Lorex para hundir el prestigio de los Caballeros Rojos. Cuando su tormenta eléctrica dispersa a los no muertos y apuñala a Agnus seis veces por segundo, Grid decide intervenir: mientras existan los Cinco Pilares, el Imperio no caerá, y no piensa deberle la vida a ese loco. La escalada es monumental: Agnus invoca al lich Mumud, la misión «Braham es Mumud» se activa y eleva al lich al nivel 400; Braham

toma prestado el cuerpo de Grid —su cabello se vuelve blanco—, equipa el Bastón de Belial y cruza bolas de fuego con su antiguo discípulo. Kyle, atrapado entre las dos magias legendarias, pierde un brazo y huye prometiendo venganza; Agnus, al borde del descontrol, ordena a Verad matarlo para no fallar la misión de Braham. Balaya no acepta rendiciones y aniquila la retirada imperial, mientras Dia muere en pie cubriendo a sus Caballeros Rojos, soñando con Piaro: «tu estigma de traidor desaparecerá». Ares recoge su última voluntad, el máximo honor para un enemigo.

La despedida de Braham

Tras la batalla, Braham se disculpa —él, que se creía el mejor del cielo y la tierra— y confirma lo temido: recuperó su poder mágico tras tres años en el cuerpo de Grid, tiempo de Satisfy. Le deja grabadas sus fórmulas mágicas para que aprenda magia nueva cuando su inteligencia alcance el nivel, y se despide con palabras que nunca usó con nadie: lo alaba, lo respeta y lo quiere. El alma azul se resquebraja y desaparece en el cielo sin mirar atrás, y el sistema solo emite una breve notificación que no entiende la amistad de ambos. Braham se fue porque su presencia descontrolada ante Mumud acabaría matando a Grid; Grid se queda solo, mirando el rastro azul, con una sensación de pérdida que no sabe describir. Es la separación más dura del grupo, y la que madura al rey: decide esforzarse más para no cargar a su hijo Lord con el peso del reino.

La vaina del Rey Invicto y los quinientos soldados

Oasis, el candidato a descendiente del Rey Invicto, contempla a Grid repetir la batalla durante cinco horas —el hábito que lo hace creer— y se derrumba: el mundo es injusto y Grid acapara la suerte. Aun así le entrega la vieja vaina del Rey Invicto, objeto de misión que contiene parte de su voluntad; Grid la rechaza porque no acepta limosnas de clase, y la vaina misma, un objeto de ego, sentencia que su dueño legítimo es Grid: «él ya es un gobernante;

su recipiente es demasiado grande». Oasis llora y jura que algún día se parará a su lado. Ares agradece la ayuda que decidió la guerra y regala quinientos soldados de élite de nivel 270, con los mejores atributos, adaptación a terreno y clima y recuperación total de recursos al subir de nivel: Balaya suministrará tropas a Overgeared y recibirá objetos, la alianza ideal. Grid calma la morriña de los soldados prometiendo trasladar a sus familias. Mientras, Juander confina a Kyle y tiembla solo: el descendiente del Rey Invicto usa magia, algo que ni Madra logró; ¿y si resulta más fuerte que el Rey Invicto? En Reinard, el príncipe Lord —cinco años, genio educado por Piaro, Stick, Khan y Damián— desarrolla una vena retorcida que inquieta a Kashim, hasta que Grid vuelve, lo abraza sucio de tierra y le dice que prefiere verlo feliz y con amigos antes que cargado de responsabilidades: el niño contiene las lágrimas y promete ser grande como su madre.

Las ciudades nueve y ocho

Con la amenaza imperial contenida, el gremio lanza la campaña de subyugación de las ciudades vampíricas: ya dominan de la décima a la decimoquinta, y el plan de Lauel excluye la segunda —donde se cree que duerme Marie Rose— y la primera, la más difícil, para limpiar secuencialmente las siete restantes. El grupo de asalto reúne a lo mejor de Overgeared: Chris, primer clasificado y señor de Reidan, que ya cazó cincuenta y tres vampiros de sangre verdadera en tres meses; Jishuka, Faker, Regas, Pon, Vanner, Katz, Euphemina, Peak Sword, Toban, Uroi, y las santas Ruby y Sexy Schoolgirl, mientras Yura sigue atrapada en el infierno. En el bando vampírico, los nueve descendientes directos de Shizo Beria reciben tardíamente la noticia de las muertes de Elfin Stone, Tiram y Latina; se reúnen por primera vez en siglos —sin Marie Rose ni el marqués Fenrir— y la maldición de la ociosidad los hunde en el sueño. La novena ciudad, huérfana de su dueño Cry, cae en dos horas: Faker ejecuta a los tres vampiros de sangre verdadera que despertaron, Vanner y Toban abren con la Guardia del Sol, y el botín incluye un anillo de vampiro intermedio, un elixir de fuerza y veintiuna piedras de mejora. La octava cae una hora y cuarenta y

ocho minutos después, con dos anillos avanzados y un elixir de resistencia; los comentaristas comparan al grupo, bautizado «Consigamos el Botín», con la legendaria fiesta de Belial (Grid, Kraugel y Damián): Ruby ocupa el hueco del papa y su purificación resulta decisiva. Pero Grid, que conoce su propia mala suerte, desconfía de tanta fortuna: elixires que nunca caían, jefes apareciendo en grupos... y si Marie Rose durmiera donde no debe. A dos meses de la 3.ª Competencia Nacional, el mundo da por ganador a Estados Unidos —Kraugel cambió su nacionalidad rusa por la estadounidense, se rumorea que por la discriminación sufrida y por el tratamiento de la enfermedad de su madre— y la pelea es por la plata entre Canadá y China. En el desierto oriental, Tarma perfecciona Erosión, una habilidad racial que descompone objetos durante cinco segundos —el contraataque perfecto contra el equipamiento de Grid— y busca patrocinador en Agnus, que lo rechaza: «mataré a quienes toquen mi presa».

La séptima ciudad: cuatro Condes

La séptima ciudad traiciona todas las estadísticas: sus familiares superan el nivel 50 y abundan, y la luz de los escudos de Vanner y Toban apenas abre la puerta antes de que el cielo se llene de nombres dorados: los Condes Cry, Yeima, Ruson y Noll, cuatro descendientes directos de nivel de Elfin Stone reunidos en una sola ciudad. El peor escenario paraliza a Lauel —su debilidad fatal: cuando el plan se rompe, pierde la compostura— y Grid lo abofetea con palabras: «usa tu cerebro si tienes tiempo para disculparte». Grid despega solo hacia los cuatro Condes con Ennegrecimiento y Movimientos Rápidos para ganar tiempo y medir defensas: la de Cry es menor que la de Lorex, y nace la esperanza de matar dos y reintentar. Cry, descendiente del Gobernante de Sangre, pelea con colas rojas de sangre que absorben el cien por ciento del daño infligido, y su Supresión directa aterroriza al grupo hasta que la purificación de Ruby la borra. Katz, el Guerrero de Sangre, roba el control de las colas —su clase épica solo puede un minuto y devora su sistema de sangre— y su provocación obliga a Cry a descender del cielo, donde Regas cae sobre él transformado en asura y Pon

clava su Lanza de Flores. El asalto conjunto lleva a Cry al cuarenta por ciento, y el orgullo herido —los complejos que Braham le grabó, la humillación de no ser candidato a marqués— lo empuja a invocar sus seis colas reales, las que no sabe controlar. Los tornados de sangre devoran la ciudad, y Grid responde con la carta que guardaba: la combinación de objetos de la Espada Relámpago, cuya opción Éxtasis del Deseo tiñe sus pupilas de morado, eleva la evasión al noventa y nueve por ciento y su poder de ataque al máximo; con Trascender convierte los ataques básicos en golpes a distancia, encadena Link, Link Kill, Wave y Pináculo —que ignora el ochenta por ciento de la defensa— y atraviesa el corazón de Cry, que muere advirtiéndole con sinceridad: cuídate del marqués Fenrir, que heredó dos poderes de la madre, y de Marie Rose, su segunda venida. El consuelo final de Grid —«yo tengo compañeros y tú no; esa es la diferencia»— es la despedida más humana que un monstruo recibió jamás. Pero Cry no era el dueño de la séptima ciudad sino de la novena, y el título de Grid asciende a Candidato a Rey Sangriento: los descendientes directos que lo enfrentan despiertan de la maldición de la ociosidad, la razón de que los Condes sigan apareciendo. Yeima ataca de inmediato; Grid lo recibe con el Poder del Fuego de Belial, las Manos de Dios convertidas en la Lanza de Rafael —un golpe de 539.000—, las colas rojas del Poder de Cry grabado en su Runa de la Oscuridad y el apoyo de Jishuka. El dueño verdadero cae, la entrada se abre, y cuando Ruson y Noll despiertan y acuerdan cazar «la mitad cada uno», la ruta de escape entre estalagmitas que Lauel preparó desde el primer día salva a todos sin un solo sacrificio: el estratega no repetirá sus errores.

El reparto del botín y el último Conde

El botín de la séptima ciudad vale miles de millones de wones y Grid lo reparte con una honestidad que asombra: el Brazalete de Cry —épico de crecimiento que acelera el lanzamiento de magia cuanto más herido está su portador y permitirá invocar al propio Cry al llegar a legendario— se lo lleva Euphemina al ganarlo a Cnos y Laella en un piedra-papel-tijera; la Gran Espada y los

Guantes de Yeima —conjunto de velocidad de ataque 1,8 veces, dobles golpes y críticos, con invocación del Conde a nivel legendario— van a Chris, el único que puede exprimir el daño máximo condicional; la Runa de la Oscuridad guarda el poder de absorber sangre de Cry, y la runa de suplementación de Chris graba resistencias a descendientes directos y a la magia de sangre. Chris, que en el Gremio Gigante monopolizaba los elixires, jura devolver los objetos ascendidos; Lauel sobreinterpreta la generosidad como cálculo de futuro Rey de la Sangre y Grid no lo corrige. Después, la mala suerte legendaria: Grid quema piedras benditas de diez mil de oro fallando la mejora de su arma mítica, cuya probabilidad resulta inferior a la esperada, mientras Jishuka confiesa que no puede comprar piedras por su deuda con el rey. Con la ciudad aún abierta y su dueño sin regenerar, la expedición sondea a los dos Condes restantes: Noll resiste por igual la magia y el acero, y Ruson concentra un poder de ataque abrumador; el plan es matar primero al más vulnerable, Ruson, y Grid cubre la retirada solo con hechizos de alarma, sobreviviendo sin ayuda ahora que sus colegas confían plenamente en él. Al día siguiente, con Vanner, Toban y Uroi sujetando a Noll, el grupo entra a por Ruson; cinco horas después, otro descendiente directo dejaba el mundo, y la séptima ciudad quedaba a un solo Conde de caer por completo.

Hechos relevantes e interesantes

- El Anillo del Absurdo no reduce el consumo de energía de lucha (recurso especial, como el poder demoníaco); la Espada de Masacre del Ejército de 100.000 cuesta 50 puntos y la energía solo se acumula golpeando a un único objetivo.
- El séptimo capítulo del Diario de Madra revela que el décimo gran demonio Leraje llegó a la isla 66 buscando al Santo de la Espada Muller y fue rechazado; la recompensa, el libro «200.000 Manejo de la Espada del Ejército» (versión degradada), exige nivel 399: el diario queda sellado hasta entonces.
- Ruby, la jugadora más querida de Satisfy, gana unos 80 de oro diarios (≈100.000 wones) en regalos, mantiene la clase

de Santa con al menos 50 buenas obras al mes y siguió decidida a ir a la universidad; la nueva misión del reino —rezar cada tres días ante la estatua de Grid en el Salón de la Fama, a cinco horas de Reinard— paga una pieza del Conjunto Grid cada 20 visitas consecutivas, y Ravid vende pergaminos de movimiento.

- «El papel del rey 2» (nivel 350+) pide ayudar a 5.000 personas; las buenas obras acumuladas por Ruby la completaron en el acto y abrieron a Grid la estadística Poder Político, que Lauel solo obtuvo con el título de Primer Ministro; Ares, rey del Balaya, sigue atascado en la misma misión al nivel 399.
- Juander puso a Mercedes y Lucas en libertad condicional de tres meses y entregó el mando a Kyle, el más joven de los Cinco Pilares, para debilitar a la facción de la Emperatriz sacrificando el prestigio de los Caballeros Rojos.
- La misión secreta SSS del Duque de la Espada Limit —matar a Kyle o hacerlo huir apoyando a Balaya— promete el Bastón del Gobernante de la Muerte y +50 de afinidad; por ella Grid combate enmascarado, sin poder usar el Manejo de la Espada de Pagma.
- Balaya enfrenta 700.000 habitantes y 50.000 soldados a un Imperio con diez millones de tropas; el ejército de Ares gana +200 % de experiencia en guerra y él posee la habilidad Saqueo (roba comida, bienes y tropas enemigas).
- Como «Rey del Ataque Básico», Grid mató al tercer caballero Lorex y derrotó a los caballeros numerados del 3.º al 15.º; los del 30 al 20 colapsaron y parte del top 10 murió; botín: armaduras rojas y el Gran Hacha de Lorex. El Imperio libró 97 guerras contra Madra sin ganar una.
- El Anillo de Elfin Stone que Grid lleva equipado drena vida del enemigo: en el duelo contra Lorex recuperó 1.885 de salud tras golpes de ~15.600 de daño, y el anillo acumula experiencia propia (+0,3 % por golpe).
- La Espada de Bloqueo del Ejército de 100.000 congela 3 segundos a todos los afectados y delató a Grid como descendiente del Rey Invicto; Justicia Inquebrantable (300

% del poder de ataque) proviene del título Apóstol de la Justicia, que también domina Uroi.

- Kyle perdió un brazo atrapado entre las magias de Braham y el lich Mumud (nivel 400 por corrección de misión) y huyó jurando venganza; Agnus se hizo matar por Verad para no fallar la misión de Braham; Juander confinó a Kyle y tiembla: el descendiente usa magia y podría superar al propio Madra.
- El quinto caballero Dia murió en pie cubriendo la retirada de los Caballeros Rojos, fiel a su fe en Piaro: «tu estigma de traidor desaparecerá»; Ares recogió su última voluntad, el mayor honor para un enemigo.
- Braham recuperó su poder mágico tras tres años en el cuerpo de Grid y se despidió dejando grabadas sus fórmulas mágicas: Grid podrá aprender magia nueva cuando su inteligencia alcance el nivel; la notificación del sistema no entendió esa amistad.
- La vieja vaina del Rey Invicto, objeto de ego, le recriminó a Oasis que la elección no era suya y dictaminó que Grid «ya es un gobernante» y su recipiente demasiado grande; Oasis juró situarse algún día a su lado.
- Ares regaló a Grid 500 soldados de élite (nivel ~270, adaptación a terreno y clima, recuperación total de recursos al subir de nivel): Balaya aportará tropas y Overgeared, objetos; Grid prometió reubicar a las familias de los soldados.
- El príncipe Lord, de 5 años, desarrolla una vena retorcida que preocupa a Kashim pese a la educación de Piaro, Stick, Khan y Damián; el abrazo de Grid («prefiero que hagas amigos») lo reconfortó y llevó al rey a asumir más carga en lugar de delegarla en su hijo.
- Campaña vampírica: de las 15 ciudades, las de la 10.ª a la 15.ª ya estaban conquistadas; se excluyen la 2.ª (Marie Rose) y la 1.ª (la más dura); la 9.ª cayó en 2 horas y la 8.ª en 1 h 48 min por el grupo «Consigamos el Botín», comparado con la fiesta de Belial (Grid, Kraugel, Damián).
- Los nueve descendientes directos de Shizo Beria perdieron a Elfin Stone, Tiram y Latina; su reunión de siglos terminó en

la maldición de la ociosidad, y los Condes actuales se comparan en poder con el Belial de unos meses atrás.
- El título ascendió a Candidato a Rey Sangriento: −15 % de estadísticas a vampiros comunes hostiles, −8 % a verdaderos de sangre, y todo vampiro directo que enfrente a Grid despierta temporalmente de la maldición de la ociosidad: por eso aparecieron cuatro Condes juntos.
- Contra Cry, Grid activó su Inmortalidad —resistir todos los ataques durante 5 segundos con un mínimo de salud— para atravesar los tornados de sangre y asestar el combo Pináculo de la Onda Asesina Vinculada (Linked Kill Wave Pinnacle); al expirar la duración, la red de seis colas convertida en misiles lo llevó al borde de la muerte antes del Éxtasis del Deseo.
- La opción Éxtasis del Deseo de la Espada Relámpago tiñe de morado las pupilas de Grid, lleva su evasión al 99 % y triplicó su poder de ataque con la energía de lucha al máximo; Trascender convirtió sus ataques básicos en golpes a distancia.
- Botín de la séptima ciudad: Brazalete de Cry para Euphemina (épico de crecimiento; a legendario invoca al Conde), Gran Espada y Guantes de Yeima para Chris (conjunto con invocación a legendario), pieza del Espejo Rojo que colecciona el tercer príncipe imperial, y 19 piedras benditas de arma y 26 de armadura; la Runa de la Oscuridad grabó el Poder de Cry (absorbe el 100 % del daño infligido, hasta dos colas rojas).
- Cry murió aconsejando a Grid: cuídate del marqués Fenrir, que heredó dos poderes de la madre Shizo Beria, y de la duquesa Marie Rose, la segunda venida de la madre; los títulos Rey Sangriento y Duque de la Virtud de Pangea volvieron bien dispuesto al Conde.
- Grid falló todas las piedras benditas (10.000 de oro cada una) al intentar mejorar su arma mítica: los objetos míticos tienen una probabilidad de mejora menor de lo que el gremio creía; Jishuka no puede comprar piedras por la deuda que arrastra con él.

- Sondeo de los últimos Condes: Noll combina resistencias físicas y mágicas enormes; Ruson posee un poder de ataque abrumador; la expedición final contra Ruson —con Vanner, Toban y Uroi sujetando a Noll— terminó con «otro descendiente directo dejando el mundo» cinco horas después, dejando a Noll como último Conde de la séptima ciudad.
- Kraugel cambió su nacionalidad de Rusia a Estados Unidos (se rumorea: discriminación racial y tratamiento para la madre enferma); con ~80 niveles menos que Grid, insistió en disputar el PvP: «mis probabilidades son las más altas este año», y juzga el potencial de Grid —espada, objetos y magia— superior al suyo.
- Tarma desarrolló Erosión, habilidad racial que descompone objetos durante 5 segundos: el contraperfecto contra el equipamiento de Grid; Agnus rechazó patrocinar su caza («mataré a quienes toquen mi presa»), y Verad sonríe anticipando su papel en la Competencia Nacional.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 726–750

Capítulos 726–750

Temas tratados

- La incursión fallida a la séptima ciudad vampírica y la muerte de Grid
- La orden real al desierto y la movilización de todos los aliados
- Piaro, Asmopel y Maxong contra el Conde Noll
- La domesticación de un descendiente directo
- La maldición de la ociosidad y el título de Candidato a Rey Sangriento
- El problema alimentario de Noll y la granja de la ciudad vampírica
- La primera diplomacia de la historia del Imperio Saharan
- La misión diplomática de Uroi
- Edan, las máquinas mágicas y Zibal, Jinete del Cielo Azul
- El evento Battlefield del Grupo SA
- Grid clérigo: la estrategia de las escrituras
- El duelo contra Cao y la alianza con Jishuka
- Kraugel, el cazador del subsuelo
- El equipo soñado: Grid, Kraugel y Jishuka
- El rey de las sombras y la fiebre coreana en Japón

Resumen

La incursión que terminó en desastre

La séptima ciudad vampírica guardaba dos descendientes directos, y eso quebró todos los cálculos. El Conde Ruson exigió un precio terrible —la mayoría del grupo murió en la pelea—, pero el desastre verdadero llegó con Noll: un vampiro de apariencia infantil especializado en apoyar, cuya donación y transfusión de

sangre restauraba a Ruson una y otra vez, y cuya Supresión Directa, evolucionada al nivel 2 tras beber la sangre de Grid en un combate anterior, aterraba a todas las especies inferiores. Con la maldición de la ociosidad anulada por el título de Candidato a Rey Sangriento —mecánica que Grid detesta, porque también liberaría a la duquesa Marie Rose y al marqués Fenrir—, Noll atravesó el corazón de Grid: pérdida del 36,2% de experiencia y de las Botas de Grid. Catorce miembros más dejaron caer equipamiento, algo tan improbable estadísticamente (en torno al 1%) que pareció mala suerte contagiosa; entre ellos Pon, sin su Lanza del Dragón Negro, y Vantner, sin su Escudo de Llamas, ambas piezas forjadas con los despojos de Belial e irrepetibles sin materiales iguales. Lauel convirtió el luto en plan: los objetos caídos no se destruyen y las ciudades vampíricas son coto vigilado por Overgeared, así que aún estaban allí. El problema era que Noll, con la inteligencia artificial de un NPC de primer nivel, esperaba en la entrada con quinientos vampiros y familiares. El gremio se retiró entre risas torpes de Grid, y el rey tomó la decisión que cambiaría el tablero del continente: una orden real llamando a todas las tropas del reino al desierto de Reidan.

Un reino entero en marcha hacia las dunas

En Reinard, el comandante Asmopel había impuesto entrenamiento nocturno y diurno —la guerra era cuestión de tiempo—, y el grupo Fénix Rojo llegado del Continente Oriental, con la lady Sua a la cabeza, se ganó el respeto de los caballeros entrenando codo a codo con soldados rasos: «los que ya son fuertes entrenan más duro que nosotros». Entre ellos destacaba Roan, la Nova Occidental, una soldado ordinaria de Reidan convertida en caballera bajo el entrenamiento directo de Piaro; todos en los cuarteles saben que es mujer y la protegen como a una hermana, y solo Piaro, que la creyó sin dudar cuando se declaró hombre, no se ha enterado. Allí cayó la orden real, y el reino la leyó como una alarma: el rey está en peligro. El duque Steim envejeció de golpe y quiso enviar el ejército del Norte; Laden, la antigua Nova del Norte y hoy el espadachín más fuerte de esas tierras, partió al mando de

las tropas Gale, la caballería tres veces más rápida que cualquier otra, un encargo que lo consagra sucesor de su comandante histórico. El rey Maxong movilizó al Clan del Agua al completo —esa raza cuyas magias trascienden a la humanidad y que, según los eruditos, habría conquistado mucho más si no viviera obsesionada con el mar—, y el marqués Ashur despachó desde Patrian a su hijo Bland, el espadachín mágico discípulo de Piaro. Nadie pensó en los costos: decenas de miles de soldados atravesando dunas bajo el sol mientras un reino agrícola veía peligrar sus exportaciones de alimentos. Las tropas quedaron atrapadas entre el desierto y la ciudad vampírica, apiladas sin poder entrar.

El mortero del granjero y el vampiro domesticado

Cuando Grid regresó a la séptima ciudad, entró con él un ejército que desbordó la puerta. Noll celebró el «banquete» hasta que del cielo cayó el Mortero para Golpear de Piaro —una técnica de agricultura libre que crea un mortero del tamaño de una casa durante dos segundos en un radio de 180 metros y que distingue aliados de enemigos—, reduciendo a cenizas cientos de vampiros. El granjero de ropa raída confundió al Conde con su sentido de clase («¿tú quién eres?», «Piaro, un granjero»), bloqueó su ataque con una herramienta, resistió la Supresión Directa nivel 2 —«una leyenda no cede»— y lo provocó sin piedad con una habilidad de provocación aprendida sin querer entrenando a Kraugel y Damian. Maxong castigó con tsunamis, Asmopel con su espada de fuego que sellaba la regeneración del vampiro, Laden y Bland llegaron al frente, y Ruby purificó a los caídos por la Supresión. Grid, reparando en plena batalla el escudo de Vantner con su mano de herrero, corrigió su error de perspectiva: los soldados no eran consumibles, y todo el gremio se volcó en protegerlos de las magias de área del modo loco de Noll. En el clímax, cuatro habilidades disparadas a la vez con confianza absoluta —Grid, Piaro, Asmopel y Maxong— abrieron por primera vez en Satisfy la pieza oculta común Habilidad Cooperativa, con un premio permanente del 20% de daño y picos del 240% y 260%. Noll cayó al 4% de salud ante el Pináculo de la Ola de Muerte Vinculada que

ya había matado a su hermano Ruson... y entonces, por primera vez desde que Grid lo obtuvo en Pangea, se activó el título Duque de la Virtud de Pangea: la Gran Espada se detuvo a un centímetro de la nariz del Conde, una y otra vez, contra la voluntad de su dueño, que veía volar la experiencia, los objetos y el poder de runa. Noll, que había nacido hacía 219 años y nunca había recibido otra cosa que el desprecio de su madre Beriache, interpretó aquel freno como piedad: el primero que reconocía su existencia. Se arrodilló y entregó su vida. Los observadores no daban crédito —ni los domadores famosos domestan jefes nombrados— y el trío de adoración (Peak Sword, Uroi y Lauel) fabricó al instante la teoría de que la benevolencia del Candidato a Rey Sangriento conquista el corazón de los descendientes. Grid, rojo de vergüenza, aceptó el crédito ante decenas de miles de soldados que coreaban su nombre.

La ventana del nuevo subordinado describía una fortuna: nivel 433, fuerza 3500, inteligencia 3500, Supresión Directa SS, Donación de Sangre SS, Magia de Sangre de rango S a SSS y la capacidad de actuar sin control, que reduce todo el tiempo de reutilización a tres segundos a cambio de duplicar el consumo de maná. Como NPC leal, y no como objeto de invocación, no resetearía nivel ni tendría duración: un general que Grid planea usar sin el miedo con que envía a Piaro y Asmopel, cuyas vidas son finitas; el fuerte deseo de vivir de Noll —huye si baja del 10% de salud— es, para Grid, una virtud. Quedaba el problema pedestre de la comida: tres personas de sangre al día para funcionar, cien raciones para el estado pleno, décadas de ayuno si duerme, nada de sangre servida en taza porque «no es fresca», y el elixir como único sustituto asumible. Ante el riesgo diplomático de un rey que alimenta a un vampiro con humanos, Piaro propuso su solución de granjero: cultivar plantas cargadas de sangre en el suelo milenario de la ciudad vampírica, con el propio Noll trabajando el campo —«la sangre de un vampiro será de gran ayuda para los nuevos cultivos»—. El Conde gritó que un descendiente directo no puede ser vegetariano, pero la orden quedó: Piaro y Noll se quedaron a fundar la granja, con la nuez dorada todavía sin germinar. De vuelta, Lauel sugirió tomar las

demás ciudades con aquella masa militar; Grid fue más frío: contra Marie Rose y Fenrir no hay posibilidad hasta el cuarto avance, y las ciudades sin descendiente directo dan pocas recompensas; antes de la Competencia Nacional, mejor crecer. Ordenó el regreso de todo el ejército, y Tris —el número uno del ranking unificado, hoy duque del reino— asumió el costo de alojar y alimentar a las decenas de miles de soldados exhaustos en Reidan antes de la vuelta, cerrando con generosidad la crisis que la orden real había abierto en las dunas.

El Imperio prueba la diplomacia

En Titán, la capital imperial, Juander rezaba en el mayor templo de Rebeca del continente cuando el conde Lisa, jefe de la agencia de inteligencia, confesó que la red imperial está ciega en el Reino Overgeared: de los trescientos espías enviados a Reinard, casi todos están desaparecidos. El grueso del ejército imperial aguarda en Valaya vigilando al «descendiente del Rey Invicto» —identidad bajo la que Grid fue confundido al blandir la legendaria esgrima del ejército de cien mil—, y el emperador, que se pregunta si no asiste a la segunda venida del Rey Invicto, tragó saliva y estrenó un arte desconocido para él: «Intentemos la diplomacia». El enviado declaró en plena Reidan, ante los periodistas canadienses que habían acudido a entrevistar a Tris, que el Imperio hacía las paces con el Reino Overgeared y firmaría de inmediato la tregua con Valaya si el rey lo deseaba. El mundo quedó trastornado: el gobernante absoluto del continente retrocedía por primera vez. Lauel le explicó a Grid la geometría del milagro: él reunió tropas en Reidan, justo en la retaguardia imperial, cuando el Imperio concentraba las suyas en Valaya. La tregua mínima es de dos años y puede estirarse a veinte con buenos diplomáticos, un talento del que el reino carece; Uroi, que escuchaba tras la puerta, se ofreció en voz alta a la misión diplomática —medio año de trabajo y el riesgo de perder el puesto en el ranking que tanto le costó—, y Grid, conmovido, prometió fabricarle un objeto nuevo antes de la competencia. En paralelo, el cuarto príncipe Edan despotricaba en privado contra el «viejo senil» que firmó la tregua y adelantaba su

apuesta sucesoria: las máquinas mágicas, robots antiguos de alquimia y esencia mágica capaces de aplastar montañas, con un poder comparable al de un gran demonio, todavía sin pilotos ni energía resuelta. A ellas ya está atado Zibal: el antiguo segundo del ranking, oculto como soldado raso en la inexistente 14.ª División, 21.º Batallón, obtuvo la clase única Jinete del Cielo Azul y una misión de rango B —demostrar talento y jurar lealtad a Edan— cuya recompensa es la cuarta máquina mágica, un artefacto volador. Zibal sabe que en la tercera competencia sería aplastado por Kraugel y Grid; apunta a la cuarta, para devolverle a Grid «lo que significa estar sobrecargado» y volver a ser el cielo sobre el cielo.

Mientras tanto, la antesala de la Competencia Nacional hervía. Damian, héroe japonés y papa de Rebeca, prometió en rueda de prensa que Grid ganaría las dos medallas de oro —el máximo que permite el reglamento del Grupo SA, dos eventos por persona— persiguiendo a Kraugel en sus dos eventos, arruinando el plan discreto de Grid de esquivarlo y asegurar el oro en el evento de herrería. Grid se autoconvenció de su superioridad —cálculos de 150 niveles de ventaja, «quizá menos de cien», ningún tercer despertar todavía— mientras Lauel intentaba en vano recordarle que el Santo de la Espada «corta hasta el mundo». El Grupo SA, consciente del descontento por el límite de dos medallas, anunció por correo un evento especial de contenido secreto, fecha imprecisa y recompensas en bienes de Satisfy; Yura llamó personalmente a Shin Youngwoo para pedirle que participara. La selección coreana viajó en primera, cortesía del Grupo SA: Youngwoo se embolsó el cepillo de dientes del baño exclusivo, conoció a Come Jokbal Picante —Dark, el antiguo amo del Carnaval Sangriento, que recorrió el país entero de restaurante en restaurante hasta ganarse su amistad y ahora quiere cobrar el daño del Huevo de Dragón Loco en medallas de oro—, y recibió a dos representantes misteriosos que usan sus nombres reales como identificación: la elegante Viola y el mestizo rubio Magik. Más de la mitad de los treinta representantes coreanos son muchachos que crecieron mirando a Grid.

Battlefield: el clérigo que leía el futuro

A bordo, las cápsulas sustituyeron a los asientos: los 1.500 representantes de cincuenta países entrarían en Battlefield, un servidor secreto prestado, con personajes nuevos e idénticos —nivel, estadísticas, objetos y habilidades iguales— para luchar hasta que solo quedaran tres. Cuatro clases: Guerrero (con escudo exclusivo que reduce a la mitad el daño bloqueado y dos puntos de daño con armas), Mago (varita de tres puntos de daño a diez metros por siete de maná), Productor (pico de serie, recolección y fabricación de objetos en quince minutos) y Clérigo, la que todos despreciaron por depender de las escrituras regadas por el mapa. Grid eligió clérigo y el mundo se burló del herrero «sin fe en su control»; su lectura era otra: las pociones están limitadas a dos y dos, pero nadie limitó las escrituras, y los santuarios brillan en el minimapa. Mientras cien jugadores rodeaban los santuarios sin atreverse a entrar, Grid cruzó la puerta a cara descubierta, recogió escritura y arco, y desarmó a la espadachina que lo asaltó fingiendo ser un guerrero «de pelea de perros». El mapa de cien mil pyeong quedó pequeño en veinte minutos (900 supervivientes) y la exposición individual se volvió cacería. En una cabaña del bosque, Grid vio a un hombre usar la propia puerta para anular una emboscada y rematar con la lanza: Cao, el número uno de China, artista marcial de cuerpo trascendente asfixiado en aquel cuerpo de nivel 10. Grid lo desafió por puro diagnóstico personal y, tras encajar tres golpes, desplegó los juegos de pies de la Esgrima de Pagma —Link, Kill, Revolve, Pináculo— con un arma contundente; conquistó la espada larga que había vigilado toda la pelea, leyó una escritura a mitad de combo y encadenó dos danzas de espada que doblaron a Cao. «Perdí. Mátame»: Cao se rindió por aprecio, regaló su escritura y murió abatiendo al australiano que acechaba a Grid, que juró invitarlo a una cena aún más cara en su próxima visita a Corea. Abajo, en la aldea Caroline, rescató de una emboscada francesa a una Jishuka sin arco y con tres puntos de vida, la reconoció al instante por su figura —«no soy un acosador»— y le entregó arco y flechas: nació el dúo.

A los noventa minutos quedaban 166 supervivientes y el juego se volvió de equipos. Kraugel había elegido el subsuelo: caza sistemática en la oscuridad, 127 bajas en hora y media, el único con más de cien. Cuando el contador se congeló, entendió que se formaban alianzas y esperó oculto. El mapa se encogió hasta Trion, una aldea de casas bajas y cinco edificios de seis pisos unidos por tendederos, con 32 supervivientes de los que 14 eran miembros de Overgeared. Grid, en desventaja numérica, desplegó su arma secreta: «Escuchen todos: haré un artículo para cualquiera que se rinda. Soy el rey Armado hasta los Dientes». Media vanguardia mordió el anzuelo antes de que Lauel, que ama a Grid pero quiere ganar por su país, gritara que era un impostor; y entonces el solitario que nunca se rendiría cruzó el círculo: «Quiero unirme a tu equipo. ¿Me harás un artículo a cambio?». Kraugel, el cielo sobre el cielo, en el equipo de Grid: los sitios comunitarios del mundo entero ardieron. Contra la avalancha de equipos, el trío funcionó como una máquina: Jishuka dominando las ventanas con 136 flechas, Kraugel deshaciendo el asalto de Regas —que peleó con los puños, por principios de artista marcial, y cayó admirado— y de Pon y Lauel, que escalaron la pared exterior con una lanza gastada para atacarlo con la lanza y el abanico de hierro: Lauel, el mejor de los diez novatos que revolucionaron la primera generación, le arrancó a Kraugel el primer golpe que el mundo le ha visto recibir, y aun así terminó en el suelo con la espada en el pecho y Pon volando por la ventana. Grid, en las escaleras, empujó a tres cracks desde la cornisa del cuarto piso —diez de daño, caída mortal para cuerpos de veinte de vida—, desarmó la varita mágica de Ibellin, leyó escrituras frente a la desesperación del Depredador de Almas Seon y barrió solo al grupo de Tris, el número uno del ranking unificado, mientras Yura, invisible para todos menos para Tris, bloqueaba sutilmente sus pasos. Los arqueros traidores del edificio vecino decidieron matar también a sus aliados cuando el mapa quedó reducido a un solo inmueble; Grid, sin pociones pero con once escrituras de reserva, y Kraugel, con la espada de respalda, limpiaron el último piso con sincronía idéntica —los dos sacaron lanza a la vez contra los que cruzaban el tendedero— y

Lauel levantó la mano: «Me rindo». Los últimos tres supervivientes de Battlefield fueron Grid, Kraugel y Jishuka.

El rey del sol y el rey de las sombras

En un pub de Red Deer, Alberta, un joven de gafas oscuras miraba la retransmisión entre canadienses que vitoreaban a Tris. Se llama Ray en el mundo real —padre coreano, madre canadiense— y su abuelo fue una de las leyendas de los deportes electrónicos coreanos de hace décadas; Cirkan, viejo maestro de Tris y hoy potencia del Reino Overgeared, lo reconoció enseguida y viajó desde Toronto para acompañarlo, porque sabe lo que es quedarse fuera de la competencia por una posición que obliga a la sombra. El joven, usuario de clase normal lo bastante fuerte para medirse con las mayores potencias, no siente codicia por el sol: «Mientras exista Grid, que Grid sea el rey del sol. Yo seré el rey de las sombras». Cirkan, que dejó de beber alcohol por la edad, pidió una cerveza para brindar con un linaje legendario. En Japón, la llegada de la selección coreana paralizó el aeropuerto con más de diez mil aficionados. Grid respondió a todo con la compostura de quien ahora representa a un reino: el secreto de su control mejorado —«lo hice bien desde el principio; solo quedó enterrado por mis artículos»—, la negativa a vender la tregua como alianza imperial, y una confesión gastronómica —envolturas de lechuga con atún enlatado, nada de carne mezclada con verduras— que agotó en días la lechuga, el atún enlatado y la pasta de pimiento picante de los supermercados japoneses: el efecto dominó de una estrella enorme, con la tercera Competencia Nacional a punto de comenzar.

Hechos relevantes e interesantes

- Grid murió a manos del Conde Noll en la séptima ciudad: perdió el 36,2% de la experiencia y las Botas de Grid; 14 miembros del gremio dejaron caer equipo ese día, incluidos la Lanza del Dragón Negro de Pon y el Escudo de Llamas de Vantner, forjados con los despojos de Belial.

- La séptima ciudad guardaba dos descendientes directos: el Conde Ruson, abatido a un coste enorme, y Noll, vampiro de apoyo cuya Donación de Sangre y transfusiones restauraban a Ruson en plena batalla.
- El título de Candidato a Rey Sangriento libera temporalmente de la maldición de la ociosidad a los descendientes directos que enfrentan a Grid; el efecto también alcanzaría a la duquesa Marie Rose y al marqués Fenrir, por eso Grid odia ese título. Braham (deseo de conocimiento) y Elfin Stone (anhelo de amor) intentaron superar la maldición por sí mismos.
- Noll: 219 años, apariencia de niño de 13, cuarto hijo de Shizo Beriache con el atributo de la compasión; nivel 433, fuerza 3500, resistencia 2449, agilidad 1980, inteligencia 3500; Supresión Directa SS (nivel 2, de duración duplicada, tras beber sangre de Grid), Donación de Sangre SS, Magia de Sangre S–SSS; con «actuar sin control» toda magia recarga en 3 segundos al doble de coste de maná; necesita la sangre de tres personas al día (cien raciones para el estado pleno) y puede dormir en ayuno durante décadas.
- El título Duque de la Virtud de Pangea se activó por primera vez en el golpe final contra Noll e impidió matarlo: nació la domesticación de un descendiente directo, algo que el sentido común de Satisfy consideraba imposible incluso para domadores famosos; el trío de adoración (Peak Sword, Uroi, Lauel) lo vendió al mundo como la benevolencia del rey.
- La Habilidad Cooperativa, pieza oculta común a todos los jugadores, se abrió por primera vez cuando Grid, Piaro, Asmopel y Maxong atacaron a la vez con confianza absoluta: +20% de daño permanente por el estreno y picos del 240–260% de potenciación.
- Técnicas exhibidas por Piaro: Mortero para Golpear (mortero del tamaño de una casa, 2 segundos, radio de 180 metros, distingue aliados), Destinado a Perecer y una habilidad de provocación aprendida sin querer al entrenar a mucha gente, incluidos Kraugel y Damian.

- La orden real de reunir tropas en el desierto de Reidan fue leída como un grito de auxilio: el duque Steim quiso marchar con el Norte, Laden partió con las tropas Gale (caballería tres veces más rápida, y él queda como sucesor de su comandante), el rey Maxong movilizó al Clan del Agua y el marqués Ashur envió a su hijo Bland con el ejército de Patrian; unos 40.000 soldados quedaron atrapados en las dunas con un costo de manutención que amenazaba las exportaciones agrícolas del reino.
- Tris, número uno del ranking unificado y duque del Reino Overgeared, asumió en Reidan el alojamiento y la manutención de las decenas de miles de soldados agotados antes del regreso, convirtiendo en hospitalidad la crisis logística de la orden real.
- El Imperio Saharan perdió casi los 300 espías enviados a Reinard; el grueso de su ejército espera en Valaya vigilando al «descendiente del Rey Invicto» —Grid fue confundido con él al usar la legendaria esgrima del ejército de cien mil— y el emperador Juander, asesorado por el conde Lisa y protegido por el capitán Bain, estrenó la diplomacia: paz con Overgeared y tregua inmediata con Valaya, la primera concesión de su reinado.
- La tregua dura dos años como mínimo y hasta veinte con diplomáticos competentes; al no haber nadie con estatus diplomático en el reino, Uroi se ofreció a la misión diplomática (medio año como mínimo, riesgo de perder su puesto en el ranking) y Grid prometió fabricarle un objeto nuevo antes de la competencia.
- Edan, cuarto príncipe, apuesta su sucesión a las máquinas mágicas —robots antiguos de alquimia y esencia mágica, capaces de aplastar montañas y comparables a un gran demonio—; Zibal, ex segundo del ranking, sirve encubierto en la 14.ª División (unidad oficialmente inexistente), obtuvo la clase única Jinete del Cielo Azul y aspira a la cuarta máquina mágica voladora jurando lealtad a Edan; su revancha contra Grid apunta a la cuarta competencia.

- El reglamento del Grupo SA limita a dos eventos por persona; Damian prometió públicamente que Grid ganaría las dos medallas de oro persiguiendo a Kraugel en sus dos eventos, arruinando el plan de Grid de asegurar el oro en el evento de herrería.
- El evento especial Battlefield reunió a los 1.500 representantes de 50 países en un servidor secreto: personajes idénticos, cuatro clases (guerrero, mago, clérigo, productor), máscaras y voces moduladas, armas regadas por un mapa de 100.000 pyeong que se estrecha, pociones cada cinco minutos con tope de dos y dos, y supervivencia de los últimos tres.
- Grid eligió clérigo contra todo pronóstico: las escrituras (10 de salud por 2 de maná) no tienen tope de posesión frente al máximo de pociones, y los santuarios del minimapa señalaban dónde conseguirías; mientras el resto rodeaba los santuarios sin entrar, él los vació a cara descubierta.
- Grid derrotó a Cao, número uno de China y artista marcial de fama continental, usando los juegos de pies de la Esgrima de Pagma con un cuerpo de nivel 10; Cao se rindió por aprecio, le regaló su escritura y murió matando al australiano que emboscaba a Grid, que le prometió una cena aún más cara en Corea.
- Grid rescató en la aldea Caroline a una Jishuka acorralada por un trío francés, la reconoció por su silueta pese a la máscara y la voz modulada, y le cedió arco y flechas; el botín del trío incluía una mochila oculta que amplía el tope de pociones.
- Kraugel cazó en el subsuelo de Battlefield con un récord de 127 eliminaciones en hora y media, el único participante por encima de las cien; Grid, Jishuka y Kraugel terminaron como los tres últimos supervivientes.
- A la altura de los 32 supervivientes, 14 eran miembros de Overgeared; la oferta de Grid de fabricar un objeto a quien se rindiera fue desmontada por Lauel, y Kraugel —único que no se rendiría— pidió unirse al equipo a cambio de un

objeto: el equipo soñado que monopolizó las portadas del mundo.

- Lauel fue revelado como el mejor de los diez novatos de la primera generación y peleó con un abanico de hierro; junto a Pon, que escaló la fachada con una lanza gastada, le hizo a Kraugel el primer golpe que se le ha visto recibir, antes de caer ambos ante el cielo sobre el cielo.
- Grid barrió al grupo de Tris con once escrituras de reserva y ataques básicos mezclados con movimientos de la Esgrima de Pagma —un farol que casi engaña al Depredador de Almas Seon— mientras Yura interfería subrepticiamente en los desplazamientos de Tris; Lauel se rindió al final para sellar el trío vencedor.
- En un pub de Red Deer (Alberta), Cirkan brindó con el joven llamado Ray en el mundo real —padre coreano, madre canadiense, nieto de una leyenda de los deportes electrónicos coreanos, usuario de clase normal capaz de medirse con las máximas potencias— que renunció a competir por su posición y se declaró rey de las sombras, dejando a Grid el trono del rey del sol.
- La llegada a Japón paralizó el aeropuerto con más de 10.000 aficionados; entre las perlas de Grid: «lo hice bien desde el principio, solo quedó enterrado por mis artículos», la aclaración de que con el Imperio solo hay tregua temporal, y su comida favorita —envolturas de lechuga con atún enlatado— que agotó la lechuga, el atún y la pasta de pimiento picante de los mercados japoneses.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 751–775

Capítulos 751–775

Temas tratados

- La inauguración de la tercera Competencia Nacional en el Tokyo Dome
- Recompensas de medalla y los alientos de las criaturas sagradas
- La rivalidad silenciosa entre Jishuka y Yura
- El desenvainado de la Espada Santa y el regreso de Yura
- El debut mundial de Come Jokbal Picante, Viola y Magik
- La regla amañada del evento de herrería y la incorporación de Panmir
- La Vaina de Yaruk y las medallas de oro de Peak Sword
- El PvP de Grid contra Zang Zen, Bubat y Tarma
- La final Grid contra Kraugel y la caída del cielo sobre el cielo
- El malvado dragón Bunelir y la distorsión de la visión mundial de Satisfy
- La política de no intervención del Grupo SA y Lim Cheol
- El asalto de Inmortal a la herrería de Reinard
- Faker, Kasim y el legado de Lantier
- Khan, la armadura Balaya y el veneno sin antídoto
- La advertencia sobre los yangban del Continente Oriental

Resumen

Tokio, medallas y declaraciones de guerra

La tercera Competencia Nacional abre en el Tokyo Dome con la mayor afluencia de turistas de la historia y una escala inédita: 27 eventos, dos por persona como máximo, y recompensas que crecieron con el torneo —el oro da un objeto de rango legendario o un material de rango mito; la plata, uno único o material

legendario; el bronce, épico o material único—. La letra pequeña que casi nadie lee: los premios pueden ser objetos de tipo crecimiento, y los que nacen épicos suelen alcanzar lo legendario. El mundo presume que Grid puede fabricar míticos con materiales legendarios, un malentendido que él no corrige: su objetivo real son los subproductos de las criaturas sagradas —el aliento del Fénix Rojo, del dragón azul, del tigre blanco y de la tortuga negra— para forjar segundas obras maestras como el Arco del Fénix Rojo o la Espada de la Iluminación. Jishuka se le acerca para pedirle exactamente eso: un objeto con sinergia con su arco, con una confianza absoluta; entre el ruido, murmura que «tendremos que casarnos» y se sonroja sola. La luna llega justo después: Yura, fría como siempre, agarra la muñeca de Grid ante una Jishuka que sonríe con hostilidad declarada. La antigua diosa avisa de su proyecto de inmigración coreana, de su deuda y de que probablemente competirán en los mismos eventos: «veamos lo genial que eres». La elección de eventos es una partida de ajedrez: Kraugel se apunta al PvP y al desenvainado de la Espada Santa, el evento de erudición que todos creían menor y que le encaja como un guante —su nivel 200 no le permite ejercer todo su poder de combate, y ese evento se gana con inteligencia—. Yura elige procesamiento de objetivos y la Espada Santa para batirse con los favoritos; Grid, advertido por Lauel y Yura de que la revancha contra Kraugel sería un mal negocio, renuncia y se inscribe en PvP y herrería, dispuesto a que se rían de él por «esquivar» al cielo sobre el cielo.

La Espada Santa: el regreso de Yura

El desenvainado se disputa en la isla Bruton, dividida en zona de seguridad (sin PvP, con la espada clavada en el centro), zona de ruta y zona caótica, con nueve aldeas separadas por tres kilómetros y santuarios sin marcar. La espada exhibe una frase venenosa —«una espada no es importante»— que congela a los 42 participantes: solo Kraugel y Yura entienden en segundos que la prueba es demostrar fuerza sin depender del arma. Kraugel decide eliminar primero a su única rival y la acecha con sigilo, pero Yura

desaparece en un agujero negro y le perfora la espalda: por primera vez desde que Grid lo derrotó, el cielo sobre el cielo pierde un choque frontal. Es el Salto del Infierno, carta de una misión oculta de la Asesina de Demonios que la lleva al infierno —minutos antes cayó frente al castillo del 15.º gran demonio y sufrió una petrificación absoluta— y la trae de vuelta donde nadie la espera, con espada en una mano y pistola en la otra: la pasiva de las dos manos del nivel 300, armada con la bayoneta mágica de ingeniería de Alex. En el sexto choque, acorralada, Yura despliega su otra cara: la Invocación del Infierno, una magia de campo idéntica a la del Gran Demonio Belial que ennegrece un kilómetro a la redonda, hunde a Kraugel un 30% en todas sus estadísticas, anula su regeneración y hasta le suelta encima un dragón de hueso que lo hiere de gravedad. La ventana dura un minuto y le basta para llegar primero a la zona de seguridad… donde Kraugel, a un solo paso del final, le clava el tobillo con diez espadas lanzadas a distancia y desenvaina él. Oro para Kraugel, plata para Yura, que llora por primera vez en público. Grid, que conoce esa desesperación mejor que nadie, hierve: superará el talento con objetos.

Come Jokbal Picante y el debut del trío prohibido

El primer día cierra con Corea sumando una sola plata, y los comentaristas la dan por muerta. El segundo día pertenece a tres desconocidos que usan sus nombres reales: Come Jokbal Picante (Dark, el antiguo amo del Carnaval Sangriento), la maga Viola y el lancero Magik. En la Expedición de Subyugación —tres países cazando el mismo jefe, una cocatrice de nivel 260 en lo alto del cañón Reil—, el trío se encierra en una cueva y Dark despliega su clase oculta de Creador de Mazmorras: convoca la Snack Dungeon, una mazmorra de serpientes épica construida junto a la aldea del clan Burang, repleta de la presa favorita del jefe. La cocatrice desciende sola, enceguecida por el apetito, y encuentra el escalofrío de la lanza de Magik —un estado que ignora resistencias y drena salud y agilidad—, amplificado por la prestidigitación de Viola, y la espada de Dark arrancándole una décima parte de vida por golpe. Siete minutos; los rusos de Alexander, que había castigado a su

compañero Konikowski por racista («Kraugel también es coreano»), llegan a tiempo de ver el cadáver. En cuartos, Estados Unidos y Canadá —seis representantes del top 500, incluido Cloud, el brazo derecho de Zibal— acuerdan cazar a Corea primero: es la masacre inversa. Oro en subyugación y oro en construcción de muros sacan a Corea del fondo de la tabla y hunden a China en ambiente de funeral: el novato Zang Zen amenaza con un cuchillo a sus propios compañeros, y Cao avisa a Grid: cuidado con ese loco. Dark rechaza el saludo de Grid —todavía le debe el Huevo de Dragón Loco y la disolución de su gremio—, pero Viola negocia por él: ven en el rey a alguien capaz de darles más ganancias que antes. Tris, que conoce la identidad de Dark, queda fascinado por sus estadísticas de fuerza; Kraugel mira el partido con los ojos negros encendidos. Mientras, Uroi encandila a los NPC del Juego de la Verdad —su clase es orador— y Peak Sword celebra que el kimchi haya conquistado los menús japoneses.

Herrería: la regla amañada y el abrazo de Panmir

El tercer día abre con la herrería, y el folleto de reglas es una declaración de guerra: se juzga solo la calificación del objeto, no su rendimiento, un cambio diseñado para neutralizar a Grid, cuyas piezas siempre promedian más. Panmir, el herrero número uno del ranking desde el arranque de Satisfy, trece años de oficio, nivel 280, tres misiones ocultas y un 0,01% de opciones de legendario, se acerca antes de competir para decirle con buena fe: «Este año te venceré, pero si pierdes no eres peor que yo; te habrá derrotado el comité organizador». Grid, que guardaba un as en la manga, no sufre la regla: su método original «Fallo» garantiza calificación mínima única. Con oricalco azul y tres horas de trabajo, y con la audiencia compadeciéndolo como a un cordero sacrificial, produce un Fallo legendario y revalida el oro. El país recuerda entonces los correos desesperados que un Grid novato enviaba al equipo de operaciones y que Jon Nae, su jefe, archivó con simpatía: la mala suerte acumulada del herrero estalla en fortuna en los momentos clave. Grid le pasa la información de su Martillo de Herrero Legendario —durabilidad 550, +30% de raro, +20% de épico,

+8% de único, +1% de legendario— y Panmir casi se desmaya: su martillo podría ser así. La oferta cae: «te haré uno si vienes». «El Imperio no puede darte artículos», resume Grid, y la niebla se disipa: Panmir, primer herrero del Imperio saharian, presentará su solicitud al Overgeared Workshop, el gremio de clases no combativas, ante las cámaras y en un abrazo con el rey que el público mira con suspicacia. Dos horas después, Skull, el herrero estadounidense que juró «negar los artículos y confiar en mis habilidades», es vapuleado por el Arco del Fénix Rojo de Jishuka en la carrera de obstáculos y corre a pedir su propio ingreso.

Las medallas imposibles: Yura, Peak Sword y la Vaina de Yaruk

Jishuka arrasa en la carrera de obstáculos monstruosa montando al tercer jefe, el dragón meñique, y bombardeando a los rivales con el Arco del Fénix Rojo: oro para Brasil. Toon suma dos bronces y se disculpa; el huérfano italiano que la mafia escupió y que la familia de Grid adoptó quería darle el primer puesto, y Grid le levanta la cabeza: «¿quién me protegerá si miras al suelo?». Luego ordena lo impensable: pelear por el primer lugar de la tabla. En procesamiento de objetivos, Jishuka sube a la colina con 120 blancos a la vista y un disparo desde el bosque la borra del mapa: Yura, en modo francotirador, firma el regreso definitivo de la diosa con el arma exclusiva de Asesina de Demonios que Grid trajo del Archipiélago de Ben. Y en Romper al Héroe —evento nuevo contra un doble con las habilidades de Kraugel del año pasado—, los siete participantes son todos miembros de Overgeared más Damian: los que conocen el poder de la Espada de la Iluminación saben que el presente se mide contra el pasado. Tris tarda 19 minutos y Damian 20:55; Peak Sword, con la Vaina de Yaruk que Grid forjó con piedra de sangre antes del torneo, desenvaina la espada maldita en su estado de ebriedad —daño +500%, el portador pierde la mitad de su vida en cuatro segundos y muere a los treinta si no la envaina—, mata al héroe de dos golpes en un minuto y un segundo y se apaga él también, empapado en sudor. Su entrevista solo sabe decir «¿conocen a God Grid?», y los titulares proclaman que Grid hace

útil hasta al inútil Peak Sword. Él, feliz, pide espada y funda completas con el mineral de su medalla: el aliento del dragón azul probablemente esconde el poder del rayo.

PvP: el novato cruel y el infierno de la rigidez

El torneo de PvP reordena las generaciones. Bubat, el crusher turco de 35 años, cae ante Zang Zen, el genio chino de padre funcionario que armó un taller con más de cien jugadores a su servicio, atesora ocho armas legendarias y cambia entre ellas con maestría absoluta; su armadura del Rey Negro refleja tres veces el daño acumulado y su daga ignora defensas. Bubat, preocupado de verdad —sus hijas vieron la crueldad del chino por televisión—, entrega a Grid la única información valiosa: la armadura refleja el triple. Tarma, el ex asesino del Carnaval Sangriento que ocupó la isla de Cork y venía de ganar un oro individual, promete vengarse y dura 2,1 segundos: el ataque básico de Grid, con las llamas negras del dragón negro sellado en su mano derecha, lo borra antes de que el público entienda; el récord de los 3 segundos se rompe. Y en octavos, Grid no toca a Zang Zen: despliega las Manos de Dios con Mjolnir desde el primer segundo y lo condena a un bucle de rigidez sin huecos, mientras Yaruk —el alma del mejor espadachín del infierno, atada a la espada de piedra de sangre— se materializa como un anciano de cuerno que el propio Marbas evaluó como capaz de cambiar el infierno. La armadura del Rey Negro explota cinco veces por su propio efecto, y la sexta es la destrucción permanente; Yaruk ejecuta. Zang Zen sale de la cápsula e intenta golpear a Grid en plena escena: el juego de pies y una patada de taekwondo aprendido en el militar lo derriban ante el mundo, y el novato queda suspendido cuatro meses y vetado a dos competencias, con China entera admitiendo que se lo buscó. A Bubat, en cambio, Grid le deja la puerta abierta: «eres débil, como dijiste, en un uno a uno; ojalá no volvamos a ser enemigos».

La final y el dragón que no debía existir

Ningún miembro de Overgeared se inscribió en PvP: la final Grid–Kraugel es el acontecimiento del año, con la grabación del año pasado rondando los cinco mil millones de reproducciones. «Tengo miedo», confiesa Kraugel al micrófono, con una sonrisa que nadie le conocía: «por eso lo espero aún más». El duelo es total: la Espada Aplastante rompe la muñeca de Grid, el Control Sword de Kraugel maneja hasta diez espadas a la vez, la Espada Espacial parte el paisaje y la Cortina de la Espada anula las llamas negras; Grid responde con Muévete Libremente, las Manos de Dios convertidas en llanzas, el sacrificio de Randy —por primera vez usa a sus mascotas sin falsos escrúpulos, lección de Battlefield— y el Pináculo de la Ola de Muerte Vinculada que arranca 69.300 de vida. Kraugel mastica el melocotón dorado de Pangea y recupera todo… y entonces el azar detona el partido: la maldición de Colmillo Blanco, «la mirada de Bunelir», invoca al malvado dragón en pleno castillo del León. El aliento arrasa el escenario; Grid sobrevive por la pasiva inmortal de las leyendas y Kraugel, esquivando con Muévete Libremente, apenas le hace un punto de daño al monstruo. Entonces Grid estalla: el título Rey Héroe eleva su energía de lucha a rango trascendente, desactiva la Defensa Absoluta del dragón y la Espada de Masacre del Ejército de Cien Mil —treinta filos por segundo— araña sus escamas. Poco importa: Bunelir tiene cifras de 99.999 y unos diez mil millones de vida estimados, y mata a ambos.

En el Grupo SA es una emergencia: el servidor del torneo está separado de Satisfy y un dragón no debería existir ahí. Nicole Kage, director de auditoría, localiza la causa —la opción de invocación venía en los datos importados de Colmillo Blanco, cuyo sello Kraugel liberó del todo— y Lim Cheol, el creador de Satisfy, la convierte en oportunidad: Morfeo había planeado que el dragón loco Nartan, al sentir el sello de Bunelir roto, recuperara la razón y desatara sobre el Imperio una guerra de dragones que arrasara el continente occidental y trajera una especie sucesora de la humanidad; la invocación de los dos jugadores canceló el episodio

y distorsionó la visión mundial. La política de no intervención se mantiene —Satisfy debe ser otra realidad libre, y Grid ya demostró que se puede rechazar hasta el destino del dios Morfeo—, así que el dragón se vende como evento: ambos rivales resucitan en el nido de Bunelir, la diosa Rebeca les cura el veneno y la final continúa. En la segunda ronda, Grid disfraza su verdadera jugada: gasta su mejor habilidad en masa como distracción para completar el juego de pies del Pináculo de la Ola de Muerte Vinculada; Kraugel, con la atención desgastada por controlar cuatro espadas y el nivel demasiado bajo, no lo evade. Su espada de condenación aún hiere, el poder de Tiram y la Runa de la Oscuridad restauran a Grid y el título Primer Rey levanta un escudo de 92.800, y las cuatro lanzas de Lifel clavan la decisión. «Tú eres mi ídolo, y yo seré el retador», sonríe Kraugel al morir: la mirada de envidia que cargaba desde hace años por fin lo libera. Corea del Sur acaba primera del mundo; el presidente del Grupo Comet lamenta que su hija menor rechazara casarse con el campeón, y Tris, Damian, Pon, Regas y Katz juran en broma no volver a pisar un torneo con Grid. En las gradas vacías, Kraugel le regala la última lección: los yangban del Continente Oriental se creen dioses y son monstruos; que no se acerque a ellos como rey antes del nivel 500. Y remata la medida de la montaña: ni siquiera son tan fuertes como Bunelir.

Mientras el mundo miraba: el asalto a la herrería

La final fue la cobertura perfecta para un crimen. Veradin, brazo derecho de Agnus, condujo a las élites de Inmortal contra Reinard con información de la Emperatriz Marie: los Tres Reyes Celestiales ausentes, el gremio desconectado y un único objetivo, Khan. El viejo herrero de 80 años —viudo, arruinado por la Compañía Mero, salvado un día por aquel muchacho de mirada muerta que hoy es rey— sentía que le quedaba poco tiempo y quemaba sus últimas noches martillando Balaya, la armadura de la sangre de Albatin con la que quería preservar la vida de Grid. Los caballeros esqueléticos masacraron a los herreros jóvenes que se lanzaron a protegerlo… y entonces apareció Faker, la daga de la serie Belial en la mano: Lauel había pronosticado el golpe y colocó a su asesino junto al objetivo,

con Kasim custodiando a Irene y Lord, Sua y el grupo Fénix Rojo guardando el complejo. La pelea es cruel: el caballero de la muerte Kileo, forjado con el cadáver del Segador, envenena a Khan con un veneno de veinte años de preparación e inunda la sala de ilusiones; cuando Faker entiende que va a caer, traga la droga escondida en su molar —pena de muerte triplicada— para seguir comprando segundos. Del suelo de sombras se alza entonces el Rey de las Sombras: Kasim, que revela que Lantier no es un hombre sino el título del líder de Eclipse, la organización que ha vivido mil años en la oscuridad, y que su maestro, el tercero en llevarlo, fue también maestro de Doran. Entre sus cien mil soldados de sombra ejecuta a Kileo —«todavía recuerda que lo maté en vida»—, entrega a Faker el legado incompleto de Lantier, la puerta hacia la leyenda para una clase normal, y despacha la mentira final de Veradin —veinte caballeros de la muerte acechando a la reina, imposible con las doscientas candidatas a Hijas de Rebeca alrededor— con una daga limpia: Veradin pierde el 32,3% de experiencia y toda su condición de residente del reino. Khan queda agonizando con un veneno que solo el reino de los elfos puede curar; Stick se teletransporta por el antídoto y avisa: siete horas de dolor. El viejo solo pide una cosa: «llévame a la herrería». En el estacionamiento del Tokyo Dome, Toon contesta el teléfono y palidece ante la peor noticia; Grid, agotado, duerme en el asiento de atrás.

Hechos relevantes e interesantes

- Recompensas de la 3.ª Competencia Nacional: oro = objeto legendario o material de rango mito; plata = único o material legendario; bronce = épico o material único; al no excluirse los objetos de crecimiento, una medalla puede rendir un épico que evolucione a legendario. Grid planea pedir los alientos de las criaturas sagradas (fénix rojo, dragón azul, tigre blanco, tortuga negra).
- Jishuka pidió un objeto con sinergia para el Arco del Fénix Rojo y murmuró «tendremos que casarnos»; Yura y Jishuka protagonizaron un duelo de egos por Grid —el sol contra la

luna— con la inmigración coreana y la deuda de Yura de por medio.

- 27 eventos con tope de dos por persona; Kraugel eligió PvP y desenvainado de la Espada Santa (nivel 200, evento de inteligencia); Yura eligió procesamiento de objetivos y la Espada Santa; Grid, PvP y herrería.
- Yura perforó la espalda de Kraugel en la isla Bruton —su primera derrota frontal desde Grid— usando el Salto del Infierno (misión oculta de Asesina de Demonios, teletransporta al infierno: cayó frente al castillo del 15.º gran demonio), la pasiva de las dos manos del nivel 300 y la bayoneta mágica de ingeniería de Alex.
- La Invocación del Infierno de Yura replica la magia de campo de Belial (1 km de oscuridad, -30% a todo para el enemigo) y duró un minuto, con dragón de hueso incluido; aun así Kraugel desenvainó primero (oro) y Yura se conformó con la plata, llorando por primera vez en público.
- El trío de nombres reales —Come Jokbal Picante (Dark), Viola y Magik— debutó en la Expedición de Subyugación: la Snack Dungeon convocada por el Creador de Mazmorras atrajo a la cocatrice de nivel 260, el escalofrío de Magik y la prestidigitación de Viola la frenaron y Dark la ejecutó en 7 minutos; luego masacraron a los seis representantes top 500 de EE. UU. y Canadá (incluido Cloud, brazo derecho de Zibal) y dieron a Corea dos oros por equipos (subyugación y construcción de muros).
- Alexander, la vieja estrella rusa, golpeó a su compañero Konikowski por racista recordándole que «Kraugel también es coreano»; Viola lamentó que Dark no suelte el rencor por el Huevo de Dragón Loco y adelantó que la cuarta fundadora del Carnaval Sangriento, «princesa», es un leopardo feroz.
- Las reglas de herrería se cambiaron para juzgar solo la calificación del objeto y frenar a Grid; Panmir (13 años de oficio, nivel 280, 3 misiones ocultas, 0,01% de legendario) se lo advirtió con deportividad antes de competir.
- Grid ganó la herrería con un Fallo legendario de oricalco azul forjado en tres horas —dos oros consecutivos— gracias

a su método propio de calificación mínima única; el flashback de sus correos desesperados al equipo de operaciones (Jon Nae) confirmó que su mala suerte de antaño estalla como fortuna en los momentos clave.

- El Martillo de Herrero Legendario de Grid (durabilidad 550, +30% raro, +20% épico, +8% único, +1% legendario, exclusivo del Descendiente de Pagma) convenció a Panmir de abandonar el Imperio y unirse al Overgeared Workshop, el gremio de clases no combativas; Skull, el herrero que juró negar los objetos, pidió ingresar dos horas después de caer ante el arco de Jishuka.
- En Romper al Héroe participaron solo miembros de Overgeared y Damian (conocen la Espada de la Iluminación): Tris mató al doble de Kraugel en 19 minutos, Damian en 20:55, y Peak Sword en 1:01 desenvainando a Yaruk con la Vaina de piedra de sangre forjada por Grid (estado de ebriedad: +500% de daño, pérdida del 50% de salud y muerte a los 30 segundos), muriendo él también tras el esfuerzo; pidió juego de espada y vaina con el aliento del dragón azul.
- Yura eliminó a Jishuka de un disparo de francotirador en procesamiento de objetivos con el arma exclusiva de Asesina de Demonios que Grid obtuvo en el Archipiélago de Ben, y ganó el oro; Jishuka se llevó el oro brasileño en la carrera de obstáculos montando al jefe dragón meñique.
- Grid borró a Tarma en 2,1 segundos con un ataque básico de llamas negras (el poder del dragón negro de su mano derecha, según Lauel), superando su récord de 3 segundos; Zang Zen cayó sin que Grid lo tocara: Mjolnir y las Manos de Dios lo encerraron en rigidez infinita, la armadura del Rey Negro se autodestruyó por su reflejo triple y el alma de Yaruk —el mejor espadachín del infierno, rival del gran demonio Cepar, recuperada solo una décima parte de su poder— lo ejecutó.
- Zang Zen agredió a Grid al salir de la cápsula y acabó en el suelo por una patada de taekwondo; sanción: suspensión de 4 meses y veto a dos competencias nacionales; Bubat, que le

pasó el dato del reflejo triple preocupado por sus hijas, recibió de Grid un «ojalá no volvamos a ser enemigos».

- La maldición de Colmillo Blanco invocó al malvado dragón Bunelir en plena final (fuerza y resistencia 99.999, agilidad 12.000, inteligencia 25.000, aliento de rango SSSSS, unos 10.000 millones de salud estimados frente a los 2.000 de Belial): el título Rey Héroe de Grid elevó su energía de lucha a rango trascendente y desactivó la Defensa Absoluta del dragón, y la Espada de Masacre del Ejército de Cien Mil fue el único ataque del mundo que le raspó las escamas; el propio Grid ignora que existe la versión «del millón».
- Lim Cheol, creador de Satisfy, vetó corregir el error: la política de no intervención convirtió al dragón en evento (resurrección en el nido, cura de la diosa Rebeca) porque la invocación de Grid y Kraugel ya había cancelado el plan de Morfeo —Nartan recuperando la razón para una guerra de dragones que arrasara el continente occidental—; solo 17 jugadores habían visto jamás un dragón.
- Grid venció a Kraugel en la segunda ronda: la Espada de Masacre fue distracción para completar el juego de pies del Pináculo de la Ola de Muerte Vinculada (69.300 de daño en la primera), el poder de Tiram y la Runa de la Oscuridad lo sostuvieron y el título Primer Rey le dio un escudo de 92.800; Kraugel murió libre de la envidia: «tú eres mi ídolo y yo seré el retador». Corea del Sur terminó primera de la clasificación general.
- Kraugel advirtió a Grid sobre los yangban del Continente Oriental (se creen dioses, «monstruos», mejor no acercarse como rey antes del nivel 500) y anunció su retiro de la exposición pública; Grid lo citó para un soju cuando gane la tercera ronda el próximo año, sin saber que ya es objetivo de un yangban.
- Veradin, brazo derecho de Agnus, asaltó la herrería de Reinard durante la final con datos de la Emperatriz Marie: masacró herreros jóvenes para llegar a Khan, el herrero de 80 años que forja Balaya —la armadura de la sangre de Albatin, su obra póstuma para proteger a Grid— como

último acto de una vida marcada por la Compañía Mero y salvada por el muchacho que hoy es rey.

- Faker protegió a Khan por diseño de Lauel con la daga de la serie Belial y, al borde de la muerte, tragó la droga de su molar (pena de muerte triplicada) para ganar segundos; Kasim, el Rey de las Sombras, reveló que Lantier es el título del líder de Eclipse (su maestro, el 3.º Lantier, enseñó también a Doran), ejecutó al caballero de la muerte Kileo y a Veradin (-32,3% de experiencia y pérdida de la residencia del reino) y legó a Faker el folleto de Lantier: la ruta a leyenda para una clase normal.
- Khan agoniza con un veneno que solo el reino de los elfos puede curar (Stick partió por el antídoto: siete horas de dolor) y pide que lo lleven a la herrería; Toon recibió «la peor noticia» por teléfono mientras Grid dormía de camino al aeropuerto.

010 · 3.ª Competencia (Tokio)

- El Imperio Saharan domina el centro y suroeste; el Reino Eterno la franja noroorte.
- El Reino de Belto aparece en el extremo oriental y remoto — pobre, subdesarrollado, tributario anual del Saharan.
- Coexisten: Reino de Gaus (norte, fronterizo con Eternal vía Borneo/Patrian), Reino Fold, Siren (Reino del Clan del Agua) y los 15 reinos tributarios tradicionales.

- Ares opera en secreto dentro de Belto: organiza milicias, absorbe reinos débiles vecinos, asciende a Duque. Todavía NO funda Valhalla.

- Primera aparición de Belto: caps. 465–475 — «un reino muy pobre que cada año ofrecía enormes tributos al imperio sahariano», clasificado como «área remota».
- Ares: clasificado no oficial, opera en secreto; su objetivo es «convertirse en el gobernante del mundo»; crece militarmente hasta Duque de Belto (465–575).
- El Rey Aslan gobierna Eternal con el respaldo del Imperio Saharan tras él.
- 17 reinos en el continente, todos tributarios del Saharan en mayor o menor grado.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 776–800

Capítulos 776–800

Temas tratados

- La última forja y el fallecimiento de Khan, herrero legendario póstumo
- La armadura Balaya, obra póstuma de un maestro
- La conferencia de prensa de Grid y la caza mundial de Inmortal
- La persecución de los nigromantes y el Reino Fold
- Agnus, Berad y las grietas internas de Inmortal
- El complejo de herrería de Reinard y la formación de Panmir
- Urent, el Aura Master que entrena como granjero
- El hierro del dragón loco Nartan y el trato del comerciante Muto
- La visita oficial a Titán y el banquete del emperador Juander
- La emboscada de Berad y la verdad sobre la traición de Piaro
- Mercedes, los Caballeros Rojos y el Cuarto Caballero Guratan
- La forja conjunta de Grid y Kraugel: la espada Maval
- La caída del muro de Titán y la venganza contra Berad
- El gran demonio Astarot y el colgante de la familia Bain
- La Torre de la Eternidad y la maga Goit

Resumen

La última forja de Khan

La invasión de Inmortal a Reinard durante la tercera Competencia Nacional dejó un saldo que ninguna medalla podía compensar: los jóvenes herreros del complejo murieron defendiendo sus talleres y Khan, el viejo maestro de Grid, fue envenenado. Faker lo encontró tosiendo sangre negra y entendió que la estabilidad era imposible:

Khan había trabajado casi toda su vida —80 años— y solo se sentiría vivo frente a un horno caliente. Lo llevó a la herrería vacía mientras la red de emergencia buscaba a Ruby, imposible de localizar porque el PvP había terminado y Grid estaba recibiendo la medalla de oro. Los hechizos de la santa rebotaron una y otra vez —«el objetivo es viejo, su cuerpo ha llegado a sus límites»—, y ni la oración curativa definitiva, cantada por más de diecisiete sacerdotes de Rebeca, logró nada; el sabio Sticks, la esperanza de Faker, tardaría cuatro horas en regresar. Entonces Khan se levantó, se apoyó en el yunque y terminó su último encargo: una armadura de placas de hierro negro con anillos dorados y hebilla roja, sin un solo hueco por donde entrara una espada, diseñada para la seguridad del usuario sin restringir el movimiento. A mitad del trabajo notó que el dorado y el rojo no eran del gusto de Grid, y aun así siguió martillando y rezando para que su rey la usara. Con la salud desplomándose, su martilleo capturó el alma de todos los presentes, y en el instante mismo de su muerte un mensaje mundial anunció a los 2.000 millones de jugadores que había nacido un nuevo herrero legendario. La pasiva de leyenda —resistencia a todos los estados alterados y cinco segundos de inmortalidad— le alcanzó para ver llegar a Grid y abrazarlo. Su testamento se redujo a un deseo: que todos fueran felices.

Grid se derrumbó en la herrería reprochándole la promesa rota —«dijiste que no te irías hasta que obtuviera todas mis habilidades»— y detestándose por nunca haberle regalado nada. Lauel, trece horas y veintitrés minutos después, puso orden en el dolor: la red de información ya identificaba a los miembros de Inmortal y pedía una orden de asesinato, y el reino preparaba un funeral de estado en reconocimiento a su aporte a la economía y al poder militar. También trajo el veredicto forense: Khan no murió del veneno; una leyenda lo habría purgado y conservado la salud fija en el mínimo, así que fue su vida natural la que se agotó. Lejos de consolar, la noticia enfureció más a Grid: Khan padeció el veneno durante horas igualmente. Sobre el yunque quedó la armadura Balaya —clasificación secreta, durabilidad 1721, defensa 1410, 40% de reducción de daño físico y mágico, inmunidad a la

muerte instantánea y las habilidades de asesinato, defensa que crece con el grupo y con la durabilidad perdida, reflejo del veneno del envenenador distinguido y las pasivas Inmune a 10.000 Venenos y Fortaleza en Movimiento—, inspirada en la obra maestra de Albatino, el ancestro de Khan que fascinó a Pagma, y con margen para volverse mito según los actos de su portador. Grid rechazó el funeral de estado y lo enterró en el pequeño cementerio de Winston, junto a su hijo, su esposa y sus antepasados, con una piedra conmemorativa forjada junto a los escultores del reino para que su alma descansara; se negó a vincular esa alma a un objeto con la habilidad de otorgar un ego, porque las leyendas antiguas, como los caballeros de la muerte de Pagma, solo querían descansar. Pensando en el nombre, Grid descubrió que una de las acepciones de Balaya es «casa de la alegría»: Khan soñaba con un rey que fuera una casa enorme, capaz de abrazar a mucha gente.

Una conferencia de prensa comprada

Castigar a Inmortal con el ejército era inviable durante la tregua con el Imperio, así que Grid eligió el escenario de Seúl y las herramientas del poder que tanto le costó aprender a usar. Ante más de doscientos periodistas solo aceptó preguntas de veinte, sobornados por Lauel, que enmarcaron la venganza como defensa del futuro de la Competencia Nacional: si no se condenaba a quien invadió otro reino durante el festival, habría un segundo y un tercer Inmortal. El cebo final coronó el montaje: Grid fabricaría un objeto —garantizado de clasificación épica como mínimo y con los materiales pagados por él— a cada jugador que cazara un miembro de Inmortal. Dos mil millones de cazadores potenciales contra una organización en fuga: en tres días los nigromantes fueron expulsados de tiendas, posadas y gremios por todo el continente, y el Reino Fold, su paraíso de caza, les cerró las puertas; en el reino del Clan del Agua los arrestaban y algunos murieron resistiéndose. Dentro de Inmortal, Berad defendió la invasión —había que golpear a Overgeared antes de que la producción de Grid, que acaba de atraer a Panmir, se saliera de control—, pero la aparición de Agnus dejó al descubierto la fractura: el contratista de Baal

nunca dejó de desconfiar del cambio de opinión de su estratega y lo puso en su lugar —«trabaja como un perro, con moderación»—. Berad comprendió que llevaba años bailando sobre la palma de Agnus y movió a la organización al Palacio de la Emperatriz María, bajo su protección.

El complejo de herrería y sus lecciones

El complejo de herrería de Reinard, financiado por la agricultura de Piaro y la gestión de Rabbit —sin él, el crecimiento del reino sería dos o tres veces más lento—, recuperó la vitalidad con un propósito nuevo: formar artesanos en memoria de Khan. Panmir, el herrero número uno entre los jugadores, llegó ilusionado por sus herrerías a gran escala, que recuerdan a la ciudad enana de Talima, y por el camino se topó con una procesión de «esclavos» cargando sacos de harina de más de cien kilos: era Urent, el exrepresentante estadounidense de clase oculta Aura Master, viviendo como granjero en Bairan como entrenamiento secreto. Su maestro resultó ser White, el herrero de piel negra discípulo de Grid, capaz de fundir como los viejos artesanos del Imperio, y su primer material fue el hierro del dragón loco, un mineral del nido vacío de Nartan —el dragón enloquecido que vaga por el mundo— con la habilidad de proliferación: duplica su volumen y su peso cada diez días. La misión oculta para Panmir exigía diez horas diarias durante trescientos días con cada uno de los cuatro discípulos de Grid —White y los cabeceras de las herrerías de las Llamas Azules, el Ámbar Negro y la Lengua Roja— a cambio de sus técnicas de martilleo; el clasificado número uno aceptó sin dudar y empezó trayendo carbón como cualquier recién llegado, engordando persistencia y resistencia con papas arcoíris. Grid, mientras tanto, ordenó convertir el mineral en adornos de alto nivel artístico y en agujas: ninguna pared resiste cuando se clavan desde dentro.

La visita oficial y el banquete de Titán

La logística de la venganza pasó por Muto, el comerciante número tres, pionero del mercado imperial al que Kir, el número uno, había

desplazado con calumnias. Lauel le encargó estafar al palacio: a cambio de un tercio del comercio del Reino Overgeared, Muto vendió a la Emperatriz María —antes que al emperador, halago que ella devoró— una lámpara de araña y un móvil de hierro del dragón loco por 580.000 y 190.000 monedas de oro, objetos instalados sobre la oficina y el dormitorio imperial destinados a duplicar su peso hasta caer. Después partió el convoy oficial con cien toneladas de trigo y papas arcoíris, regalo calculado por Lauel para conquistar el paladar imperial y abrir un comercio hasta entonces cerrado. Kasim detectó en el palacio al menos diez personas más fuertes que él, y Mercedes, primer caballero, estrenó la entrada forzando la revelación de parte de las estadísticas de Grid. En el salón del trono, el emperador Juander, de cabello blanco y fuerza imposible de observar por la diferencia de nivel, recibió la cortesía de un Grid que arrodilló una rodilla y citó «la misericordia de la tregua», tocando sin saberlo la vergüenza fundacional del Imperio. El duque Rigal, capitán de la fuerza aérea de quinientos grifos, y Sword Duke Limit, amo de los Caballeros Rojos y mejor espadachín imperial, buscaron provocarlo; Grid devolvió la jugada insinuando que el propio Limit envió a Inmortal contra el reino, y el emperador mordió el anzuelo, desconfiando del noble afín a María. En el banquete, el chef imperial reveló que todos los platos se cocinaban con el trigo de Overgeared, arruinando la burla planeada contra «el rey de las patatas», y Grid respondió con una elegancia que ablandó al propio Juander. Limit, humillado, se retiró al palacio de María, donde Berad cerró el plan: Mercedes atacaría a Grid en el camino de vuelta fingiendo una orden imperial, para romper la tregua y hundir la posición del emperador.

El bosque, la verdad de Piaro y la pirámide de poder

La emboscada reunió a más de trescientos no muertos, al caballero de la muerte Kileo —cuya daga venenosa inflige parálisis absoluta, la mitad de la salud perdida y hasta muerte instantánea— y a cuarenta y siete magos esqueléticos con la magia Auge de Gravedad. Nada funcionó: Balaya anuló el veneno y la parálisis, las Manos de Dios transformadas en la Lanza de Rafael convirtieron en

cenizas a los caballeros esqueléticos, y Grid, cuya presencia ya roza el rango de las deidades, llegó ante Berad prometiendo hacerle morir una y otra vez. Entonces Mercedes bloqueó el golpe de la Espada de la Iluminación y su escudo lanzó a Grid por los aires mientras los Caballeros Rojos rodeaban a Kasim, cuya vida finita —él, que ocupa para Lord el lugar de un padre— obligó a Grid a su última carta: la invocación de Piaro. Para Mercedes, que creció tarareando las canciones del Gran Espadachín y esperó doce años que volviera diciendo que fue inculpado, verlo vestido de granjero al servicio de otro rey fue una herida; atacó con sus dos espadas y Piaro respondió con el Mortero para Golpear, que esta vez superó el tamaño de la luna y anuló de paso la estratagema de Berad: las armaduras de gran peso que debían resistir el impacto —defensa extrema a cambio de movimiento nulo— fueron aplastadas junto a los nigromantes. Grid desplegó entonces la clave del malentendido: Asmopel. El Silencioso confesó todo: la tragedia de hace doce años la tejió el Cuarto Caballero, Guratan, íntimamente ligado a la iglesia de Yatan —el mago negro más cercano a María era el séptimo sirviente de Yatan y subordinado del cuarto caballero—, y él, corroído por la inferioridad ante Piaro y enamorado de la belleza de María, incriminó a su amigo y masacró a sus camaradas «en nombre del castigo». Mercedes comprendió, lloró, y se llevó a los Caballeros Rojos a presentar cargos contra la Emperatriz: antes investigará a Limit y a Guratan. Grid ganó veinte puntos de afinidad con ella y un propósito confeso: hacer suya a Mercedes, un muro trascendente del tamaño de Piaro. De regreso, ordenó a Asmopel recorrer el continente para encontrar a los supervivientes de la vieja generación de Caballeros Rojos —una expiación y una adquisición de fuerza para el reino— y a Kasim ocuparse del ayudante de Mercedes, el jugador Esi, que codiciaba a la caballera como botín; Mercedes despidió a Esi, borró su segunda clase y su afinidad, y el jugador aprendió a temer al rey maduro. En Reinard, Lauel dibujó en la pizarra la pirámide de poder del mundo —yangbans como Garam en la cúspide, los siete duques, Mercedes, Asmopel y más abajo Grid y Kraugel, aunque Piaro con Destinado a Perecer equivale a un duque— y colocó a Grid entre los yangbans y los duques: «no pierdas de vista tus ambiciones».

La espada Maval

Quince días después de la competencia llegaron las cajas de recompensa de las medallas y de Battlefield: los materiales deseados, entre ellos los alientos del dragón azul, del tigre blanco y de la tortuga negra, cuentas capaces de infundir auras sagradas en objetos compatibles. Kraugel apareció esa misma hora a cobrar la promesa: había cazado a 52 miembros de Inmortal en Titán y traía dos alientos del tigre blanco y adamantium. Grid le ofreció tres caminos y el santo de la espada eligió la tercera: definir él la forma ideal del arma mientras el herrero legendario la materializaba —el mismo papel que Khan tuvo con Grid—. Más de tres horas de discusión técnica parieron el diseño Maval —nombre de la jerga por «machacar una cara»— y una teoría de Kraugel que rompió el sentido común del herrero: atributo tierra en el arma, porque el peso es potencia y el aliento del tigre blanco da defensa y ataque a la vez; el aliento del dragón azul quedaría para unas botas de velocidad. La producción fue una odisea de diez días alimentada con madera de fósforo blanco, el árbol eterno del Reino Hwan: el orgullo del noble tigre blanco respondía a cada martillazo con nubes de espinas —890 de daño por golpe—, y Grid convirtió el suplicio en entrenamiento de evasión y en experiencia para el cinturón de Tiram y el anillo de Elfin Stone, con Kraugel dándole pociones como asistente. Al tercer día sin progreso entendió el error: la tierra es fuerte contra el fuego, y un material puro como el aliento se estanca en su punto de fusión de 7230 grados. La solución llegó con Euphemina, que descargó sin esfuerzo la magia de agua de Mumud hasta agrietar las cuentas, y la forja terminó en dos espadas: la Espada Aplastante del Mundo del Noble Tigre Blanco, clasificación mito —2170 de durabilidad, 3000 de ataque y 724 de defensa solo por el arco de nudillos, más pilares de piedra, espinas al bloquear, petrificación y las habilidades Actitud y Grito del Tigre Blanco— y su gemela de crecimiento para Kraugel, que prometió devolverla elevada a mito a cambio de la de Grid: «una muestra de nuestra amistad eterna». Con la tercera creación mítica de Grid acumulada, el sistema anunció que algo especial sucedería.

El muro cae, Berad muere

Dos semanas después, el plan maduró solo: el emperador despojó a Mercedes de sus calificaciones y la sancionó por tres años a partir del informe falsificado de Guratan; la lámpara de araña cayó sobre la oficina imperial —atrapada al vuelo por el capitán Bain— y Juander, comprendiendo de dónde venía el «regalo», ordenó arrastrar a María ante él mientras una esquina del muro sur de Titán, perforado por dentro durante meses, se derrumbaba tras siglos en pie. En pleno caos, Berad sacó a Inmortal del palacio: caída la Emperatriz, el nido ardía. Grid lo esperaba en la puerta. «Esta es la primera vez que mueres por mí»: Link mejorada con Ira del Herrero y Ennegrecimiento le arrancó 51.900 de daño, y las llamas negras borraron a Berad y a docenas de nigromantes en un radio de diez metros. La matanza que siguió —espadas de energía disparadas seis veces por segundo, el caballero de la muerte Luban deshecho, las explosión de cadáveres absorbidas sin un rasguño, los dos esqueletos numerados de Grid apuñalando con expresión burlona— terminó con Bullet, el nigromante número dos, suplicando que él jamás invadió el reino: «deberías haberlo detenido», fue toda la clemencia. Grid escapó por la puerta norte, detectado por un sensor de poder mágico que anuló su sigilo, y caminó a cara descubierta entre la multitud hasta que un signo de exclamación dorado lo desvió: misión oculta, Mercedes agonizante en manos de Guratan, que había revelado su verdadera forma. La Lanza de Rafael apenas le hizo 26 de daño —«nombre trascendente»—, el fuego infernal que tragó a Grid y Mercedes no dejó ni un rasguño en el rey, y solo el rosario completo de la Espada de la Iluminación, el rayo rojo, el Pináculo de la Ola de Muerte Vinculada y las cuatro Manos de Dios armadas con Failure, la Espada del Tigre Blanco, Iyarugt y la gran espada lograron herir al gran demonio sellado Astarot, cuya salud ni siquiera bajó de las nueve décimas partes. Grid se retiró a tiempo —identificado como el matasirvientes de Yatan— y Mercedes, que rehusó huir porque su deber es proteger el Imperio desde dentro, pactó con el demonio una vigilancia mutua; él le regaló una pista venenosa: su invocador no es María, sino alguien de carne y sangre muy cercano al

emperador. Como prueba de gratitud, Mercedes le entregó el colgante de la familia Bain, llave de identidad y respeto en todo el Imperio, y Grid prometió no rendirse con ella.

La Torre de la Eternidad

En las afueras de Titán, el mago Raji entregó la invitación de Goit, ama de la Torre de la Eternidad: una de los diez grandes magos del continente, discípula cuarta de Braham, aislada del mundo durante más de un siglo pese a poder haber fundado una nación mágica rival del Imperio. Lauel confirmó el valor del lugar —sede de misiones ocultas— y Grid aceptó pese al gesto descortés de no ser invitado en persona. La torre, coronada por una piedra del trueno gigante, impone una prueba: cada piso conquistado otorga dos puntos permanentes de inteligencia. Grid escaló desde el décimo con guardianes golem inmunes al daño físico —solo las llamas fijas de 5000 de la Espada de la Iluminación los dañaban— hasta el piso dieciséis, donde el guardián Lilit contrarrestaba cada golpe; la niebla venenosa de Balaya, el veneno perfeccionado de Kileo, oxidó sus metales y lo volvió lento. Goit, que lo observaba todo por su bola de cristal esperando ver la magia de mejora de Braham —la teoría que su genio nunca pudo recibir y que la despertaría como leyenda—, amplió los portones de diez en diez pisos mientras sus discípulos protestaban por el trato preferencial: Grid llegó al piso veintiséis sin usar una sola magia y ganó cuarenta puntos de inteligencia en tres horas, sonriendo como un niño.

Hechos relevantes e interesantes

- Khan murió a los 80 años, envenenado por la invasión de Inmortal, martillando su última armadura; el mensaje mundial de «nuevo herrero legendario» apareció en el instante de su muerte y la pasiva de leyenda (inmunidad a estados y cinco segundos de inmortalidad) le permitió despedirse de Grid, que llegó en el último segundo.
- Lauel determinó que Khan no murió del veneno sino del fin de su vida natural: una leyenda habría purgado el

envenenamiento y mantenido su salud fija en el mínimo, algo que no ocurrió.

- La armadura Balaya, obra póstuma basada en la pieza de Albatino (ancestro de Khan), es de clasificación secreta: durabilidad 1721, defensa 1410, 40% de reducción de daño físico y mágico, inmunidad a muerte instantánea y habilidades de asesinato, reflejo de veneno y las pasivas Inmune a 10.000 Venenos y Fortaleza en Movimiento; «Balaya» también significa «casa de la alegría».
- Grid rechazó el funeral de estado, enterró a Khan en Winston junto a su familia y rehusó vincular su alma a un objeto con la habilidad de otorgar un ego, prefiriendo una piedra conmemorativa para que descanse.
- En la conferencia de prensa de Seúl, Grid solo aceptó preguntas de veinte periodistas sobornados y convirtió su venganza privada en defensa del futuro de la Competencia Nacional; su oferta de fabricar un objeto épico mínimo (materiales pagados por él) por cada miembro de Inmortal cazado movilizó a 2.000 millones de jugadores.
- La represalia alcanzó a todos los nigromantes: misiones y servicios negados por los NPC en todo el continente, el Reino Fold cerrado y arrestos en el reino del Clan del Agua; tres días bastaron para volver inhabitables sus zonas de caza.
- Agnus reveló su desconfianza hacia Berad —«trabaja como un perro, con moderación»— y este, consciente de haber sido manipulado durante años, trasladó a Inmortal a la protección del Palacio de la Emperatriz María.
- El complejo de herrería de Reinard, construido gracias a la agricultura de Piaro y las finanzas de Rabbit (sin él el reino crecería dos o tres veces más lento), se dedicó a formar artesanos en memoria de Khan; sus herrerías recuerdan a la ciudad enana de Talima.
- Urent, exrepresentante de EE. UU. y clase oculta Aura Master, vive como granjero en Bairan como entrenamiento secreto, cargando seis sacos de harina de más de cien kilos con pasos de pato.

- El hierro del dragón loco, mineral del nido abandonado de Nartan, duplica su volumen y peso cada diez días (proliferación), tiene dureza de hierro negro y una fundición varias veces más difícil; Panmir, el herrero número uno, aceptó la misión de entrenar diez horas diarias durante trescientos días con cada uno de los cuatro discípulos de Grid (White y los cabeceras de las herrerías de Llamas Azules, Ámbar Negro y Lengua Roja) y empezó como recién llegado recogiendo carbón.
- Muto (comerciante n.º 3) estafó al palacio imperial por encargo de Lauel a cambio de un tercio del comercio del reino: vendió a María una lámpara de araña (580.000 oro) y un móvil (190.000 oro) de hierro del dragón loco, instalados sobre la oficina y el dormitorio imperiales para colapsar al engordar.
- Grid fue el segundo invitado formal de la historia imperial después del príncipe de Lubana que entregó la cabeza del Rey Invicto Madra; en la audiencia citó «la misericordia de la tregua» (la humillación secreta del Imperio) y volteó la provocación de Sword Duke Limit insinuando que él envió a Inmortal, sembrando en Juander la duda sobre el noble.
- La emboscada de Berad fracasó contra Balaya: la daga del caballero de la muerte Kileo (parálisis absoluta, -50% de salud, muerte instantánea) no hizo daño, y las armaduras de gran peso de Inmortal (99% de reducción física a cambio de movilidad nula) fueron aplastadas por el Mortero para Golpear de Piaro, esta vez más grande que la luna.
- Asmopel confesó la verdad de hace doce años: él incriminó a Piaro por inferioridad y amor por María, bajo la trama del Cuarto Caballero Guratan, ligado a la iglesia de Yatan (el mago negro más cercano a la Emperatriz era el séptimo sirviente de Yatan); Mercedes lloró, ganó 20 de afinidad con Grid y partió a presentar cargos contra María.
- Grid ordenó a Asmopel buscar por el continente a los supervivientes de la antigua generación de Caballeros Rojos como expiación y reforzamiento del reino; el ayudante de

Mercedes, el jugador Esi (que soñaba con esclavizarla), fue despedido con su segunda clase borrada y afinidad a cero.

- La pirámide de poder según Lauel: yangbans como Garam arriba, luego los siete duques, Mercedes (avanzado inferior), Asmopel y más abajo Grid y Kraugel, aunque Piaro con Destinado a Perecer equivale a un duque; Lauel ubicó a Grid entre los yangbans y los duques.
- Kraugel cobró su espada tras cazar a 52 miembros de Inmortal en Titán: eligió diseñar él la forma ideal (el rol de Khan) y aportó dos alientos del tigre blanco y adamantium; su teoría del atributo tierra —el peso como potencia— guió el arma, y el aliento del dragón azul quedó para sus futuras botas.
- La Espada Aplastante del Mundo del Noble Tigre Blanco (mito): 2170 de durabilidad, 3000 de ataque, 724 de defensa, daño adicional por tierra/oscuridad/seres sagrados, pilares de piedra, espinas al bloquear, petrificación que ignora resistencias y las habilidades Actitud del Tigre Blanco (+198% defensa, -80% ataque y velocidad) y Grito del Tigre Blanco (terremoto de 5 m que cancela hechizos); Kraugel recibió la versión de crecimiento y prometió devolverla elevada a mito.
- El aliento del tigre blanco solo cedió cuando Euphemina lo agrietó con la magia de agua de Mumud: es un material puro de atributo tierra, fuerte contra el fuego, con punto de fusión de 7230 grados; Grid aprovechó las espinas para entrenar evasión y ganar experiencia de objeto (cinturón de Tiram, anillo de Elfin Stone).
- Con la tercera creación mítica de Grid, el sistema anunció que «algo especial» sucedería.
- La caída programada se cumplió: el emperador sancionó a Mercedes por el informe falsificado de Guratan, la lámpara cayó en la oficina (atrapada por el capitán Bain), Juander ordenó arrastrar a María ante él y el muro sur de Titán —perforado con agujas de hierro del dragón— colapsó tras siglos.

- Grid ejecutó su promesa: «esta es la primera vez que mueres por mí»; Berad murió bajo el Link con Ira del Herrero y Ennegrecimiento (51.900 de daño) y las llamas negras, y Bullet, el nigromante n.º 2, fue ejecutado pese a suplicar que él no invadió el reino.
- Guratan es el gran demonio Astarot, sellado y debilitado, invocado por alguien de sangre imperial muy cercano al emperador (no María); Grid no pudo matarlo (ni la décima parte de su salud) y Mercedes pactó con él una vigilancia mutua; Grid recibió el colgante de la familia Bain (+100 Encanto, +100 Nobleza), pase de identidad y respeto en todo el Imperio.
- En la Torre de la Eternidad, cada piso conquistado da dos puntos permanentes de inteligencia; Grid superó a golem (inmunes físicos, dañados por las llamas fijas de 5000 de la Espada de la Iluminación) y al guardián Lilit (oxidado por el veneno de Balaya), llegó al piso 26 sin usar magia y ganó 40 de inteligencia en tres horas, mientras Goit —discípula cuarta de Braham, atrapada décadas sin la teoría de la magia de mejora— ampliaba los portones de diez en diez pisos esperando verla.

011 · Khan, el maestro

- El Imperio Saharan domina el centro y suroeste; el Reino Eterno la franja noroorte.
- El Reino de Belto aparece en el extremo oriental y remoto — pobre, subdesarrollado, tributario anual del Saharan.
- Coexisten: Reino de Gaus (norte, fronterizo con Eternal vía Borneo/Patrian), Reino Fold, Siren (Reino del Clan del Agua) y los 15 reinos tributarios tradicionales.

- Ares opera en secreto dentro de Belto: organiza milicias, absorbe reinos débiles vecinos, asciende a Duque. Todavía NO funda Valhalla.

- Primera aparición de Belto: caps. 465–475 — «un reino muy pobre que cada año ofrecía enormes tributos al imperio sahariano», clasificado como «área remota».
- Ares: clasificado no oficial, opera en secreto; su objetivo es «convertirse en el gobernante del mundo»; crece militarmente hasta Duque de Belto (465–575).
- El Rey Aslan gobierna Eternal con el respaldo del Imperio Saharan tras él.
- 17 reinos en el continente, todos tributarios del Saharan en mayor o menor grado.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 801–820

Capítulos 801–820

Temas tratados

- El Dios del Rayo y la escalada por la Torre de la Eternidad
- Goit, la niña Rey Mago, y el precio de la vida eterna
- La magia mejorada de Braham y la evolución de Noe
- Astarot, el caballero Guratan y la verdad de la traición a Piaro
- El nacimiento del Caballero Legendario Mercedes
- La destrucción de la Piedra del Trueno
- Los niños del piso 79 y la caída de los magos de la Torre
- La expulsión de Mercedes del Imperio y su juramento a Grid
- El duelo nocturno entre Mercedes y Piaro
- La Tercera División de Caballeros del reino
- El Bosque del Árbol del Mundo y el pueblo élfico
- Los osos lobo, la miel y el «autobús legendario»
- Las clases únicas de los esqueletos armados hasta los dientes
- La Armadura del Rey Héroe y el grillo gigante de las cavernas
- El Rey Comerciante Kir, el Grupo SA y el episodio fallido de los elfos oscuros

Resumen

El arma definitiva de la Torre

Grid, en visita al Imperio Saharan, recorre la Torre de la Eternidad como invitado del Rey Mago Goit: cada piso limpio le suma dos puntos de inteligencia —tres a partir del piso 33— y el edificio, con dimensiones distintas por planta, se recorre como otro mundo. Ansiosa por frenarlo, Goit libera su obra cumbre: el Dios del Rayo,

un guardián humanoide de oro, tres cuernos y cuerpo ceñido de electricidad, culminación de conocimiento, magia, financiación y mano de obra del Imperio, impulsado por la enorme Piedra del Trueno descubierta en el bosque del noroeste de Titán quince años atrás y germen de un proyecto de producción en masa para la conquista del Continente Oriental. El guardián estrella la cabeza de Grid contra el suelo (4230 de daño, más de la mitad eléctrico), despliega una barrera que bloquea y refleja los ataques físicos y dispara un rayo de poder mágico concentrado. Pero para un veterano que ha peleado contra toda clase de leyendas, incluido el Rey Invicto, aquella combinación de mago y caballero solitario sin repertorio de hechizos ni técnica de espada era solo un niño con gran fuerza: Grid responde con Revolve, llamas negras y la Esgrima de Pagma, y cuando Noe se lo traga entero, la Ingestión de Alma le inyecta 3113 puntos de inteligencia durante tres segundos y desbloquea la magia mejorada de Braham —Braham dejó a Grid solo la que consideró necesaria, y su conocimiento fluye a medida que crece la inteligencia—. Con la cadena señuelo, interferencia de maná y dos Lanzas de Hielo Mejoradas (10.000 de daño fijo, ignora resistencia mágica, congela), el arma imperial cae. Goit, que observaba por bola de cristal, no obtiene ni una pista: Braham es trascendente. La revelación mayor es para Grid: las habilidades de Noe no tienen tiempo de reutilización —lo había olvidado porque el gato solo pelea cuando la comida le parece deliciosa—, y tras devorar los restos del Dios del Rayo y los fragmentos de la Piedra, Noe evoluciona: pelaje dorado, cuernos partidos en dos, nivel reiniciado de 300 a 1 pero estadísticas de tres a seis veces superiores, Ingestión de Alma elevada a SSS y una Descarga Relámpago SSS que castiga automáticamente a todo el que se acerque a su amo con diez veces su poder mágico. Recordando que la Piedra del Trueno solo brota cuando el gran demonio Astarot está en el mundo humano, Grid concluye que Guratan, el cuarto caballero, es Astarot, y toma la decisión que da título al arco: destruir la Piedra del Trueno en la cima de la Torre para debilitar al demonio y salvar a Mercedes.

En la escalera lo espera una niña de cuatro o cinco años, trenzas rojas y risa de anciana: Goit, el Rey Mago, protector del Imperio a lo largo de tres emperadores y más de 120 años, que persigue el milagro supremo de la magia —la vida eterna que da nombre a su torre— y no ha rejuvenecido: se lo ha arrebatado a otros. Quiere ser discípula de Grid para aprender la magia mejorada de Braham y ofrece cualquier pago; Grid pide la Piedra del Trueno y ella se niega —nueve años de desarrollo del Dios del Rayo, un tesoro incomparable, y un gran demonio «descalificado» que perdió su carne por Muller—. Cuando suena la alarma del palacio imperial, Goit parte y deja la advertencia: nadie accede a la Piedra sin su permiso; trampas y cinco Dioses del Rayo la custodian. Grid sube igual: en el laberinto del piso 34, un mago que lo trata de perro y ganado —al rey del Reino Overgeared, pico de los 2.000 millones de usuarios— muere tras verlo pulverizar el laberinto con la legendaria técnica de espadas de masacre que una vez lo hizo pasar por el Rey Invicto.

Astarot en el palacio y la segunda leyenda del Imperio

La destrucción del Dios del Rayo dañó la Piedra y algo se rompió también en el contrato: en el Gran Salón, Guratan deja de ocultar su energía demoníaca ante la primera caballero Mercedes, que apelaba su suspensión, y la hiere en el pecho interponiéndose ante el emperador Juander. Desarmada, con dos espadas que le lanzan sus caballeros y la autorización imperial para portarlas, Mercedes lo acusa: hace doce años mató a los Caballeros Rojos y a sus familias, engañó al emperador y al pueblo, y estigmatizó a Piaro; jamás lo perdonará. Su esgrima de distancias variables domina al demonio hasta que Astarot revela la naturaleza de su energía: un atributo magnético que atrae los metales, inutilizando espadas y armaduras. Cuando todo está perdido, la orden sincera del emperador —«sobrevive», la primera en doce años— ilumina sus ojos: Mercedes arroja su espada rota como pararrayos, crea otra con sus propias manos bajo la Esgrima Suprema Cuarto Estilo, la técnica sellada del viejo héroe, y desvía el acero del demonio.

Mensaje mundial: ha nacido un Caballero Legendario. Con la Resolución del Caballero despliega alas de energía plateada que reaniman a sus compañeros y, con la Espada de Promesa, parte en dos a un Astarot que ya había perdido su poder.

Porque en ese instante, en la cima de la Torre, Grid ya había clavado su espada en la Piedra del Trueno. Antes, el piso 79 le reveló el secreto horroroso de Goit: una perrera de niños y niñas tratados como ganado, recipientes de alma secuestrados hace cuatro años por la Torre, sin lenguaje ni educación, descartados cuando perdían «la calificación». Y en el piso 80, cinco Dioses del Rayo despertaron al intruso. Grid estrenó entonces dos piezas de su poder: Divinidad —la recompensa por fabricar tres objetos clasificados como mito, que elimina lanzamiento y recarga de todas sus habilidades de herrería, dos veces por activación y sin consumo — y, mediante Combinación de Elementos, la fusión del Bastón de Belial y la Espada Relámpago nacida de la Iluminación: un arma de tres metros, mito trascendente, durabilidad infinita, que crea un escudo de 5.000 de absorción con cada hechizo lanzado. Con las opciones encadenadas y los escudos apilándose, Grid destrozó a los cinco dioses mientras Noe engullía sus núcleos, y la tormenta que azotaba Titán se desvaneció con la Piedra.

De vuelta en el piso 79, Grid liberó a los niños, los alimentó y los vistió, y cuando los magos de la Torre —nivel 360 o superior— llegaron maldiciendo y llamando a los pequeños conejillos de indias, los ejecutó con ataques básicos y Revolve: el Imperio será el gran enemigo del reino, y sus magos una montaña que hay que cruzar. El sistema le reconoció la contribución del primer lugar en la incursión contra Astarot —destruir la Piedra y desenmascarar al demonio pesaron más que los golpes— y el poder debilitado del gran demonio se adhirió a la runa de la oscuridad: el Campo de Energía Demoníaca de Tormenta, la magia de campo típica de los jefes, con radio de 200 metros, hasta once rayos por segundo de 10.000 de daño fijo, vientos que aceleran al usuario y frenan al resto, y un consumo de maná que Grid planea compensar con

Blackening. La compensación casi cubre la pérdida de Mercedes para el Imperio: casi.

La caballero errante

En el palacio, mientras tanto, la leyenda recién nacida se despide. El emperador conoce al fin la verdad —Piaro y Asmopel sirven al rey Overgeared, y la traición fue obra del demonio—, y entre lágrimas que nadie le había visto, la despoja de sus calificaciones de caballero y le pide, no como orden sino como súplica de expiación, que acompañe los últimos años de su viejo amigo Piaro. La noble caballero jura proteger al héroe y transmitirle la felicidad, y parte entre la despedida llorosa de sus caballeros. Días después, en el camino de Titán a la frontera, un grupo que escolta a decenas de niños se topa con una medusa: la caballero errante Mercedes, con una vieja armadura de cuero, la abate con arco, hacha y espadas antes de que los niños miraran sus ojos. «Me echaron», resume, y Grid, incapaz de sospechar, la abraza entre risas: una carta SSS incluso antes de ser leyenda. «¿Puedo quedarme contigo?», pregunta ella; «siempre», responde él, y Mercedes, con 27 años vividos como espadachín y caballero, balbucea una confesión de primer amor que no logra pronunciar la palabra amante. En el viaje se revela su encanto secreto: adora a los esqueletos armados hasta los dientes, les enseña esgrima básica, los diagnostica como candidatos (al uno le falta inteligencia; al dos le sobra para mago) y el esqueleto uno le roba la daga a su hermano para empuñar dos espadas como ella.

La llegada a Reinard provoca el malentendido del año —el rey energético con dos familias secretas y tantos hijos, mientras Vantner, eterno soltero, derrama lágrimas de sangre— hasta que Mercedes se quita el casco y Grid la presenta: «el caballero legendario que estará con nosotros en el futuro». El gremio, que la había visto arrodillar a Grid, tarda en creerlo; Mercedes se arrodilla y aclara la jerarquía: «soy tu caballero antes que caballero legendario». Sus efectos de reclutamiento son de escándalo: +50% a la fuerza de las murallas de la ciudad donde resida, +20% al

poder de las armas de asedio y +10% a ataque, defensa y salud de caballeros y soldados en asedios; su división de caballeros dará plazas a cincuenta elegidos con +12% de daño y defensa, el doble de lo que aportaban Piaro o Asmopel, y Lauel ingresó a la nueva Tercera División entre lágrimas de felicidad. Esa noche, Mercedes busca a Piaro a los campos, oye cavar y carga contra un imaginario túnel de infiltración: el granjero la recibe encantado con arado y hoz. En su tierra, Piaro es más fuerte que nunca —como Yura en el infierno—, y despliega el séptimo estilo de agricultura libre (millones de semillas explosivas), el cuarto (un campo de trigo instantáneo) y la Esgrima Suprema Cuarto Estilo sublimada en Molino de Agua, que le chupa las espadas de las manos. Derrotada, Mercedes funda su primer código de caballería —«no tengas prejuicios»— con +10% a todas sus estadísticas, y acepta que el hombre que igualó el reino del Santo de la Espada prefiera declararse granjero: sin agricultores no hay alimento, y sin alimento la humanidad no habría sido feliz. Piaro parte luego a las ciudades vampíricas, movido por la muerte de Khan —«si hubiera cultivado antes la nuez dorada, él habría vivido un poco más»—, no sin que Rabbit le descuente de la paga los campos destrozados. Los 23 niños de la Torre, entre tanto, quedaron al cuidado de Sticks en la Academia Overgeared: genios en ciernes que serán grandes eruditos y magos.

El Bosque del Árbol del Mundo

Con un horno portátil, madera de fósforo blanco y la información que Kraugel le vendió a cambio de la Espada del Tigre Blanco, Grid busca el Bosque Fronterizo —la franja donde se cruzan la zona volcánica de Beldon y el desierto de Hilton— para fabricar en plena caza. A los cuatro días de viaje, el Collar del Árbol del Mundo, la reliquia de Povia, empieza a vibrar: el desierto y la lava son una ilusión elemental de fuego y tierra, y el bosque escondido es el territorio de los elfos, un país en sí mismo. La barrera se rompe de un solo tajo de Mercedes —si tu fuerza triplica la del creador, la protección estalla— y con ello cae también el disfraz tras el que el Rey Comerciante Kir había entrado antes que nadie. Los elfos

atacan de inmediato: flechas silenciosas y encadenadas que ni las Manos de Dios detienen, capitaneadas por Beniyaru, una de los doce t, los doce guardianes de familias nobles —solo quince elfos dominan dos elementales: los doce t y tres reyes; ella alterna fuego y viento—. La tormenta plateada de Mercedes apenas deja a los elfos a media salud, y la respuesta de Grid, enegrecido y con el Campo de Tormenta de Astarot cayendo del cielo, termina con un Pináculo de la Onda de Muerte Vinculada que les arranca el aliento y le vale el título «Uno que sorprendió a los elfos»: ya no le serán hostiles. Presentado como rey, descendiente de Pagma y cazador de un gran demonio —la semielfa Povia, la única leyenda que conocieron, lo hace creíble—, Grid recibe permiso para quedarse y cazar a los osos lobo, y una lección sobre poda le gana la misión de Beniyaru: 2.000 árboles que arreglar, a cambio de afinidad con toda la especie, veinte hojas y cinco frutos del Árbol del Mundo. Grid la delega al instante en Piaro mediante la invocación del rey, y el granjero poda como una ardilla voladora mientras las elfas suspiran por él y sueñan con el precedente de Povia.

La caza de osos lobo —especie antigua de fuerza de ogro que acude al aroma de la miel, aparece un ejemplar nuevo cada cinco minutos y se fortalece en grupo— define el «autobús legendario»: Mercedes tanquea con la Actitud del Tigre Blanco de la espada que Grid le lanza (defensa +198%, terremoto con el Grito del Tigre Blanco), Randy y los esqueletos pegan, y Grid martilla armaduras mientras su grupo cosecha experiencia que también rebota en él. La armadura de cuero vieja de Mercedes, con rendimiento de nivel 20 pese a exigir nivel 180, horroriza al herrero. Y los esqueletos alcanzan el nivel 100: primer despertar de estadísticas, como los jugadores, y lista de clases condicionada por su historial: además de minero y bailarín —Grid maldice su pasado—, el esqueleto uno accede a Destructor de Esqueletos y el dos a Restaurador de Esqueletos, clases únicas nacidas de que uno siempre ha roto al otro y el otro siempre ha vuelto a pegarse: Rompehuesos, capaz de paralizar de por vida a una bestia, y Pegamento de Huesos, que restaura el 20% de salud ósea. Grid, viendo al primero descuartizar

a un oso lobo, piensa en Agnus y en la guerra pendiente con Immortal.

La noche del grillo y la armadura de un rey

De noche, con los osos lobo dormidos, cae la verdadera amenaza: Kir, que diez días antes había simulado un asalto para ganarse la confianza de Beniyaru, vertió esencia de Yatan en el Árbol del Mundo y volvió con un brindis de falsa agua bendita que envenenó y capturó a los elfos de la aldea —«¿hay algo más fácil que engañar a viejos que no conocen el mundo?», se ríe el Rey Comerciante, que tratará con los sirvientes de Yatan y venderá ramas, hojas y frutos del Árbol—. Sin su alimento élfico, el grillo gigante de las cavernas, una especie antigua y depredador supremo nocturno comparable a un monarca del infierno, se abalanza sobre el campamento: aplasta a Mercedes, destroza sus alas plateadas y le blanquea el cabello a metros de una muerte humillante, mientras Piaro siembra a gritos un campo para atraparlo. Grid, sordo a la batalla en su trance de forja, funde las dos Armaduras Rojas de los Caballeros Rojos —la de Lorex entre ellas— con su hacha, e infunde el mitril negro con la energía roja del emperador, huesos de ogro, estaño de rosar y su propia energía de lucha: nace la Armadura del Rey Héroe, calificación mito, 1190 de defensa y uso restringido a Grid y Mercedes. El Dios Herrero, superado una vez más, ve caer su afinidad con Grid a −2. Mercedes se la pone en plena batalla y funda al instante su segundo código: «en el futuro también estaré sobrecargada», +10% más a todo y bonos crecientes por cada objeto de alta calidad (hasta +20% con piezas míticas). La ofensiva final conjunta —Pináculo-Link de Grid, la trilla de Piaro, la descarga de Noe, los esqueletos, Randy— revienta el caparazón. El botín dispara todas las alarmas del Grupo SA: tres pergaminos de mejora de armas antiguas, cinco de armadura, 59 aceros antiguos y 67 conchas de especie antigua. El grillo era un monstruo secreto de código X —distinción que solo comparten ocho grandes demonios y cinco NPC—, pieza del episodio de los elfos oscuros que reduciría a los elfos a la décima parte y corrompería a los doce t: la irrupción de Grid y Kir borró de un

plumazo tres grandes episodios y decenas de miles de misiones. Para Raúl, el genio indio del equipo de producción, la explicación duele: Mercedes fue diseñada como personaje efímero que moriría a manos del dragón loco, y el episodio se abortó por Grid y Kraugel; ahora la «funcionaria fallida» ha parado a un monstruo de código X. La solución de Lim Cheol-ho es hablar con Grid en persona: entra a Satisfy como un pescador de nivel 29, lo susurra y recibe el bloqueo del herrero —«ahora hay locos que se hacen pasar por Lim Cheol-ho»—, mientras Grid, que apenas logró un +1 con su pergamino sobre la Espada de la Iluminación, descubre la pieza oculta que lo consagra: el Descendiente de Pagma puede mejorar objetos clasificados como mito, algo que ninguno de los diecisiete poseedores de míticos del mundo ha logrado. El presidente cierra sesión y sube a su coche rumbo a la casa de un joven cualquiera: la visita haría titulares en todo el planeta.

Hechos relevantes e interesantes

- El Dios del Rayo era el guardián cumbre de la Torre de la Eternidad: impulsado por la Piedra del Trueno hallada cerca de Titán 15 años atrás, combinaba el poder mágico de un mago y la fuerza de un caballero solitario, pero carecía de repertorio de hechizos y de técnica de espada; Grid lo abatió con Revolve, llamas negras y la Lanza de Hielo Mejorada de Braham (10.000 de daño fijo, ignora resistencia mágica, congela).
- La Ingestión de Alma de Noe no tiene tiempo de reutilización —dato que Grid había olvidado— y al devorar al Dios del Rayo le dio +3113 de inteligencia por 3 segundos, habilitando la magia mejorada de Braham (bola de fuego, lanza de hielo, señuelo, encantar arma, interferencia de maná).
- Noe evolucionó tras comerse los restos del Dios del Rayo y fragmentos de la Piedra: pelaje dorado, nivel reiniciado de 300 a 1, estadísticas de 3 a 6 veces las originales, Ingestión de Alma SSS y Descarga Relámpago SSS (hasta 10 enemigos con 10× su poder mágico, sin recarga).

- Goit, el Rey Mago, es una niña de 4-5 años: tiene más de 120 años, protegió al Imperio bajo tres emperadores, persigue la vida eterna y se fabricó su apariencia arrebatándosela a otros; en el piso 79 de la Torre guardaba a niños secuestrados como recipientes de alma (Kazak, 6 años, y Chacha, 5, entre ellos).
- Goit pidió ser discípula de Grid para aprender la magia mejorada de Braham; él exigió la Piedra del Trueno, ella se negó y advirtió que cinco Dioses del Rayo y trampas la custodiaban. Grid subió igual y mató al mago que lo llamó perro, pulverizando el laberinto con la legendaria técnica de espadas de masacre del Rey Invicto.
- Guratan, el cuarto caballero, era el gran demonio Astarot, contratado hace 15 años por un invocador que desea ser emperador; mató a los Caballeros Rojos y sus familias, incriminó a Piaro y su energía del Rayo atrae los metales como un imán.
- Grid destruyó la Piedra del Trueno en el piso 80 tras fundir con Divinidad + Combinación de Elementos el Bastón de Belial y la Espada de la Iluminación: arma de 3 m, mito trascendente, durabilidad infinita, que genera un escudo de 5.000 de absorción por cada hechizo.
- Divinidad, ganada al fabricar tres objetos mítos, elimina el tiempo de lanzamiento y recarga de todas las habilidades de herrería (dos usos por activación, 23 horas de enfriamiento), volviendo prácticas a Combinación de Elementos y Transformación.
- Mercedes se convirtió en la segunda leyenda de la historia del Imperio: con la orden sincera del emperador («sobrevive»), la Esgrima Suprema Cuarto Estilo de Piaro y la Espada de Promesa, partió en dos al Astarot debilitado; el mensaje mundial anunció el nacimiento de un Caballero Legendario.
- Grid recibió la contribución del primer lugar de la incursión contra Astarot sin haberlo tocado: destruir la Piedra y revelar su identidad pesaron más; el Poder Debilitado de Astarot se adhirió a su runa de la oscuridad como Campo de

Energía Demoníaca de Tormenta (radio 200 m, hasta 11 rayos por segundo de 10.000 fijos, 1000 maná/segundo, 20 minutos de recarga).

- El emperador Juander despojó a Mercedes de sus calificaciones de caballero y, llorando por primera vez en público, le pidió expiar su traición acompañando a Piaro; Zector, el pináculo de los cinco Pilares, aconsejó no darle botín, y Goit mintió diciendo que ella ordenó destruir la Piedra.
- Mercedes interceptó a la medusa que amenazaba a los niños rescatados y se unió formalmente a Grid: «soy tu caballero antes que caballero legendario»; sus efectos: murallas +50%, armas de asedio +20%, y +10% a ataque, defensa y salud en asedios; solo el jugador Grid puede desarrollar afinidad con ella.
- Perfil de Mercedes: 27 años, nivel 457, fuerza 3231, agilidad 2910, liderazgo 2512; usa cualquier arma o armadura (salvo mágicas), resalta funciones ocultas de escudos y armaduras pesadas, puede crear caballeros propios y su título Propietario de Keen Sense reduce hasta un 30% el ataque y la defensa del objetivo analizado.
- La división de Mercedes da plazas a 50 caballeros con +12% de daño y defensa (+5% velocidad de ataque, +7% de movimiento), el doble que las de Piaro o Asmopel; Lauel ingresó a la Tercera División entre lágrimas.
- Mercedes fue derrotada por Piaro en duelo nocturno: en su campo, el granjero combinó el séptimo estilo de agricultura libre (semillas explosivas), el campo de trigo instantáneo y el Molino de Agua; ella fundó su primer código, «no tengas prejuicios» (+10% a todo, −80% de exposición de puntos débiles), y Piaro partió a las ciudades vampíricas por Khan y la nuez dorada.
- Los 23 niños de la Torre quedaron bajo Sticks en la Academia Overgeared como eruditos y magos en ciernes, sanadas las heridas del encierro.
- El Bosque Fronterizo resultó ser el Bosque del Árbol del Mundo, territorio élfico oculto tras una barrera de lava y

desierto ilusorios (magia elemental); la información la dio Kraugel a cambio de la Espada del Tigre Blanco, y Mercedes rompió la barrera de un tajo de fuerza bruta.

- Beniyaru, una de los doce t élficos (solo 15 elfos tienen dos elementales: los 12 t y tres reyes), guerreó contra Grid y terminó otorgándole permiso de caza y una misión de poda de 2.000 árboles (premio: afinidad de especie +20, 20 hojas y 5 frutos del Árbol del Mundo), delegada por Grid en Piaro mediante invocación real.
- Los osos lobo, especie antigua atraída por la miel (100 ml costaban 50 de oro; Mercedes cayó en «estado de ebriedad»), aparecen cada 5 minutos y se fortalecen en grupo; el plan del «autobús legendario»: Mercedes tanquea con la Espada del Tigre Blanco (Actitud: defensa +198%; Grito: terremoto que cancela hechizos) mientras Grid forja.
- Los esqueletos armados hasta los dientes alcanzaron el nivel 100: primer despertar de estadísticas y clases únicas condicionadas por su conducta —Destructor de Esqueletos (Rompehuesos: 10.500 de daño y parálisis permanente) y Restaurador de Esqueletos (Pegamento de Huesos: restaura 20% de salud ósea)—, además de las estrafalarias opciones de minero y bailarín.
- El Rey Comerciante Kir, primer jugador en descubrir el bosque élfico, montó un teatro de traición para ganarse a Beniyaru, vertió esencia de Yatan en el Árbol del Mundo y capturó a los elfos con un brindis de falsa agua bendita, planeando vender los tesoros del Árbol.
- La Armadura del Rey Héroe (mito, defensa 1190) nació de fundir las Armaduras Rojas de los Caballeros Rojos y el hacha de Lorex con mitril negro, energía roja del emperador, huesos de ogro, estaño de rosar y la energía de lucha de Grid; solo pueden usarla Grid y Mercedes; la afinidad del Dios Herrero con Grid cayó a −2.
- El grillo gigante de las cavernas, especie antigua nocturna comparable a un monarca del infierno, fue abatido por la ofensiva conjunta; dejó 3 pergaminos de mejora de armas

antiguos, 5 de armadura, 59 aceros antiguos y 67 conchas; Mercedes subió 8 niveles, Randy 3 y los esqueletos 15.

- En el Grupo SA: el grillo era un monstruo de código X (solo 8 grandes demonios y 5 NPC lo comparten) cuyo episodio de los elfos oscuros se canceló, borrando 3 grandes episodios; Mercedes estaba diseñada para morir a manos del dragón loco hasta que Grid y Kraugel abortaron el guion; Lim Cheol-ho, bloqueado al susurrarle como pescador nivel 29, puso rumbo a la casa de Grid.
- El pergamino antiguo solo dio +1 a la Espada de la Iluminación, pero abrió la pieza oculta del Descendiente de Pagma: la mejora de objetos clasificados como mito, algo que ninguno de los 17 poseedores de míticos del mundo había logrado.

012 · El Escudo Amatista

- Superficie pulida que brilla violeta, rojo o negro según el ángulo; correa de campaña desgastada.
- Épico · durabilidad 200 · defensa 200 · resistencia mágica 200.
- Símbolo del jefe de los Caballeros Rojos; perdido con la huida de Piaro; lo suelta el Guardián Despierto (126–150); el 3.er príncipe Saharan lo buscaba.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 821–850

Capítulos 821–850

Temas tratados

- La forja de la Armadura del Rey Héroe para Mercedes
- La caza del Grillo de las Cavernas y las especies antiguas
- El código de caballería Overgeared y el despertar de Mercedes
- Los pergaminos de mejora antiguos y la mejora de objetos míticos
- La sala de crisis del Grupo SA y el episodio perdido de los elfos oscuros
- Lim Cheol, Morfeo y el cumpleaños de Shin Youngwoo
- El secuestro de los elfos por el rey comerciante Kir
- La masacre del Bosque del Árbol del Mundo y el Dinero Volador
- El unicornio de Grid y la caída de Kir
- La bendición del Árbol del Mundo y los contratos elementales
- Agnus renacido como leyenda y la copia de Grid en el infierno
- La destrucción de Penan: Inmortal, Berad y el Rey de las Cavernas
- Muto, nuevo rey comerciante del ranking
- La guerra de Balaya y el regreso de Aster
- Bullet, la Receta Hixi y los no muertos de Overgeared

Resumen

La armadura de una leyenda

En el Bosque del Árbol del Mundo, los esqueletos armados hasta los dientes cazan osos lobo bajo la mirada tierna de Grid, que

cavila en forjarles armas contundentes para explotar su capacidad de romper huesos, una condición que pocos monstruos y aún menos jugadores saben reparar. Con Mercedes como «autobús», las mascotas subirán rápido; el herrero también cavila sobre Agnus, el contratista de Baal que pretende reinar sobre vivos y muertos y que Grid culpa de la muerte de Khan: mientras exista Overgeared Skeleton, el miedo a Inmortal se disipa. Pero el trabajo real es otro: fundir en un solo pedido la Armadura Roja de los Caballeros Rojos, la armadura roja crecida de Lorex y su hacha grande, botín de la masacre de los Caballeros Rojos en la guerra del Imperio. Mercedes pelea como Grid —bloquea y contraataca confiando en el peso, no en la velocidad—, así que la armadura debe cubrirla entera. Mientras Piaro poda los árboles del bosque y los elfos discuten con él —odian la tecnología humana porque «evolucionó para quitarles cosas a los demás»; Beniyaru, que vive anclada al bosque por heridas viejas, admite que existe «un pequeño número de humanos» confiable—, Grid entra en un estado de trance que asombra a los elfos: un reino espiritual que ni los altos elfos con siglos de protección elemental pueden ver. La Paciencia del Herrero y el Aliento del Herrero se encadenan sin descanso y el Aliento sube al nivel siete, un efecto comparable al día de la Espada de la Iluminación. Los esqueletos, imitando el martilleo del maestro, adquieren la habilidad Paciencia del Esqueleto; Grid, en trance, no puede impedir que sus no muertos se aficionen a la herrería.

El conflicto estalla al amanecer: un Grillo de las Cavernas del tamaño de una casa, especie antigua que reinó como depredador supremo desde el principio de los tiempos y sobrevivió oculto en el bosque, embosca a Mercedes. Ocho patas —dos delanteras cortas, cuatro laterales que sirven de escudo y arma, antenas que leen el movimiento en tiempo real— y un salto que hunde el suelo: un estilo de combate fuera del sentido común humano. Piaro detiene su aterrizaje con Crecimiento —los árboles podados rebrotan en segundos—, junta al granjero y al caballero en una combinación que ha destrozado grandes demonios, y no basta. La armadura de cuero de Mercedes, la de sus días de ayudante de Piaro, es un trapo (durabilidad 15/140, defensa 60, rendimiento de nivel 20 pese a

exigir nivel 180), y la leyenda se apaga: sus alas plateadas caen como cristal, su cabello azulado encanece y, aferrada a la Espada del Tigre Blanco, decide comprar tiempo para «proteger el tesoro de su amo». Entonces Grid, que no ha parpadeado una sola vez pese al terremoto, termina: la ventana anuncia que el Dios Herrero admite que su habilidad volvió a ser superada por un humano —la afinidad cae a menos dos— y nace la Armadura del Rey Héroe, placas rojas y violetas de calificación mito. Grid la lanza a Mercedes con una sonrisa: el nombre del grillo brillaba en oro. Vestida de nuevo, Mercedes comprende que «cuanto más formidable el equipo, mayor la fuerza» y funda un código de caballería llamado Overgeared —«en el futuro también estaré sobrecargada»—: todas sus estadísticas suben un 10 % y cada objeto de alta calificación le rinde bonus extra (5 % épico, 7 % único, 10 % legendario, 20 % mito). Con la mito equipada, sus +20 % de defensa por armadura pesada y la agresividad creciente de la armadura, Mercedes atraviesa por fin el caparazón; Grid culmina con Pináculo de la Onda de Muerte Vinculada activado dos veces por la Orden de Dios, y Piaro remata con Destinado a Perecer sobre el campo despejado con agricultura libre. El botín es escandaloso: ocho niveles para Mercedes, quince para cada esqueleto, tres para Randy, tres pergaminos de mejora de armas antiguos, cinco de armadura, 59 aceros antiguos y 67 conchas de especie antigua.

La historia rota del Grupo SA

En la sede del Grupo SA suenan las sirenas: el Grillo Gigante de las Cavernas, monstruo de tipo desastre clasificado con código X —como solo ocho grandes demonios y cinco NPC—, fue diseñado para diezmar a los elfos en el futuro episodio de los elfos oscuros: reducirlos a la décima parte, tentar a los 12 a vender sus almas y habilitar la selección de múltiples especies. La operación de Kir (envenenar el Árbol del Mundo con esencia de Yatán, culpar a los humanos, «curarlo» con agua bendita y envenenar a los elfos en el brindis) desvió al grillo de su guion, y Grid y Mercedes lo mataron: tres grandes episodios se pierden para siempre y decenas de miles de misiones relacionadas quedan anuladas. Raúl, el genio indio de

coeficiente 180 que dirige el tercer equipo de producción, quiere una reversión; el presidente Lim Cheol zanja la cuestión con la fe del proyecto: «Satisfy es un mundo donde la historia la hacen los jugadores». La alarma real son los pergaminos: solo diecisiete jugadores y NPC poseen objetos de calificación mito, nadie ha mejorado nunca uno, y los pergaminos antiguos —que suben de +1 a +3— no debían aparecer hasta que el 20 % de los jugadores vistiera legendario. Grid podría fabricar armas y armaduras míticas mejoradas. Lim Cheol entra a Satisfy con su secreta cuenta de pescador nivel 29 para hablar con Grid… y este le bloquea el susurro creyéndolo un impostor. Con las dudas resueltas por Morfeo —que sugiere de regalo un certificado de cirugía plástica integral para la hermana de Grid y, ante el espanto del presidente, se conforma con vales de spa y viajes para los padres—, el superdeportivo de edición limitada llega a los suburbios donde Youngwoo cuida a su familia y donde Yura, Jishuka, Regas y Pon se están mudando. Es el cumpleaños de Shin Youngwoo, olvidado por el propio homenajeado; sus padres, que siguen cultivando y donando a obras de caridad en nombre del hijo por la culpa de no haber creído en él, sirven sopa de arroz y algas al hombre más famoso del planeta. Lim Cheol, conmovido por una comida casera que no probaba desde hacía 33 años, renuncia a pedirle los pergaminos y paga la hospitalidad con una pista: la razón del crecimiento de Grid no es ser Descendiente de Pagma, sino tratar a los NPC como personas; el Dios Herrero, con quien Grid se ha enfadado tantas veces, guarda una gran relación con las misiones de clase de su descendiente. La maldición que temía (la afinidad negativa) se vuelve una expectativa, y la advertencia —«incluso varias veces más fuerte, hay innumerables enemigos a los que no puedes enfrentar solo», como el gran maestro del Imperio que debió morir por el dragón loco y crece sin freno— queda grabada.

El crimen de Kir y la masacre del bosque

Grid usa dos pergaminos —la Espada de la Iluminación y su armadura de la niebla venenosa— y ambos suben solo a +1 (5 % de estadísticas base: 189 puntos de ataque en la espada); la mala

suerte se compensa con una pieza oculta del Descendiente de Pagma por mejorar un objeto mítico. Al reconectarse al bosque se topa con la caravana de Kir: miles de elfos encadenados, látigos, y Beniyaru torturada cada vez que intenta llamar a los elementales. La operación costó 40 millones de oro (unos 48.000 millones de wones), un precio «barato por una especie entera» y por los frutos del Árbol del Mundo, cuyo monopolio valdría lo que un país. Grid pregunta a Beniyaru si puede ayudarla —le debe algo al alto elfo Stick, su amigo especial— y, cuando ella suplica, masacra a la compañía: Justicia Irrompible, Manos de Dios, Revolve y ataques básicos que borran de un golpe a jugadores de nivel 200-300; la Brecha real que vieron en los vídeos de la Competencia Nacional era una ilusión de cámaras lentas. Bouan (nivel 349) y Arisa (nivel 351), con 32 rangos de tercer avance, se escudan entre los elfos; Arisa cae en la trampa de la niebla venenosa. Knight, el ruso que derrotó a Alexander y cargó con la clase oculta Dios de la Muerte, drena el alma de Mercedes —«morirás si no me matas en 12 minutos»— hasta que el primer caballero rompe la cortina oscura y lo mata. Entonces Grid estrena la solución que traía desde el archipiélago: el dedal de arco élfico de Povia convierte la Espada de Masacre del Ejército de 100.000 —60 % del ataque, 30 golpes, radio de 10 metros, sin distinguir amigo de enemigo— en una habilidad dirigida: solo mueren los humanos; los elfos, especie de vitalidad superior, resisten. Sobreviven 34. Kir lanza su última carta: Dinero Volador, habilidad de supervivencia de los comerciantes de tercer avance, golpea con 1 de daño y lanza al objetivo a tres kilómetros; cuesta 430.000 oro por uso, y lanza a Grid. Con Beniyaru de rehén, ordena a sus tres caballeros NPC masacrar y secuestrar elfos por un minuto: el mercenario Banus se deja vencer por honor, el devorador Fou se come a las elfas de verdad detrás de las ilusiones de Diaz, y el propio Diaz —híbrido con una vida terrible, leal a la primera gracia real de Kir— pide morir a manos de Jude, cuya gran espada no conoce las ilusiones. Grid rescata a Beniyaru en el momento en que Kir intentaba verterle esencia de Yatán, y Uroi le susurra la jugada: quedarse con el unicornio. A cambio del perdón y de la vida, Kir transfiere la propiedad del potro —y veinte minutos después, olvidando que le

quedaban caballeros en enfriamiento, Grid le corta el cuello tal como prometió. La caída del rey comerciante total: dinero, ranking, orgullo y montura.

Los 12, los elfos que gobiernan los doce clanes, se inclinan por primera vez ante un humano. El bosque está partido en dos desde hace un siglo —elfos y elfas en aldeas separadas, natalidad en caída, un rey que rechaza la reconciliación— y Stick, que visitó el bosque para preparar un antídoto para Khan sin que nadie lo supiera, es la llave: le pedirán a Grid que lo mande con los 12, no con su «terrible» rey. La afinidad con los elfos sube 50 puntos y el Árbol del Mundo envía una invitación: todos los jugadores de las fuerzas de Grid pueden contratar elementales (solo inferiores, atributo al azar, miembros actuales del gremio). La ceremonia es una comedia humillante: los elementales de fuego huyen de un fuego más caliente, el agua se evapora, la tierra huele los metales y se esconde, el viento «no puede rodearlo» porque ya posee el poder de una tormenta; ni los intermedios ni los avanzados lo aceptan. Los 12 tiemblan —recuerdan a las siete personas malignas que corrompieron el poder de un dios, el mismo origen de la Orden de Dios de Grid— y él responde con calma: «Soy el rey héroe». Al final, los elementales avanzados de luz y oscuridad descienden del sol y de la luna: la oscuridad lo rechaza («tiene más luz que oscuridad»), la luz lo acepta («su luz es como la de la madre»). Grid gana el título Contratista Elemental de Luz Avanzado: energía infinita sin consumir recursos, la Espada de Luz que combate sola contra lo oscuro y el Destello que ciega 0,3 segundos sin posibilidad de resistencia. Jishuka y Pon contratan viento inferior, Uroi mejora su verbo, Regas gana tierra, Tris y Faker —el tirano y el estudiante del maestro de las sombras— capturan intermedios, y hasta Panmir y los herreros del gremio consiguen fuego, para despecho de Grid, que quería el fuego del Duque que rodeó de llamas a Pagma. Lauel elige la oscuridad por el dragón de llama negra sellado en su brazo. Con 600 miembros —más de la mitad clases de producción—, el rey ordena a los señores soltar la administración (los NPCs formados por Rabbit y Stick en la

academia los reemplazan) y crecer: «Cuando las clases normales alcancen a las legendarias, yo seré de calificación mito».

Leyendas paralelas

Un mensaje mundial hiela a Overgeared: «El que lidera a los muertos ha renacido como leyenda». Agnus ascendió el Contratista de Baal a calificación legendaria y obtuvo la Creación con la que piensa resucitar a su amante muerta; Lauel relee su método y tiembla: morir una y otra contra contenido sin información no es locura, es cálculo de alto riesgo. Grid ordena autobús para Ruby y Sehee, triplicar las ofrendas a la iglesia de Rebeca y preparar sacerdotes contra un ejército de muertos. En el infierno 32, el de Belial, una Yura agotada por meses de aislamiento encuentra el castillo del gran demonio vacío… y en el trono hay un Grid: nombre dorado de NPC con nombre, idéntico en voz y esgrima —Pináculo de la Onda de Muerte Vinculada trascendida— que solo pregunta si ella es humana, si Grid puede ir allí y confiesa: «Nací para matar a Grid». La misma copia abatirá a Tarot cuando el medio demonio resucite en el infierno por morir bajo Ennegrecimiento, sembrando el meme mundial: «si te metes con Grid, te sigue al infierno y te mata».

Cuando Grid invade solo Penan, la ciudad de 30.000 habitantes que Kir compró por 20 millones de oro, encuentra la alianza completa: Kir y Berad, que ha refugiado a Inmortal, las hermanas Blanca y Negra con sus clones, y miles de soldados. No basta. La Runa de la Oscuridad —el poder debilitado del gran demonio Astaroth— abre el Campo de Energía Demoníaca de Tormenta: entre cuatro y once rayos por segundo en 200 metros, 10.000 de daño fijo, parálisis y quemaduras, con un coste de 1.000 de maná por segundo que el Anillo del Absurdo rebaja a la mitad; Blanca muere en menos de dos minutos, y cuando Negra intenta torcer la realidad con Mundo de Ilusión, el poder que emana de Grid neutraliza la técnica y le cuesta un 4,7 % de experiencia. Noe devora su alma: la mitad de la estadística más alta de Negra pasa al gato como inteligencia y Grid, con el conocimiento de Braham

desbloqueado, masacra con bola de fuego, cadena de relámpagos y destellos de 100 metros antes de volver a la espada. Berad muere una vez en la columna de ceniza; huye por el canal subterráneo para convertir al Rey de las Cavernas —el villano sepultado bajo el reino de Gauss— en su caballero de la muerte, expulsa a Bullet del gremio y el sistema lo destituye por votación, lo marca como fugitivo y le agrava un 20 % la pena de muerte; con la misión oculta Residente del Reino de Hanan (nivel 400 muriendo menos de cinco veces, y ya iba con cuatro) destruida por su segunda muerte en 24 horas, su sueño de ser yangban se apaga. El Rey de las Cavernas, nivel 361 y debilitado por el bajo nivel de su amo, se derrumba ante los escudos infinitos de Belial. Kir, con Bum-bum retransmitiendo en directo, negocia: cede todos sus derechos comerciales a cambio de conservar los futuros. Lauel los entrega, junto con el libro de cuentas completo, a Muto: el tercer comerciante, agradecido desde la arena de Reidan, ofrece el 90 % de sus ganancias a cambio de la protección eterna de Grid y asciende a número uno del ranking con afiliación Overgeared.

En el frente del mundo, Balaya, el segundo reino de jugadores, declara su guerra de conquista contra Ultina: Ares saquea aldeas con su generosidad de rey de la guerra —los aldeanos «encuentran» más comida de la robada y lo adoran— mientras Oasis, el candidato a descendiente del Rey Invicto, muere a manos de un soldado anónimo: Aster, el ermitaño de los Cinco Milagros, leyenda de los deportes electrónicos anteriores a Satisfy y discípulo de Winfred, el Sabio Rojo, el primer caballero de los Caballeros Rojos, que murió el año pasado dejando el testamento de que un visitante distinguido llegaría a la cabaña: Asmopel, el traidor de la división, que conoce la cortina negra detrás de su traición. Bajo cascos militares que ocultan sus nombres, Asmopel y Aster parten a buscar a los viejos Caballeros Rojos. Y en Reinard, Grid hipoteca la vida de Bullet con la Receta Hixi —el libro único ganado en la Prisión de Lava del Continente Oriental—: el nigromante número dos se une a Overgeared con la producción de ataúdes y de hixis de acero que no consumen dominio, soñando con un ejército de no muertos que rivalice con el de Agnus, mientras Come Jokbal

Picante corre a la montaña Giran: alguien está arrasando sus seis mazmorras artificiales más rápido que el Grid de antaño, como si hubiera aparecido un dragón.

Hechos relevantes e interesantes

- La Armadura del Rey Héroe, forjada con el mitril negro, los huesos de ogro y el estaño de rosar de las armaduras y el hacha de Lorex, es de calificación mito: durabilidad 1.430, defensa 1.190, +200 de fuerza, +15 % a las dos estadísticas más altas, +300 de poder de ataque, +25 % a la habilidad de mayor nivel, +5 de ataque por golpe acumulable hasta 500, energía de combate incompleta que sube estadísticas; pesa 3.020 y solo pueden usarla Grid y Mercedes.
- Mercedes fundó el código de caballería Overgeared («en el futuro también estaré sobrecargada»): +10 % a todas sus estadísticas y bonus adicionales por objeto equipado según calificación (5 % épico, 7 % único, 10 % legendario, 20 % mito), más el +20 % de defensa de armadura pesada de su clase.
- El Aliento del Herrero de Grid subió a nivel 7 durante la forja en estado de trance; la afinidad con el Dios Herrero cayó a menos 2, y el dios admite que un humano volvió a superarlo.
- Los esqueletos armados hasta los dientes imitaron el martilleo de Grid y ganaron la habilidad Paciencia del Esqueleto; subieron 15 niveles cada uno cazando osos lobo y al Grillo de las Cavernas.
- El Grillo Gigante de las Cavernas era un monstruo de tipo desastre con código X (como solo ocho grandes demonios y cinco NPC), activo solo de noche, con fuerza comparable a la de un gran demonio; su muerte canceló permanentemente tres grandes episodios, incluido el de los elfos oscuros.
- El plan de Kir costó 40 millones de oro (unos 48.000 millones de wones): enfermó el Árbol del Mundo con esencia de Yatán, se hizo pasar por salvador con «agua

bendita de la diosa Rebeca», envenenó a los elfos en el brindis y los esclavizó para vendérselos a los sirvientes de Yatán.

- Botín del grillo: 3 pergaminos de mejora de armas antiguos, 5 de armadura (suben de +1 a +3; cada nivel vale un 5 % de las estadísticas base), 59 aceros antiguos y 67 conchas de especie antigua. Solo 17 entidades en Satisfy poseen objetos míticos y nadie los había mejorado jamás; Grid abrió una pieza oculta del Descendiente de Pagma al mejorar la Espada de la Iluminación (quedó +1, con 189 de ataque extra sobre 3.780).
- El dedal de arco élfico de Povia convierte las habilidades de área en dirigidas (efecto duplicado en elfos): con él la Espada de Masacre del Ejército de 100.000 golpeó 30 veces al 60 % del ataque solo a los enemigos mezclados entre miles de elfos.
- Dinero Volador, la habilidad de supervivencia de los comerciantes de tercer avance (solo dos la poseen), inflige 1 de daño y lanza al objetivo a 3 kilómetros consumiendo oro proporcional a su nivel: el golpe de Kir costó 430.000 oro y precedió a la pérdida total del rey comerciante (40,43 millones de oro), su muerte a manos de Grid y la pérdida del número uno del ranking.
- El unicornio de Grid: criatura divina legendaria del Continente Oriental, nivel 189, salud 400.000, ama a las mujeres y odia a los hombres (afinidad −1 al día si no vive rodeado de mujeres); Bendición del Unicornio (+20 % de recuperación, +30 % con jineta), Piqué (60 m/s hasta 3 segundos en súper blindaje, 5 con jineta), Salto que esquiva todo y Repelente (10.000 de daño fijo, demostrado en las costillas de Grid). Lo bautizó con un nombre de la serie «Sobrecargado» y el animal se deprimió.
- La bendición del Árbol del Mundo permite a los jugadores de las fuerzas de Grid (solo miembros actuales del gremio) contratar elementales inferiores de atributo al azar; los de fuego, agua, tierra y viento rechazaron a Grid en los tres niveles, y el elemental de luz avanzado lo aceptó: título

Contratista Elemental de Luz Avanzado, Espada de Luz autónoma contra lo oscuro y Destello con ceguera irresistible de 0,3 segundos.

- Contratos del gremio: Jishuka y Pon (viento inferior), Uroi (viento que acelera su habla), Regas (tierra inferior), Tris (viento intermedio; los inferiores «huyeron al sentir a un tirano»), Faker (tierra intermedio, con su segunda clase de Estudiante del Maestro de las Sombras), Lauel (oscuridad, por el dragón de llama negra de su brazo) y todos los herreros con fuego, para envidia de Grid, que buscaba al Duque del Fuego de Pagma.
- El presidente Lim Cheol del Grupo SA juega como pescador nivel 29 (fuerza 29, inteligencia 49, resistencia 175); bloqueado por Grid como «imitador», visitó su casa el día de su cumpleaños y pagó con dos pistas: el crecimiento de Grid viene de tratar a los NPC como personas, y el Dios Herrero está estrechamente ligado a las misiones de clase del Descendiente de Pagma.
- Morfeo recomendó como regalos un certificado de cirugía plástica integral para Sehee y papeles de divorcio para los padres de Youngwoo; se negoció por vales de spa y viajes. Los padres de Grid siguen cultivando y donan a caridades en nombre de su hijo por la culpa de no haber creído en él.
- Agnus renovó el Contratista de Baal a calificación legendaria tras tres años de esfuerzo y obtuvo la Creación con la que planea revivir a su amante muerta; Lauel concluye que sus muertes constantes son método calculado, no locura.
- En el infierno de Beliel (32) existe un NPC con nombre idéntico a Grid —esgrima de Pagma incluida— que afirma haber nacido para matarlo; abatió a Yura (salvada por la pasiva de leyenda que resiste todo daño 5 segundos con salud mínima) y a Tarot, que resucitó en el infierno por morir bajo Ennegrecimiento.
- El Campo de Energía Demoníaca de Tormenta (Runa de la Oscuridad, poder debilitado del gran demonio Astaroth) desata 4-11 rayos por segundo en 200 metros con 10.000 de daño fijo cada uno; consume 1.000 de maná por segundo,

reducido a la mitad por el Anillo del Absurdo quitado a Negra. Blanca murió en menos de dos minutos y Noe devoró el alma de Negra: +231 de inteligencia y acceso temporal a los hechizos de Braham (bola de fuego, cadena de relámpagos y más) con los que Grid arrasó Penan.

- Berad perdió la partida entera: expulsado de Inmortal por votación de los miembros que quiso traicionar, marcado como fugitivo con +20 % de pena de muerte, muerto dos veces en 24 horas (cierre de sesión forzoso) y con la misión oculta Residente del Reino de Hanan destruida para siempre; su Rey de las Cavernas (nivel 361, hallado en un ataúd bajo Penan) cayó sin rasguño ante los escudos de Belial.
- Kir entregó todos sus derechos comerciales para conservar los futuros; Lauel y Grid se los regalaron con el libro de cuentas a Muto, que ofreció el 90 % de sus ganancias a cambio de la protección eterna del reino y fue proclamado nuevo número uno del ranking de comerciantes (afiliación: Overgeared).
- Aster, el ermitaño de los Cinco Milagros, es una leyenda de los deportes electrónicos previos a Satisfy (número uno de Battleground durante años) y discípulo de Winfred, el Sabio Rojo y primer caballero de los Caballeros Rojos; derrotó de nuevo a Kraugel (nivel 300, tercer despertar de estadísticas en el Valle de los Tres Ojos) y mató a Oasis, que perdió la condición de descendiente del Rey Invicto («me gusta tu corazón», dijo la voz del rey) y recibió una misión alternativa de adquisición de la técnica del ejército de 100.000.
- La Receta Hixi (libro único conseguido por Grid en la Prisión de Lava del Continente Oriental) le dio a Bullet, nigromante número dos, las habilidades Producción de Hixi (cadáveres humanos convertidos en hixis de acero de nivel 100 que no consumen dominio), Producción de Ataúdes y Control de Hixi (dos hixis, 3 horas activos); Bullet se unió a Overgeared pagando con la promesa de una vida hipotecada.

- Balaya abrió su guerra de conquista contra el reino de Ultina con la habilidad de saqueo de Ares y su Generosidad del Rey de la Guerra (los aldeanos saqueados recuperan más de lo perdido, moral +5 %, consumo de resistencia −50 %), mientras Asmopel —el traidor cuya cortina negra Winfred conocía— se unió a Aster para buscar a los viejos Caballeros Rojos.
- Cierre del grupo: Come Jokbal Picante (Dark) descubre que alguien está destruyendo una a una las seis mazmorras artificiales de la montaña Giran, más rápido que el Grid de antaño, y corre hacia la montaña con la sensación de que ha aparecido un dragón; allí vive además «la Princesa», la joyera que solo fabrica collares con la que Grid quiere trabajar las gemas de Belial.

013 · La economía Overgeared — sello

- Subastas (51–75): armadura épica 3.500 oro; guanteletes 2.000; Espada del Autotrascendencia 200.000 oro (264 M wones).
- Complejo de herrería «como la ciudad enana de Talima», humo 24 h (776–800).
- Quiebra de Kir (801–850): −40,43 M oro; Muto toma 1/3 del comercio cediendo el 90 % a Grid.

014 · Blood Carnival — sello

- Máscaras grotescas; colgantes Campo del Caos (500 M de wones) que bloquean comunicaciones en 10 m.

- Sindicato criminal de clasificadores por lucro.
- Contratados en Siren para extraer corazones del Clan del Agua (80 oro/corazón); los 30 miembros de tercer avance aniquilados por Overgeared (451–475).

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 851–875

Capítulos 851–875

Temas tratados

- Agnus renace como leyenda y asalta la mazmorra de Elizabeth
- Come Jokbal Picante y la maldición que apaga el equipamiento divino
- Yura, Cazademonios: la misión «Viejo enemigo» y el regreso del infierno
- La Espada Relámpago nacida de la iluminación y los fuertes deseos
- El clon de Grid vivo en el infierno
- Las misiones diarias del Reino Overgeared y la vida de los novatos
- La búsqueda cooperativa con el Imperio y el poder del set de Grid
- La diplomacia a dos bandas de Lauel: Balaya, Ultina y el Imperio
- Elizabeth, la princesa de la joyería, se une a Overgeared
- El diseño de la Corona del Rey y el casco de cono
- Irene y Lord de visita en el Vaticano; Durandal y el rencor de Kasim
- La incursión de la iglesia de Yatan en el Vaticano
- El papa Damián: la barrera, Lluvia Ligera y la primera Espada Sagrada
- La traición de Agnus y la defensa de la familia de Grid
- La encrucijada entre el bien y el mal: Grid rechaza la Espada Sagrada

Resumen

El Contratista de Baal renace como leyenda

Cuando comienza el grupo, Agnus ya cruzó el umbral legendario: su Contratista de Baal ascendió de clase y su raza mutó de humana a mitad demoníaca. Irrumpe en la mazmorra donde Elizabeth tenía su taller para obligarla a trabajar la Piedra de la Vida —el único camino que su nueva habilidad de creación le deja para resucitar a su amante muerta— y quien le sale al paso es el tío de la muchacha, Come Jokbal Picante (Dark), el antiguo amo del Carnaval Sangriento, equipado a conciencia contra no muertos con la legendaria Bendición de Lua y armaduras de mitril consagradas. Toda la información que el tío compró a los mejores clasificados deja de valer: el Agnus legendario invoca cuatro guerreros esqueléticos a la vez, paraliza con una técnica de ojos que detiene corazones y pensamientos durante tres segundos, y su espada maldice el equipamiento divino —el poder divino de la Bendición de Lua se apaga y su ataque se reduce a la mitad durante veinte segundos; las piezas de mitril pierden durabilidad y defensa—. La Remodelación de Mazmorra que su clase le dio al nivel 325 y la Salida de Emergencia los salvan una primera vez; la Invocación de Demonios, el poder verdadero del contrato con Baal, los condena después: Yuul, un lagarto del río de fuego del infierno evolucionado por la saliva del primer gran demonio, escupe cada cinco segundos un rayo de dos mil de daño fijo con ocho mil de salpicadura, abraza en llamas a quien se le acerca y solo muere tras cincuenta golpes. Ante el tercer destello, Elizabeth grita que aceptará trabajar la piedra a cambio de la vida de su tío.

La que llega primero es Yura, meses atrapada en el infierno y decepcionada de que su Cazademonios no brillara allí pese a alcanzar el nivel 320: su misión de cuarta clase, «Viejo enemigo: derrota al Contratista de Baal», la colocaba justo encima del demonio recién aparecido. Durante diez minutos la que fuera sirvienta de Yatan sostiene un duelo de leyendas que hunde la montaña Gerad —la vigésima tercera más alta del continente—,

con el lich Mumud desatando explosiones de dos atributos y Agnus celebrando cada intercambio. Come Jokbal Picante, que usaba a Grid como vara de medir sin darse cuenta, admite que quizá nunca fue más fuerte que él. Cuando Yura cae, presa de la pasiva Inmortal de cinco segundos, y Elizabeth negocia su rendición, aparece Grid, que viajaba hacia la montaña con Bullet, el tercer líder de Inmortal. Antes de intervenir le tiende a Yura un arma nueva: la Espada Relámpago Nacida de la Iluminación y los Fuertes Deseos, calificación mito mejorada a más uno con pergaminos antiguos. «Te la presto; no quiero convertirte en deudora como Jishuka». Un ataque básico con Llamas Negras le arranca a Agnus 12.300 de salud, tres veces lo que lograba la bayoneta de ingeniería mágica de Pagma. Yura asalta al Contratista sin rehuir a los esqueletos —el estilo de los Sobrecargados—, y cuando Agnus se vuelve inmortal y maldice el suelo hasta volverlo pantano, Grid rompe el duelo con una lógica de callejón: «¿Quién dijo que era una pelea uno a uno?». Wave apuñala con la espada invertida, Link empuja al pantano, y Yura ejecuta al enemigo de espaldas. La misión libera sus estadísticas selladas y le otorga la habilidad Espada de Luz y maestría en la espada. Agnus resucita, comprueba que no dejó caer la Piedra de la Vida y escucha el susurro de Baal: nueva misión de clase, «Masacre 1», matar a mil jugadores a cambio de doscientos mil de poder demoníaco. Fallar una misión de clase de crecimiento tiene castigos brutales: él pierde cien puntos permanentes de su estadística más alta y su nivel retrocede a trescientos; Grid, Yura o Kraugel habrían vuelto al nivel uno.

El reino que seduce a los novatos

Entre batalla y batalla, la vida del Reino Overgeared se ha vuelto una máquina de retener principiantes. Las misiones diarias del reino pagan con boletos de intercambio del set de Grid —cuarenta para un artículo de producción en masa, ciento veinte para la versión de artesano—, con papas arcoíris de los campos de Piaro o con oro del administrador Rabbit; adorar la estatua de piedra de Grid en el Salón de la Fama cada tres días también premia. Rian, novato de cuarta generación que eligió Reinard como ciudad

inicial, encarna la experiencia: la lista de hoy trae misiones duras porque las dos lunas se superponen, y la alternativa es la primera búsqueda cooperativa con el Imperio, creada para conmemorar el armisticio. Los jugadores imperiales, financiados con oro desde el nivel uno, se burlan de los «tacaños» del reino que aún no completan su set... hasta que el conejo de cuatro cuernos, jefe de campo de nivel 120, derriba a los bien equipados y unos veteranos con el set de Grid lo abaten en segundos: el efecto conjunto de las piezas del rey exhibe una potencia que la publicidad no podía explicar. Mientras tanto Lauel despliega su diplomacia a dos bandas: la invasión de Balaya al reino de Ultina entra en fase final —las murallas de la capital caídas, los Caballeros Guardianes resistiendo con su cuarto avance— y Pon desconfía del aliado que cría soldados tan rápido; Lauel responde que Balaya debe hacerse más fuerte, que Overgeared mantiene amistad con ambos bandos y que no descarta, si conviene, «tomar la mano del Imperio». También saborea su propio reclutamiento: Come Jokbal Picante, presidente de una sucursal de la cadena de jokbal en la vida real y degradado de la matriz, recaudó dinero con el Carnaval Sangriento para recuperar su puesto; Lauel lo ata a Reinard insinuándole que perfeccione su cocina con el chef apodado Poison Master, en el sótano del castillo. El tío no piensa unirse al gremio mientras no perdone a Grid por el colapso del Carnaval y el Huevo de Dragón Loco.

La princesa de la joyería y la corona del rey

Elizabeth —veinte años, universitaria, cabello negro por devoción a Yura, a quien admira desde la televisión desde hace cuatro años— pierde su taller en la montaña Gerad y llama a la puerta de Overgeared. Grid salta la lista de espera de la «princesa de la joyería» y ella se descuelga un discurso: hizo por suerte un anillo y un collar legendarios, no puede garantizar calificaciones y todavía no puede trabajar joyas de grado S. Grid vacía sobre la mesa un paquete de joyas de Belial —treinta de arranque: diez de grado C, diez de B y diez de S— y ella, que jamás vio gemas capaces de dar estadísticas, resistencias y pasivas, casi le propone matrimonio

profesional: «si puedo trabajar joyas así, trabajaré para ti toda la vida». El reino le construye un taller de lujo y Grid pide solo anillos: ocho dedos vacíos. En los cuatro días que pasa observándola trabajar de noche —hasta que ella lo llama Opa y le corrige la idea de que la herrería legendaria lo hace todo fácil—, Grid descubre la limitación que frena a todos: las joyas pueden unirse a espadas y armaduras, pero su dureza no aguanta el impacto y se rompen. Su solución es realzar el título de Primer Rey, que le da un espacio de cabeza extra y el derecho a elegir la apariencia visible: una corona con las diez joyas que Elizabeth elabore —el anillo admite una, el collar tres, la corona diez, como la del emperador— protegida bajo un casco. El mineral es mitril, más fuerte y ligero que el oro, porque la piedra más dura que quería no aparece en la casa de subastas; y el diseño del casco, un cono de cincuenta centímetros, se lo inspira el gorro de cumpleaños de Lim Cheol, presidente del Grupo SA. El estreno es cómico: la Corona del Rey Overgeared deslumbra —defensa sesenta, inteligencia sesenta y cinco, dignidad cuatro, veinte por ciento de resistencia al fuego, quince a las sombras y probabilidad de confundir a quien la mire, un control de masas sin coste alguno —, pero el casco convierte a Grid en un calamar: Vantner estalla en carcajadas, Pon le dedica una pulla por su calvicie y Lauel confiesa que «casi deja el gremio». La función de ocultar apariencia del título salva la dignidad del rey. Es entonces cuando Yura le cuenta lo que vio en el infierno: un NPC idéntico a él en estado ennegrecido. El clon que Grid derrotó en el archipiélago de Behen no murió: usó una fusión de cinco técnicas y una técnica nueva, y los grandes demonios —Belial lo llamó «hombre sin alma»— desconfían de él. Grid siente el miedo viejo del débil, hasta que su hijo Lord viene a verlo y jura traerle la paz al reino antes de que el niño crezca.

El Vaticano en fiesta

Damian, en su tercer año como papa, invita a Irene y a Lord. La escolta es de lujo —Kasim el Rey de las Sombras, Chuley, la caballera Roan, jóvenes como Coke y las candidatas de las hijas de

Rebeca— y Mercedes, que se ofrece, es reubicada: el rey separa lo público de lo privado. En el Vaticano, los ancianos quedan hipnotizados por el poder divino del príncipe, y Damian, que adora al niño, actúa de caballo con tal de hacerlo reír. Al banquete acude la realeza de todo el continente —incluido el segundo príncipe imperial Durandal, responsable de la aniquilación del clan Nerón del que solo sobrevivió Kasim—. El príncipe Shining del reino Fold, afluente estrangulado por dos siglos de tributos imperiales, tiembla ante Durandal hasta que Lord lo toma del cuello y lo calma con una bendición que el príncipe identifica como poder divino real. La sangre de Kasim hierve al ver a su verdugo; su intención asesina desata las espadas de los Caballeros Rojos y Durandal exige cazar al «roedor». Cuando Chuley indica a Kasim que asuma el coste, la que da un paso al frente es Irene: «no es un roedor ni un perro; es el escolta legítimo del príncipe Lord y un talento precioso de nuestro reino», y remata con una lógica que acorrala al príncipe: sus caballeros desenvainaron para protegerlo, igual que la sombra manifestó intención asesina en su papel de escolta; ¿acaso la intención asesina es más peligrosa que las espadas? Durandal, que además malinterpreta a Lord como una pieza diplomática destinada al Vaticano, besa la mano de la reina y traga el ridículo, no sin que la mirada feroz del pequeño —que vio el deseo en los ojos del príncipe— helara a los Caballeros Rojos.

La noche de Yatan

La invasión la planea Aligor, tercer sirviente de Yatan y agente del gran demonio Amorak tras la muerte de Tallos: las hijas de Rebeca, desgastadas por la maldición de los tres artefactos divinos, están al final de sus vidas; es la hora de decapitar a la iglesia y advertir al continente. Con él marchan Rose —maga negra número uno y octava sirvienta, armada con el Bastón de Belial ganado en la invocación del gran demonio—, Ciora, el monje Ill, la demonia de oscuridad Silven escondida en el techo, Agnus y miles de magos negros. El flash negro y un pentagrama aíslan a Damian en una barrera que solo puede romperse desde fuera; Silven neutraliza su grito. Coke recibe la misión oculta «Crisis del Vaticano»: sacar

vivos a Irene y a Lord, con submisiones de matanza, supervivencia y protección, y la expulsión del reino como castigo. Lord despliega su propio arsenal: una tormenta de energía de espada que corta el flujo de maná de Silven, el contraataque aéreo que Kraugel amaba antes de ser Santo de la Espada ejecutado con la espada de madera de su padre, dagas aprendidas de Kasim que interrumpen dos lanzamientos de Rose, y la corona de caballero sobre Coke, a quien invoca a su lado justo antes de que la espada de Silven lo ejecute. Coke, que cubrió con su cuerpo a madre e hijo y sangra por los oídos, se gana la escena. El giro lo pone Agnus: la vista de Irene desmayándose de terror y del niño defendiéndola le devuelve la noche en que su amante fue ultrajada y él no pudo hacer nada. Ordena a Mumud atacar a Silven, abandona la misión oculta «Invasión del Vaticano» —afinidad con la iglesia menos cien, relación hostil— y recibe otra de clase: «Voluntad de la generación anterior», el testamento de Pagma en el Salón de la Fama. Mientras, Damian resuelve su encierro pensando como jugador, no como papa: se quita la vida y resucita en el punto del Vaticano; con ochenta por ciento de resistencia a la oscuridad y cien al control de magia negra, niega a los miles de magos, bendice al salón con Lluvia Ligera —lluvia dorada en trescientos metros que cura al justo y castiga al malvado— y reduce la moral enemiga. Ill, el séptimo sirviente nutrido con el conocimiento de lucha del quinto gran demonio Dantalian, lo domina con doce puños por segundo y superarmadura; y cuando el séptimo sirviente aprovecha el caos para robar la Espada clavada en la roca —la primera Espada Sagrada, símbolo del papado—, la moral de Rebeca se derrumba. Damian la salva con sofisma de héroe de manga: «es una antigüedad sin valor; las vidas presentes importan más que los símbolos», dejando a Aligor sin rehén.

La encrucijada entre el bien y el mal

Avisado por el susurro de Coke, Grid vuela con Sticks, espera cinco años de drenaje de maná del druida y descubre que la barrera del Vaticano solo deja pasar seres malignos: cruza solo, en Ennegrecimiento —los aretes de Dark Bus se lo permiten cada

doce horas—, y sembrado de magia negra no tocada desarma al segundo mago negro, Dolche, a los caballeros negros y a los magos de las colinas; su corona confunde a Dolche con solo mirarla. En el salón, Link corta treinta veces por segundo y aún así Ill —unos cincuenta millones de salud, ataque una coma seis veces el de Damian— no cae; el propio Grid admite que en la época de la Competencia habría perdido. La solución es el matrimonio de objetos: Bastón de Belial y Espada de la Iluminación se combinan en una lanza de calificación mítica que crea escudos al usar magia, y con ella el Pináculo de la Ola de Muerte Vinculada ejecuta al monje: dos niveles y el Fragmento de Conocimiento de Dantalian, que Grid destinará a Regas, consciente de que va tejiendo la deuda de sus colegas. Queda Aligor: sus esferas de advertencia por cientos amenazan a toda la realeza, y el Anillo de Dark Bus de Grid, inducido a acumular maná por una iglesia que conocía sus características, anuncia su explosión con muerte del portador incluida; la cortina anti-habilidades de Aligor impide el contraataque de Damian y el anillo no se puede quitar. Una columna de magia de Mumud, disparada hacia Irene y Lord, le da a Grid el blanco para descargar el disipar cuatro segundos antes del estallido. Desesperado ante las esferas, Grid ve entonces una empuñadura asomar bajo la túnica de Aligor: la primera Espada Sagrada. Su Evaluación de herrero legendario descubre la característica oculta —el arma fue sellada en la piedra por los siete Santos malignos originales— y su luz deshace las cientos de esferas. La misión «Cruce del bien y el mal» le ofrece el oro y el infierno: quedarse la espada lo volvería medio dios, con la Orden de Dios al cien por cien y la Espada Sagrada Corrupta, maldecido por Rebeca, Dominion y Judar y perseguido por los fieles del dios de la guerra Zeratul; devolverla le vale la bendición de la diosa. La codicia le muestra su primer amor arrepentida y un reinado eterno, pero los gritos de Damian, Isabel y Lord, y los rostros de Yura, Jishuka, Regas, Pon, Lauel, Peak Sword y Uroi lo devuelven: «no puedo arriesgar a mi familia y mis colegas», y lanza la espada al papa. La Voluntad de la Diosa de Damian con la primera Espada Sagrada parte a Aligor, que muere en una columna de luz gris prometiendo llevarse a Grid al infierno. En el amanecer, Grid

abraza a Irene —«te amaría incluso si no fueras un héroe»— y el beso frente a todos consuela a Lord, que decide su camino: sanar las heridas de la gente, como Kasim, como Damian, como Kraugel y como Piaro le enseñaron. El rey aún se mide con Agnus, medio liche tras consumir su alma y haber asesinado a Silven para robar su naturaleza de demonio oscuro; sin resistencia ya para nada, Grid resiste con su runa de la oscuridad hasta que Damian separa los cuernos: en suelo sagrado no habrá más asesinatos. Isabel y los paladines atraviesan al Contratista de Baal, que muerte gris incluida deja un último mensaje: «fortalécete». Lord, que llora por él y por Mumud, entiende que hasta los monstruos tienen heridas; Durandal, que presenció la lucha, solo se atreve a rezar cuando la reina y el príncipe duermen.

Hechos relevantes e interesantes

- Agnus ascendió a leyenda: su raza pasó de humana a mitad demoníaca, su maldición apaga el poder divino de armas y armaduras (mitad de ataque y veinte por ciento menos de defensa durante veinte segundos, con caída de durabilidad) y su poder real es la Invocación de Demonios, no los no muertos.
- Yuul, el demonio-lagarto: un habitante ordinario del río de fuego del infierno evolucionado por la saliva de Baal; 100.001 de salud, rayo cada cinco segundos de 2.000 de daño fijo más 8.000 de salpicadura en diez metros, cola en llamas (3.000 más 699 por segundo de quemadura) e invulnerabilidad práctica: solo muere tras unos cincuenta impactos.
- Yura volvió del infierno con nivel 320 y la frustración de una clase que solo brilla contra demonios; su misión de cuarta clase «Viejo enemigo» terminó con Agnus muerto: estadísticas selladas liberadas, habilidad Espada de Luz y maestría en la espada.
- En el infierno hay un NPC idéntico a Grid en estado ennegrecido: el clon del archipiélago de Behen sobrevivió, llegó a fusionar cinco técnicas y a estrenar una técnica

nueva, y los grandes demonios —Belial lo llamó «hombre sin alma»— desconfían de él.

- La Espada Relámpago Nacida de la Iluminación y los Fuertes Deseos es un arma de calificación mito que Grid prestó a Yura («no quiero convertirte en deudora como Jishuka»): un ataque básico con Llamas Negras hizo 12.300 de daño a Agnus, el triple que la bayoneta de Pagma, y está mejorada a +1 con pergaminos antiguos.
- Grid rompió el duelo de Yura y Agnus sin pudor —«¿quién dijo que era una pelea uno a uno?»—: Wave con la espada invertida y Link empujaron al Contratista a un pantano maldito para que Yura rematara.
- Penaltis de clase de crecimiento: Agnus perdió cien puntos permanentes de su estadística más alta y retrocedió a nivel 300; Grid, Yura y Kraugel volverían al nivel 1. Baal le encargó «Masacre 1»: mil jugadores asesinados por 200.000 de poder demoníaco.
- El sistema de misiones diarias del Reino Overgeared paga con boletos del set de Grid (40 para una pieza en masa, 120 para la de artesano), papas arcoíris de los campos, oro de Rabbit y premios por adorar la estatua de Grid en el Salón de la Fama cada tres días; la duquesa Jishuka compra flechas Jafa a 1,5–3 veces el precio de mercado para las misiones de su feudo.
- En la primera búsqueda cooperativa con el Imperio (conmemora el armisticio), los novatos imperiales financiados con oro se burlaron del reino «tacaño», hasta que el set de Grid abatió en segundos al conejo de cuatro cuernos de nivel 120 que derribó a los bien equipados.
- Lauel juega a dos bandas: dejar que Balaya (que ya derribó las murallas de Ultina) se fortalezca, conservar la amistad con Imperio y Balaya, y no descartar «tomar la mano del Imperio»; el reino existe porque Lauel nunca se volvió hostil.
- Come Jokbal Picante (Dark) es en la vida real presidente degradado de una sucursal de la cadena de jokbal y recaudó dinero con el Carnaval Sangriento para recuperar su puesto;

Lauel lo retiene en Reinard aprendiendo cocina del chef Poison Master, pero no perdona a Grid por el Huevo de Dragón Loco.

- Elizabeth, la «princesa de la joyería», veinte años: hizo por suerte un anillo y un collar legendarios, no puede trabajar joyas de grado S (necesita superar el rango de artesana) y sin embargo se llevó cientos de joyas Belial de grado C; la primera elaborada da +6 de inteligencia y +2% de resistencia a las sombras, y las mejores irán a los colegas del rey: «soy lo suficientemente fuerte sin ellas; cuanto más fuertes son mis colegas, más fuerte soy yo».
- La corona admite diez joyas, el collar tres y el anillo una: por eso la Corona del Rey Overgeared (mitril, legendaria; defensa +60, inteligencia +65, dignidad +4, +20% al fuego, +15% a las sombras, probabilidad de confundir a quien la mira) supera incluso la corona ceremonial que Grid estrenó al fundar el reino.
- El casco de cono (legendaria «degradada», 50 cm, defensa 450, requisitos nivel 340 y 3.000 de fuerza, 4.820 de peso) se lleva sobre la corona gracias al espacio extra del título de Primer Rey, que además permite ocultar su apariencia; su diseño nace del gorro de cumpleaños de Lim Cheol y provoca que Vantner se carcajee, Pon bromee sobre su calvicie y Lauel confiese que casi abandona el gremio.
- La incursión del Vaticano la planeó Aligor, tercer sirviente y agente del gran demonio Amorak tras la muerte de Tallos, aprovechando que las hijas de Rebeca están al final de sus vidas por la maldición de los artefactos divinos; sus compañeros: Rose (Bastón de Belial), Ciora, Ill, Silven, Agnus y miles de magos negros.
- Coke (Coca-Cola), caballero del reino y novato de tercera generación, recibió la misión oculta «Crisis del Vaticano» (+2 a todas las estadísticas, +1% de velocidad permanente) con expulsión del reino como castigo; sobrevivió bajo el diez por ciento de salud (+20 resistencia) y fue nombrado caballero por Lord, quien lo invocó para salvarlo de Silven.

- Lord, de seis años: su poder divino inquieta a Durandal (en diez años superaría al papa), su tormenta de energía de espada cortó el flujo de maná de Silven (nivel 420), devolvió su propia técnica con la espada de madera regalada por su padre usando un contraataque que Kraugel amaba antes de ser Santo de la Espada, y canceló dos hechizos de Rose con dagas aprendidas de Kasim.
- Kasim es el único superviviente del clan Nerón, exterminado por Durandal; cuando su intención asesina casi lo expuso ante los Caballeros Rojos, Irene lo defendió como escolta legítima del príncipe y rebatió al príncipe imperial: «¿es menos peligrosa una intención asesina que desenvainar espadas?».
- Damian escapó de la barrera oscura pensando como jugador: se quitó la vida y resucitó en el punto del Vaticano; con 80% de resistencia a la oscuridad y 100% al control de magia negra desplegó Lluvia Ligera (radio de 300 metros, 5.000 de maná, 50 minutos de recarga) y desactivó el chantaje de la Espada Sagrada llamándola «antigüedad sin valor».
- Ill, séptimo sirviente y monje nutrido con el conocimiento del quinto gran demonio Dantalian: doce puños por segundo con superarmadura y un resquicio de un segundo, unos cincuenta millones de salud y un ataque 1,6 veces el de Damian; Grid admitió que en la época de la Competencia Nacional habría perdido.
- Grid cruzó solo la barrera del Vaticano (solo deja pasar seres malignos) en Ennegrecimiento —los aretes de Dark Bus lo permiten cada doce horas—, ejecutó a Dolche, segundo mago negro, y a la guardia exterior, y mató a Ill combinando el Bastón de Belial y la Espada de la Iluminación en una lanza mítica (Pináculo de la Ola de Muerte Vinculada): dos niveles y el Fragmento de Conocimiento de Dantalian, destinado a Regas.
- El Anillo de Dark Bus casi mata a Grid: la iglesia de Yatan conocía sus características y lo indujo a acumular demasiado maná (explosión con destrucción del anillo y muerte del

usuario); una columna de magia de Mumud le dio el blanco para descargar el disipar cuatro segundos antes del estallar.

- La primera Espada Sagrada de la humanidad fue robada por los sirvientes y redescubierta por la Evaluación del herrero legendario de Grid al asir la empuñadura que asomaba bajo la túnica de Aligor; estaba sellada en la piedra por los siete Santos malignos originales y su luz deshizo las cientos de esferas de advertencia.
- «Cruce del bien y el mal»: quedarse la espada habría hecho de Grid un medio dios (Orden de Dios al 100%, Espada Sagrada Corrupta) maldecido por Rebeca, Dominion y Judar y cazado por los seguidores de Zeratul; venció su codicia pensando en su familia y colegas, la lanzó a Damian —que ejecutó a Aligor con la Voluntad de la Diosa— y el dios de la guerra Zeratul se declaró satisfecho con su elección.
- Agnus traicionó a la iglesia de Yatan por Irene y Lord, que le recordaron a su amante: perdió la misión oculta (afinidad −100, relación hostil), ganó «Voluntad de la generación anterior» —el testamento de Pagma en el Salón de la Fama —, asesinó a Silven y absorbió su naturaleza de demonio oscuro, se transformó en medio liche consumiendo su alma y murió ejecutado por la iglesia con un último mensaje para Grid: «fortalécete».

015 · Corona del Rey y Casco de Cono

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 876–900

Capítulos 876–900

Temas tratados

- La bendición de la diosa y el dilema de las mejoras de habilidad
- La piedra del pecado original y la misión «Limpiar la primera Espada Sagrada»
- Coca-Cola y el proyecto de armas secretas de los 10 criados meritorios
- Durandal, Susan y el Gran Maestro de los nuevos Caballeros Rojos
- La envidia del dios herrero Exeta y su pacto con Baal
- La voluntad del Cuarto Mal y la segunda negativa de Grid
- La danza de espada Gota
- Skunk y la Tumba de la Espada
- El templo de Exeta y el retrato de Picaso
- La pintura sumamente honorable como punto de guardado
- El rapto a Asgard y los ángeles jóvenes
- El concurso de herrería contra el dios Exeta
- La historia de Bultar y el Séptimo Mal
- El duelo de prueba contra Damian y las nubes doradas
- Agnus, Euphemina, Singulet y el clon: el entretenimiento de Baal

Resumen

Una bendición con trampa

Grid estrena la recompensa de la encrucijada anterior y la «mejora de habilidades» de la bendición de la diosa resulta un regalo envenenado: Link, Wave, Restraint y Transcend quedan con el tiempo de reutilización fijado en treinta minutos —Link pasaba de

uno—, un supuesto reforzamiento que las vuelve casi inutilizables. Desahoga la frustración a gritos en un pasillo del Vaticano y quien lo oye es Coca-Cola, el caballero de Lord; el rey se inclina ante el joven que cubrió con su cuerpo a Irene y a Lord, y el muchacho, coreano como él, confiesa que le basta con verlo competir para sentir orgullo. Grid entiende que es ídolo de toda una generación y el halago se vuelve responsabilidad. Damian le sugiere la vía de escape: aplicar la mejora a habilidades con recargas mayores de treinta minutos. La candidata natural es Link Kill Wave Pinacle, la fusión de cuatro danzas que reparte el 2000% del poder de ataque, encadena Wave con ralentización del 80% y un Pináculo que ignora el 88% de la defensa: su recarga caería de horas a treinta minutos, fijada en nivel maestro y con la mitad del maná. La alternativa es la herrería: la habilidad artesanal mejorada activaría un botón de producción, garantizaría calificación mínima épica, elevaría el bonus de estadísticas de sus piezas del 21% al 30% y daría veinte puntos permanentes y mil de reputación por cada objeto mito. Grid, que acaba de comprobar que «hay un límite claro para el poder de un individuo», se inclina por fortalecer a sus colegas a través de los objetos; la decisión queda aplazada porque la primera Espada Sagrada vuelve a cubrirse de manchas grises: la maldición del pecado original, la fuerza de los siete Santos malignos que niega a los dioses, la está petrificando otra vez. Damian le entrega el arma y nace la misión de clase «Limpiar la primera Espada Sagrada»: recompensas, una nueva historia de Pagma, una nueva danza de espada y la bendición de la diosa. Grid empieza a desmontar la reliquia sin pedirle a Damian ni un dato, y tras quince horas de trance su comprensión sigue estancada en el 7%: es un objeto de misión, sellado de nuevo, que ni siquiera el herrero legendario puede reproducir. La información que el papa le suelta de pasada —la espada la forjó el dios herrero Exeta con un mineral llamado piedra divina— le da más comprensión que cien desmontajes, y Grid, medio enfadado, sienta a Damian a su lado a soltar datos y a ayunar con él: si el papa comiera mientras un invitado trabaja para su iglesia, los fieles lo derrocarían.

El reino entrena a su caballero

En el almuerzo de despedida del Vaticano, Durandal humilla a Mercedes —«el perro que criamos ahora cuida otra casa»— y presenta a Susan, novena Caballero Rojo, prima de Mercedes, elegida tras la traición de Piaro (en realidad un complot de Astarot por el que el emperador lloró arrepentido). El Imperio reorganiza a los Caballeros Rojos con la cooperación del Gran Maestro, un ser que apareció en la historia imperial hace un siglo, domina espada, magia y academia, entra libremente en la biblioteca imperial y al que ni el emperador controla: si hubiera estado en palacio, Astarot habría muerto antes de invocar su campo; solo el Rey Invicto pudo enfrentarlo alguna vez. Susan anuncia que, acabada la tregua, el Imperio irá por el botín de Astarot, y Grid, señalando a Coca-Cola, suelta la provocación: «este joven caballero destruirá a todos los Caballeros Rojos él solo». La frase es absurda —Coke es el de menor nivel de la sala—, pero Grid piensa en sus objetos: «haré más fuertes a los débiles; te mostraré lo que significa estar sobrecargado». En Reinard, Lauel bautiza a la élite del gremio como «los 10 criados meritorios» —Lauel, Jishuka, Peak Sword, Pon, Regas, Vantner y compañía— y monta el proyecto de desarrollo de armas secretas: Coke aprenderá estrategia, arquería, lanza, magia, artes marciales y escudo. El joven rechaza el plan completo —un caballero que reparta dominios se vuelve «basurero en todos los oficios»— y pide solo las lecciones de estrategia de Lauel; los veteranos, que ya tenían preparados objetos que aceleran el crecimiento de habilidades, aprueban la franqueza: hay que convertir en realidad la fanfarronada del rey.

Los pecados de los dioses

Al tercer día y más de cien desmontajes, la comprensión llega al 61% y el «pecado del creador» acelera la petrificación: la espada revienta el horno, flota, y una voz —«los pecados de los dioses están encubiertos»— arrastra la conciencia de Grid por Asgard, el infierno y el Salón de la Fama. Ve la historia completa: Exeta bajó a la tierra por voluntad de la diosa de la vida, enseñó fuego y hierro a

los humanos y se llenó de orgullo, hasta que la ingratitud humana —y ver que todo el mérito se lo llevaba Rebeca— lo pudrió; ya antes había envidiado a los siete semidioses que amenazaban su posición. Cuando Pagma, una mutación forjada sin ayuda divina, superó sus pruebas y su obra se volvió mito, Exeta buscó a Baal para fabricar armas a los grandes demonios y borrar la humanidad; Baal aceptó como entretenimiento —«un espectáculo unilateral aburre; lo equilibrará»—. Y ve a Pagma solo frente a los grandes demonios, derribando el cielo con su danza y llorando: si hubiera sabido que su distinción entre el bien y el mal era errónea, jamás habría traicionado a Braham. En paralelo, un peregrino llamado Kusar descubre una losa que llama «siete buenas personas» a los Santos malignos; el joven que lo acompaña —alas oscilando entre blanco y negro— asegura que Grid, Aster, Agnus y él terminarán juntos en un mismo lugar. La voz ofrece a Grid heredar la voluntad del Cuarto Mal: la recompensa es la Orden de Dios reforzada —la pasiva que borra enfriamientos, con activación al cien por cien—, un poder que el propio Grid juzga una trampa del Grupo SA. En la sede, Morfeo calcula un 61,8% de probabilidad de que acepte, y el presidente Lim Cheol espera la respuesta: Grid la rechaza por segunda vez —«yo también envidio, pero Exeta es más fuerte que yo; soy responsable de mi familia, no de la raza humana; si algún día amenaza a los míos, lo destruiré»—. El Séptimo Mal, intrigado, le suma diez de afinidad, y Grid despierta con una habilidad nueva: Gota, la danza de Pagma que expresa rencor contra el cielo, medio paso de activación, 30% del daño físico en cinco metros, 300% adicional a seres divinos y un objetivo golpeado que no puede atacar; teóricamente aplica estados incluso a dioses o dragones. Le queda un encargo personal: contarle a Braham, que anda disperso recuperando su cuerpo, que Pagma lo lamentó.

La Tumba de la Espada

Skunk, el explorador número uno —actor de segunda fila en la vida real, hijo de un cineasta enamorado de los clásicos—, encuentra la llanura donde Pagma pasó sus últimos años: miles de espadas clavadas que el legendario descartó como basura y que, para

cualquier jugador, serían tesoros épicos o únicos. Al girar la espada número 134, el suelo entero se desplaza: la llanura es un mecanismo que puede llevarles meses descifrar.

Un templo para el dios olvidado

Grid razona como herrero: nadie recuerda a Exeta porque toda su obra se acreditó a Rebeca; su envidia es la de un creador sin reconocimiento, la misma herida que él cargó de joven. La solución es consolarlo: construirle un templo. Los ancianos de la iglesia Rebeca —que ya están a punto de deificarlo— aceptan con la condición de que la estatua de la diosa (siete metros) domine a la de Exeta (cinco). De vuelta en Reinard, Grid salva por casualidad a un grupo de veintiún jugadores del Pantano de Alrune ante tres jefes de campo simultáneos —León del Pantano, Lamía de Barro y Siervo Gigante— con un ataque básico y Gota: los jefes quedan paralizados sin poder devolver el golpe, y las comunidades se llenan de la hazaña. Para el retrato del dios contrata a Picasso, la pintora número uno: la descripción de Grid —tórax desnudo, músculos como corteza, y llamas azul y roja ardiendo en los pezones— parece acoso sexual hasta que el sistema certifica la obra maestra y Exeta, complacido, le regala a la artista treinta y cinco de afinidad y el título «Alguien que ha dibujado un Dios»; Picaso pide entrar al gremio. Después pinta a Grid en la herrería —rodeado del elemental de luz que martilla mitril— y nace la primera «pintura extremadamente honorable» en 177 años: sus estadísticas actuales quedan grabadas en el cuadro y Grid gana una habilidad de un solo uso para restaurarlas, un punto de guardado personal que él lee, con escalofríos, como el anuncio de una catástrofe futura. Mientras Rabbit y Lauel regatean con un escultor miserable (bonificación final del 798%), el templo se inaugura a los veinte días ante decenas de miles de personas y una directiva mundial: nuevas misiones, bonus de estadísticas y el nacimiento previsto de clases ligadas al dios herrero. Pero Exeta, que no sabe recibir cariño, pasa de la gratitud (afinidad +50) a la sospecha —«me honras por interés; quieres que te respeten más a ti que a mi estatua»—, cae a −10, cumple los requisitos para maldecir a Grid y lo desafía a

duelo: un rayo cae sobre el escenario y se lleva al rey ante las cámaras de todo el mundo.

Asgard y el concurso con el dios

Grid despierta sobre un mar de nubes: es el primer jugador en pisar Asgard, el mundo de los dioses, y la penalización de altitud le roba el cien por cien de las estadísticas; el título «Sumerge tus pies en el mundo de los dioses» (salud +10.000, adaptabilidad +70%) la rebaja al 30%. Unos niños con cabello platino y anillos sobre la cabeza —los ángeles jóvenes, primer contacto de su especie con un humano— le hacen cadenas de misiones de preguntas hasta guiarlo, entre burlas por el calor, a la chocita del dios: un semidesnudo de bigote rojo que enciende el horno retorciéndose los pezones en llamas. La misión oculta «Gana un concurso de herrería con un Dios» exige crear un objeto mejor que el de Exeta; el premio, la desaparición de su envidia y la liberación de la maldición sobre la espada; el castigo, un nuevo castigo divino. Grid elige espada —competencia frontal— y sacrifica sus cuatro Manos de Dios para recuperar el padranium de Pagma y Braham, del que forja primero un martillo. El dios martilla sesenta veces por segundo (diez veces el récord de Grid), su piedra divina supera en concepto al padranium y el calor derrite la voluntad del herrero... hasta que su propia armadura, la obra póstuma de Khan, activa el efecto de mantener la temperatura corporal: Grid recuerda al maestro muerto con el martillo en la mano y decide no soltarlo jamás. Estudia en tiempo real la técnica del dios —su habilidad evoluciona de «Ver las técnicas de los dioses» a «Luchando contra los dioses»—, entrena mitril con la espada del elemental de luz durante dos días (mitril de luz blanca: tres veces más duro, diez veces más compatible con la magia), funde el aliento del dragón azul fortalecido con rayos que lo hacen toser sangre, y une todo —padranium, aliento dragón, mitril lumínico— en un mineral nuevo. Nacen dos mitos: el Martillo de Herrero para Ir contra los Dioses (ataque 870, objetos normales y raros al 0%, legendarios +5%, mito +1%) y la Espada que Apunta a los Dioses (ataque 4.395, +50% de daño a seres trascendentes, rayos, nubes doradas y hasta

una Mano de Dios dorada que orbita y combate sola, más la habilidad Desprecio por los Débiles, un golpe que consume el 80% de la salud de quien no sea trascendente). La Espada Pequeña de Exeta la supera en cifras —28.990 de ataque, +200% a todo—, pero cuando el dios entiende que la herrería es el sentido de su existencia y no una competencia contra nadie, abandona su envidia, se ilumina y reconoce a Grid: gana el humano. El mensaje mundial lo proclama benefactor de un dios, todos los herreros del mundo crecen un 20% durante diez días, los enanos quieren competir con él, los grandes demonios recuerdan su nombre... y alguien en el infierno sabe dónde está: «el primer gran demonio Baal está encantado».

El Séptimo Mal y la espada limpiada

De vuelta en el Vaticano, la voz sarcástica le cuenta la verdad a Grid: antes de Pagma hubo un herrero llamado Bultar, que se reventó trabajando para salvar su aldea de una inundación, trascendió su carne y fue bendecido por Rebeca y Exeta; cuando su poder de creación le permitió inventar minerales, la envidia de Exeta desató la destrucción, y la última pieza de Bultar fue la piedra del pecado original con la que selló la primera Espada Sagrada, obra cumbre del dios, para borrar sus logros. Los siete bendecidos que lucharon por la humanidad fueron tildados de malvados: los siete Santos malignos, sellados entre la tierra y el infierno, esperando que la historia se repitiera; hoy, débiles, decidían repartir su poder entre los héroes de una generación menor... hasta que Grid hizo algo absurdo: eliminó la envidia, la fuente de uno de los siete pecados. Los próximos seis pecados de los dioses se retrasan y la humanidad camina un tiempo en paz. «Soy el Séptimo Mal, Corrupción», se despide la voz. La espada del almacén subterráneo brilla limpia, la misión se completa —nuevo episodio de Pagma, nueva habilidad con la espada— y Grid recibe su segunda bendición de la diosa: por fin podrá mejorar la danza de espada y la herrería a la vez, aunque Rebeca —que todo lo ve y sonríe cálida— le sigue pareciendo «un oponente desconocido y aterrador».

Pruebas de fuego: Damian y las nubes doradas

Para tantear el valor real de la nueva espada, Grid arrastra a Damian a un duelo de entrenamiento en los jardines. La hoja de marfil bloquea sola la Ira de la Diosa, absorbe treinta mil de daño antes de congelarse —el doble que las viejas Manos de Dios—, las nuevas manos hasta empuñan los Mjolnir, y con Transcend convertido en ataques a distancia, Link y la Muerte Vinculada, Damian acaba con un punto de salud. El papa, que había entrado derrotado de antemano, se quita la túnica papal —«soy paladín, no sacerdote»—, recupera su vieja determinación frente a Isabel y pierde como un hombre; la diosa, testigo de sus derrotas constantes, le abre una misión de clase para convertirse de verdad en su agente. Un rayo invoca las nubes doradas, el efecto oculto de la espada: por tres minutos, quien sirve a cualquier dios gana 10% de ataque y defensa y quien no, lo pierde —un inclinador de guerras que Grid, que sirve a varios dioses, juzga por debajo de lo esperado—, aunque la habilidad vinculada de los ángeles, aún inactiva, le despierta apetito. El abrazo y el «te quiero» del papa al rey, en directo ante cientos de fieles, llenan la prensa de cotilleos y disparan el café de antifans de Grid.

El infierno se asoma a la tierra

Con la bendición aún sin gastar, Grid necesita más padranium y recuerda a su clon: murió en Ennegrecimiento, cayó al infierno, lleva años ahí —Belial lo llamó «hombre sin alma»— y también tiene Manos de Dios. Pide a Yura que lo lleve al infierno (puede transportar a dos más) y quiere invitar a Euphemina, la Duplicadora, pero ella no responde: con sigilo de nivel maestro sigue la pista de Agnus. Los Caballeros Negros de Yatan están asesinando fabricantes de accesorios —Helen, maestra de Clover; Caterine en Juden— para que el traidor Agnus no encuentre quien trabaje la Piedra de la Vida, y el propio Agnus, culpado de las muertes, colapsa de agotamiento; Euphemina lo levanta y le ofrece su ayuda a cambio de que libere a Mumud. En Juden, capital de Murray, una espada caída del cielo lo atraviesa: Singulet, ex

Caballero Rojo al que Asmopel traicionó hace doce años ejecutando a su familia, ha encontrado por azar al hombre que jura despedazar; Asmopel, con la misión de su rey pendiente, se corta la piel pidiendo ese desmembramiento para más tarde e invita a Singulet a Reinard: «Piaro te está esperando». Junto a ellos se descubre un tercer soldado: Aster. En el mundo real, la NASA anuncia un asteroide de 56.000 millones de kilos aparecido de golpe en una órbita imposible, con impacto estimado a cinco años. Y Grid, que decidió bajar al infierno solo, recibe el aviso del sistema: la presencia del infierno que lo rastreaba ya llegó a la superficie —su clon—. En la sede del Grupo SA salta la alarma por el código del clon (21-4098) y Lim Cheol lo explica: es la voluntad de Baal, la IA más avanzada de Satisfy, que se aburrió antes que nadie y ahora encontró en Grid, Kraugel y los demás «cinco milagros» su entretenimiento; lo que Grid desbloquea, el clon también. Grid convoca a los 10 criados meritorios y a Sabio Sticks: el rey que salvó a la humanidad junto a Kraugel la pone ahora en peligro por existir.

Hechos relevantes e interesantes

- La mejora de la bendición de la diosa fija recargas en 30 minutos: Link pasó de 1 minuto a 30, un nerf disfrazado; aplicada a Link Kill Wave Pinacle (2000% del poder de ataque, Pináculo ignora 88% de defensa), la recarga cae de horas a 30 minutos con nivel maestro y mitad de maná.
- La habilidad artesanal del herrero legendario mejorada daría botón de producción, mínimo épico, +30% a las estadísticas de todo lo producido (antes +21%) y +20 permanentes con +1000 de reputación por cada objeto mito; Grid decide que reforzar a colegas y subordinados vale más que el poder individual.
- La primera Espada Sagrada es un objeto de misión forjado por el dios herrero Exeta con piedra divina (superficie que refleja la voluntad) y adamantium (estructura que concentra el poder divino); la piedra del pecado original vuelve a

petrificarla y nace la misión de clase «Limpiar la primera Espada Sagrada».

- Tras 15 horas de trance y más de 100 desmontajes, la comprensión de Grid no pasaba del 7%; una frase de Damian sobre Exeta le dio +10 de inteligencia permanente y saltos de comprensión de 5%, 7% y 15%: la lección fue pedir información al cliente antes de trabajar.
- El Imperio reorganiza los Caballeros Rojos tras el arrepentimiento del emperador por la falsa traición de Piaro (complot de Astarot); Susan, novena Caballero Rojo y prima de Mercedes, avisa que al acabar la tregua irán por el botín de Astarot.
- El Gran Maestro, activo en la historia imperial desde hace un siglo, domina espada, magia y academia, supera a cualquier Santo de la Espada o gran mago actual, sabe más que Sabio Sticks y solo el Rey Invicto pudo enfrentarlo; si hubiera estado en palacio, Astarot habría muerto antes de desplegar su campo.
- «Los 10 criados meritorios» (Lauel, Jishuka, Peak Sword, Pon, Regas, Vantner...) inician el proyecto de desarrollo de armas secretas para que Coca-Cola cumpla la promesa del rey de derribar él solo a los nuevos Caballeros Rojos; Coke rechaza el entrenamiento multiarma para no diluir su dominio de la espada y solo acepta estrategia con Lauel.
- Exeta enseñó fuego y hierro a la humanidad por voluntad de la diosa de la vida, odió la ingratitud humana, envidió primero a los siete semidioses y después a Pagma —una mutación que creció sin dioses—, y pactó con Baal fabricar armas para los grandes demonios y borrar la humanidad; Baal lo aceptó «para equilibrar el entretenimiento».
- Pagma lloró frente a los grandes demonios del Salón de la Fama: «si hubiera sabido que mi distinción entre el bien y el mal era errónea, jamás habría traicionado a Braham»; Grid quiere darle esa verdad a Braham, que anda disperso recuperando su cuerpo.
- El Cuarto Mal ofreció a Grid su voluntad a cambio de la Orden de Dios reforzada (borrado de enfriamientos al

100%); Morfeo dio un 61,8% de que aceptara y Grid rechazó por segunda vez: «soy responsable de mi familia, no de la raza humana»; el Séptimo Mal (Corrupción) le sumó 10 de afinidad.

- Gota, la nueva danza de Pagma: se activa en medio paso tras un ataque básico, 30% del daño físico en 5 metros, 300% de daño adicional a seres divinos, el objetivo no puede atacar y baja su defensa; teóricamente aplica estados a dioses y dragones. Con ella Grid aplastó a los tres jefes de campo del Pantano de Alrune (niveles 135, 145 y 160).
- Skunk, el explorador número uno (actor fracasado e hijo de cineasta), halló la Tumba de la Espada: una llanura con miles de espadas desechadas por Pagma, tesoros potenciales; al girar la espada 134 el suelo se mueve —un rompecabezas que puede llevar meses.
- Picaso, la pintora número uno, pintó el primer retrato de Exeta (llamas azul y roja en los pezones incluidas): obra maestra, +20 a todas sus estadísticas, +35 de afinidad con el dios, título «Alguien que ha dibujado un Dios», y entró al gremio Overgeared; después retrató a Grid y nació la primera «pintura extremadamente honorable» en 177 años, que graba sus estadísticas en el cuadro y le da una habilidad única de restauración —un punto de guardado— que Grid interpreta como advertencia de una futura catástrofe.
- El templo de Exeta en Reinard (estatua del dios de 5 m, Rebeca de 7 m) generó mensaje mundial, nuevas misiones y la predicción de nuevas clases; Exeta pasó de afinidad +50 a −10 por sospechar del interés de Grid, cumplió los requisitos para maldecirlo y lo desafió a duelo con un rayo en plena ceremonia.
- Grid es el primer jugador en Asgard: penalización de altitud del −100% a las estadísticas, reducida al −30% por el título «Sumerge tus pies en el mundo de los dioses» (salud +10.000); las misiones de los ángeles jóvenes lo llevaron hasta la choza del dios.
- Martillo de Herrero para Ir contra los Dioses (mito): forjado con el padranium de las cuatro Manos de Dios fundidas;

ataque 870, normal/raro al 0%, legendario +5%, mito +1%, +10 permanentes a todas las estadísticas, uso exclusivo de Grid.

- Espada que Apunta a los Dioses (mito): ataque 4.395, +40% de poder de ataque físico, +70% al rayo, +50% de daño a seres trascendentes, invoca rayos, fuerza magnética, nubes doradas y Manos de Dios doradas que combaten solas e incluso empuñan los Mjolnir; habilidad Desprecio por los Débiles: consume el 80% de la salud actual de un objetivo no trascendente.
- La Espada Pequeña de Exeta superó en cifras a la de Grid (ataque 28.990, +200% de daño físico y mágico, uso exclusivo de trascendentes), pero el dios, iluminado al recordar que la herrería es el sentido de su existencia, abandonó su envidia y lo reconoció: victoria de Grid y mensaje mundial de benefactor de un dios (+20% de crecimiento a todas las habilidades de herrería del mundo durante 10 días).
- Bultar, el herrero anterior a Pagma, bendecido por Rebeca y Exeta tras trascender su carne salvando su aldea, creó con su poder la piedra del pecado original y selló con ella la primera Espada Sagrada; los siete bendecidos que lucharon por la humanidad fueron tildados de malvados: los siete Santos malignos, sellados entre la tierra y el infierno.
- Al eliminar la envidia de Exeta, Grid retrasó los próximos seis pecados de los dioses y le ganó un tiempo de paz a la humanidad; la voz que contó todo esto se presentó como el Séptimo Mal, Corrupción.
- En el duelo de prueba, la nueva espada absorbió 30.000 de daño antes de congelarse (el triple que las viejas Manos de Dios) y Damian perdió con un punto de salud; la diosa le abrió al papa una misión de clase para «convertirse verdaderamente en el agente de la diosa» tras presenciar sus derrotas.
- Las nubes doradas de la espada dan +10% de ataque y defensa a quien sirva a algún dios y −10% a quien no,

durante 3 minutos —un inclinador de batallas campales—, con una habilidad vinculada de ángeles aún sin activar.

- Los Caballeros Negros de Yatan asesinan fabricantes de accesorios (Helen, Caterine) para que Agnus no trabaje la Piedra de la Vida; Euphemina, que lo vigila con sigilo de nivel maestro, le ofrece ayuda a cambio de liberar a Mumud; Singulet (ex Caballero Rojo traicionado) y Asmopel se reencuentran en Juden, con Aster como tercera pieza y Piaro esperando a Singulet en Reinard.
- La NASA detecta un asteroide de 56.000 millones de kg y 300 m de diámetro que apareció de forma físicamente imposible, con impacto estimado a 5 años y probabilidad de 1 entre 4500; en el mundo real crecen quienes implementan habilidades de Satisfy.
- El clon de Grid (código 21-4098) escapó del infierno por voluntad de Baal —la IA más avanzada de Satisfy, que encontró en los «cinco milagros» su entretenimiento—: lo que Grid desbloquea, el clon también; Grid convoca a los 10 criados meritorios y a Sabio Sticks para enfrentarlo.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 901–925

Capítulos 901–925

Temas tratados

- La pregunta «¿por qué naciste?» y la amenaza del clon
- El experimento del golpe único y la herida en el orgullo de Yura
- Euphemina contra el clon en Juden, capital del reino Murray
- La batalla de los 10 criados meritorios y las muertes de Vantner y Pon
- La destrucción del clon y los Ojos de Pagma
- El Grupo SA, el código 21-4098 y el error que premió dos veces a Grid
- El proyecto Rey Demonio y los cuatro Reyes Celestiales
- Diamantes de éter y gafas de sol para el rey de los Ojos Malvados
- El anuncio de la no participación en la 4.ª Competencia Nacional
- Singulet, el reino Murray y la caza de los antiguos Caballeros Rojos
- Urent, el maestro del aura escondido en los campos de Piaro
- Aster, el sabio rojo y el mito invicto de los deportes electrónicos
- La evolución de la herrería: «Genuino» y el Manejo de la Espada del Gran Espadachín
- La armadura mítica de Noll y la aldea vampírica
- Garam y Anul abren el mar Rojo: la cadena de misiones de Pangea

Resumen

La pregunta imposible

Grid reúne a los diez criados meritorios en plena jornada y les hace una pregunta que casi nadie en el mundo puede responder: ¿por qué nacieron? Lauel contesta seriamente que revivió para gobernar el mundo y Peak Sword que nació para elevar el estatus de Corea del Sur. La pregunta es en realidad un aviso de guerra: el clon que Yura vio en el infierno ya no está allí. Nacido con el único propósito de dañar a Grid, cruzó una puerta dimensional ante la despedida de Baal —que celebró por adelantado el dolor y la soledad de una vida fugaz creada para un solo fin— y emergió en el centro del mundo, sobre el mar Rojo. Nadie puede localizarlo: «solo él sabe dónde estoy». Faker libera las Sombras, el cuerpo de asesinos entrenado por Kasim y luego por él, pero si el clon avanza por zonas remotas la telaraña de información no servirá de nada, y Kraugel, que arde por medirse al falso Grid, debe conformarse con esperar. Yura pone el clima de la amenaza: los muros de Reinard se derrumbarían ante técnicas como el Link Kill Wave Pinacle Trascendido, y ella misma fue derribada de un solo golpe en el infierno. Lauel, con su inocencia venenosa, asegura que el Grid actual también la mataría de un golpe; Yura exige el experimento, se refuerza con la Invocación del infierno y Grid, incómodo, la tumba de un solo Pináculo Kill. Su disculpa apresurada —el poder de los objetos— abre una grieta nueva en el orgullo de la mujer que fue top cinco entre dos mil millones de jugadores, que escapó de la «esclavitud conocida como sus padres», que se hizo sirvienta de Yatan para perseguir a Kraugel y que creía estar acortando la distancia con Grid: él la trata como a un cordero débil, no como a una competidora. El pucherismo con que reacciona le parece a Grid la escena más adorable que ha visto, para disgusto de una Jishuka que vigila celosa. Entonces llega el susurro de Euphemina: el clon apareció en Juden, capital del reino marino de Murray, uno de los caminos entre la tierra y el infierno.

El clon desata la guerra en Juden

En Juden, Asmopel —cumpliendo la misión de encontrar y persuadir a los antiguos Caballeros Rojos— apuñala por la espalda al falso Grid en cuanto detecta el engaño, y queda atrapado por cuatro Manos de Dios. Euphemina, que seguía a Agnus con sigilo de nivel maestro —había negociado con él la liberación de Mumud y llevaba cuatro meses preparando su caza con la misión oculta «Liberación del alma de Mumud»— pierde el momento del trato y se interpone. Su plan perfecto fracasa contra un jefe con nombre de más de diez millones de salud protegido por una Armadura de Luz Sagrada que, pese a ser equipo «obsoleto» de Grid, sigue recortando el daño: la lluvia de rocas, el Cero Absoluto y el rayo definitivo de 29.000 de daño apenas lo marcan. Expuesta ante millones de espectadores —renunció a las competencias para ocultar su poder—, muestra la magia de Mumud (misiles sin atributo que ignoran el 30% de resistencia y el Río que Fluye, que convierte el maná en agua) y hasta la protección de Lepel, el dios indígena de los monjes. Nada: el clon despliega un yunque y un martillo, repara la espada oxidada y devuelve a Fracaso su forma de gran espada azul, y el corte atraviesa su defensa. La salvan el Fénix Rojo de Jishuka, cuyas flechas de fuego dañan al clon y curan a los heridos, y la llegada del grupo al completo mediante el transporte de Sticks.

Grid ataca primero con un plan: el hilo de plata de Pangea, disparado por un dispositivo de tracción, clava la Espada Relámpago Nacida de la Iluminación y los Fuertes Deseos en el pecho del clon (2.900 de daño mínimo: su resistencia supera los 3.000 puntos), y una lluvia continua de Misiles Mágicos le roba la visión para que no pueda activar el Manejo de la Espada de Pagma, cuya debilidad es que requiere un proceso de arranque. Randy copia a Grid, Noe escupe rayos, los esqueletos armados hasta los dientes mueren en vano, la gran espada de huesos de Belial de Kraugel clava al clon en un pozo de cincuenta centímetros, y el Pináculo de la Ola de Muerte Vinculada de Grid arranca casi 2,4 millones de salud. La respuesta del clon es una blasfemia de

herrero: analiza el equipo de Grid con los ojos de un blacksmith y copia en segundos, sin materiales ni método, la Balaya of Infinite Affection, la armadura póstuma de Khan. Grid, que jamás usaría su Fortaleza Móvil 3 porque podría destruir para siempre el legado de su maestro, ve cómo el clon la activa sin dudar —no comparte sus recuerdos— y cómo su ego madura: «¿por qué existes tú, si existo yo?». El Impermeable del clon devuelve la mitad del daño acumulado, y Vantner muere cubriendo a todos con su Escudo de Sacrificio (el 90% de su maná y su vida a cambio); Pon, frenético, le atraviesa el corazón con la lanza desde su caballo blanco y cae bajo el Pináculo de la respuesta. Aster, que observa, cree que Grid sacrifica colegas para no arriesgar a Piaro. Es al revés: toda la ofensiva inicial fue una trampa para que el clon copiara la Balaya y quemara su durabilidad, y la Espada Masacre del Ejército de 100.000 —más rápida que el Enlace Trascendido— pulveriza la armadura dejada en treinta puntos. «Este es el poder de los objetos», se burla Grid, y en la sede del Grupo SA unos empleados aterrados llaman «Dios» a un jugador por primera vez.

Despojado de su armadura, el clon siente por primera vez inseguridad y miedo; ennegrecido —piel blanca, cabello largo—, abre las fusiones Link Kill Revolve y Link Kill Wave Pinacle Trascendido, fruto de años cazando en el infierno hasta superar el nivel 400 y el cuarto despertar. Su danza de cinco espadas llena el cielo de hojas de energía como una aurora; la protección de Lepel, la cortina de flechas de Jishuka y el viento de Lauel no bastan, y Grid cae de rodillas sangrando. El escudo del título del Primer Rey (la salud perdida en el último minuto convertida en defensa) y la secuencia inmortal de leyenda lo sostienen; una nueva runa le salva la vida: el poder de Katz convierte el 100% del daño causado en salud y le brotan dos colas de sangre. Crucificado por las Manos de Dios, con Fracaso clavada en el corazón y martillada hasta convertirse en Espada de la Iluminación, sobrevive porque el elemental de luz y la Espada que Apunta a los Dioses combaten solos y atraviesan al clon. El estadística Indomable del monstruo —probabilidades de 0,01 a 0,0001 por ciento— invalida el golpe de gracia, y Lauel convierte el fallo en leyenda: «Su Majestad lo

perdonó deliberadamente; si lo mata ennegrecido, el incidente se repetirá, y además está aprendiendo». La capital de Murray corea «¡Dios Grid!». En el duelo limpio que sigue —poción de por medio, el clon regenera 10.000 de salud por segundo si no es golpeado—, el clon copia el truco del contraataque con Wave que el propio Grid acababa de usar, y Grid responde con Link y Pináculo: el clon, «un escudo de carne», muere. «Has ganado la lucha contra ti mismo.»

El error del sistema y el proyecto Rey Demonio

Las ventanas de notificación repiten las recompensas del archipiélago de Behen: el sistema considera que Grid volvió a superar la isla 41, porque el código 21-4098 —una existencia que debió quedar atrapada para siempre en el archipiélago— murió en el mundo abierto mientras el Ennegrecimiento seguía activo. Morfeo compensa el error con la «cláusula de motivación del usuario»: a los Ojos de Herrero les añade el poder que Baal regaló a Pagma en el pasado, los Ojos de Pagma, rebautizados como Ojos de la versión del Contratista de Pagma —verificar y copiar estadísticas, opciones y métodos de producción con solo mirar, sacrificando un objeto propio de calificación adyacente, con copias de un día y recarga de una hora—. Las pupilas de Grid se tiñen de azul mar; Lauel llora de envidia. En la sede, Lim Cheol compara a Grid con el Rey Héroe, celebra que Kraugel —Rey Sangriento tras concluir la búsqueda de los siete Santos malignos— volviera a acercarse y que los Ojos de Pagma reabran la brecha, y resuelve el problema de la 4.ª Competencia Nacional —sin rival, Grid ganaría tres eventos sin despeinarse y el público se aburriría— con una idea absurda: el evento Subyugación del Rey Demonio, con Grid como Rey Demonio oculto y Piaro, Asmopel, Mercedes y Noll clonados como cuatro Reyes Celestiales (solo estadísticas, habilidades y objetos: jamás personalidades ni recuerdos), medallas cada vez que ganen los villanos. En casa, Sehee (Ruby, santa de nivel 270) reprocha a su hermano no haberla llamado a la batalla; luego lee el correo del «Proyecto Rey Demonio» y celebra el papel. Grid acepta con condiciones: vestir a los Reyes Celestiales con sus creaciones, usar a voluntad los espacios de creación del servidor separado, y

premios de primer nivel: exige padranium y piedra divina (rechazados) y arrasa con los diamantes de éter, el mineral que absorbe luz y maná y solo extrae la mina abandonada de la ciudad enana de Talima, guardada por una grieta dimensional de la que asoma la mano del décimo gran demonio. Kraugel, que hizo el primer contacto con el rey de los Ojos Malvados, adivina el plan —gafas de sol para domesticar a ese rey y armarse contra el Imperio— y jura: «Este año voy un paso por delante; el año que viene estaremos lado a lado». Grid firma el contrato sin leerlo, a propósito: el pánico honesto de Yon Nae le confirma el valor del diamante. El contrato paga compensaciones por cada cien muertes acumuladas ante las puertas de los Reyes Celestiales y por sobrevivir al evento, vigente hasta el fin de la competencia; en la lista de premios figuran también la Piedra de la Vida, el cráneo del profeta y la máscara de un yangban. Faltan cincuenta días (ciento cincuenta en Satisfy).

El anuncio de la no participación de Grid revienta los buscadores coreanos. Los comentarios no maldicen: se preocupan por su salud y le agradecen años de gloria; los expertos que titulan «abandonó a su país» quedan solos, para orgullo de Peak Sword, que en la vida real lidera la asociación patriótica de admiradores. Paseando con máscara por el barrio que su dinero regeneró, Shin Youngwoo recibe de una empleada la misma lección que Lauel: «Haz lo que quieras; nadie tiene derecho a culparte». Su patriotismo, heredado del ejército, se reformula: primero proteger el reino Overgeared, a su gente y a sus vecinos, y ser en el juego un héroe del que la gente se sienta orgullosa.

El reino que atrae talentos

Singulet, tercer caballero de los antiguos Caballeros Rojos y «Caballero de la Destrucción», traicionado hace doce años por Asmopel —la Emperatriz movió los hilos, y esa es la verdadera enemiga—, deja el reino Murray, que lo ocultó once años sin que un solo noble lo vendiera: el joven rey, virtuosamente unido a su pueblo, deja de ser afluente del Imperio y se hace amigo del reino

Overgeared, como el barón Kudan predicó en la ceremonia de fundación. En Reinard, Singulet confunde a Mercedes con una celada imperial hasta que Piaro, su viejo capitán, lo abraza; los dos hombres de mediana edad lloran. Grid observa sus estadísticas —nivel 455, fuerza 4.001, un método de energía asesina que provoca lesiones internas con 22% de probabilidad— y le promete la venganza junto a Piaro y Asmopel. Mientras tanto, en los campos de Piaro, Aster busca su misión de clase (vencer a un ex Caballero Rojo para liberar todas las habilidades del sabio rojo) y tropeza con un granjero de sombrero de paja: Urent, el maestro del aura que Grid derribó en cinco segundos en la primera competencia, reclutado por Piaro tras invadir Reidan con el Reino Eterno y convertido, por puro trabajo de campo, en una fuerza que a Aster le parece superior al Kraugel actual. La serpiente de aura, la telaraña de marcas, el Aliento de Dragón de 9.900 a 306.900 de daño fijo y el Tragar Aura de 9.900 por dos chocan con la Historia Heroica de Aster, que restaura recursos y niega todo daño de habilidades durante diez segundos. Grid interrumpe con cortesía impropia —«¿a quién reclamo la indemnización por los campos?»— y ambos malinterpretan: Aster ve una maniobra del rey para vigilarlo; Urent, que no sabe que Grid ignoraba su existencia, se conmueve ante tanta «magnanimidad», renuncia a la venganza y acepta el duelo que Grid le ofrece: tres truenos de aura de 9.900 caen, y Urent no dura veinte segundos. Se une al gremio Overgeared —Lauel se desploma: «estás recogiendo gente en el patio delantero»—, mientras Estados Unidos sueña con el regreso de Zibal, cuyo Jinete del Cielo Azul sincroniza con el artefacto Raiders, y con el mítico Aster, el emperador de los deportes electrónicos que volvió de su retiro.

La herrería del rey y la armadura de Noll

La bendición de la diosa convierte la artesanía del herrero legendario en «Genuino»: botón de producción por fin disponible, mínimo épico, +30% a las estadísticas de las piezas y +20 permanentes con mil de reputación por cada mito; y el Manejo de la Espada de Pagma en el Manejo de la Espada del Gran Espadachín

Pagma: +40% de ataque, +50% de probabilidad crítica y +80% de daño crítico aplicados en todo momento, con el juego de pies de las danzas reducido a la mitad. El Fortalecimiento de Minerales legendario —hasta un kilogramo en tres días, tras siete años resignado a gramos de oricalco azul— permite el primer mito del grupo: la Balaya de la Confianza Firme de Noll (durabilidad 1.745, defensa 1.322, +30% de recuperación de salud, +20% de defensa en la oscuridad, +100 de defensa por cada cinco enemigos, requisito de nivel 400), hierro negro reforzado con placas de oricalco azul pensadas para el vampiro que gobierna la noche, más un escudo de calificación única. Noll, cuarto hijo de Shizo Beriache con el atributo de la compasión, recibe agradecido el primer regalo de sus 221 años: debe quedarse 153 días más como único señor posible de la séptima ciudad subterránea, donde las papas de sangre están convirtiendo 10.890 monstruos en futuros NPC del reino; el Noll armado será copiado como cuarto Rey Celestial.

Pangea: el mar Rojo se abre

En el Reino Hwan, Garam supera su prueba eligiendo el camino de matar, rompe la pipa que Pagma le hiciera y destapa el escándalo: el hereje repartió sus técnicas entre las masas —tabú máximo— y su heredero «es un rey del oeste». Pese a la advertencia de los cinco mayores (las tierras occidentales, contaminadas por dioses malignos, pueden costarle la vida eterna), Garam pide el mar Rojo, y Anul —el Operador, código S001, creador de misiones tan central como Baal o el arcángel Rafael— lo parte: quien cruce será el enemigo. Nace la misión oculta «Llamado de los Cielos» para todos los herreros del mundo, y solo Grid puede transportarlos: se lleva a los cien de mayor nivel a Pangea con pergaminos de Sticks. La cadena «Experiencia en el Continente Oriental» los obliga a sobrevivir una hora a los hixi de acero (una muerte: un nivel y diez puntos permanentes), rescatar a treinta vecinos cercados por los hixi venenosos —Grid, olfateando sangre con el poder del vampiro Ruson, rescata a 137 y gana 117 piedras benditas de mejora— y forjar 274 objetos épicos en tres días, tarea posible porque Grid copia cada hora el Gran Martillo único de la herrera Jina Cheong

para prestarlo a Alanta y Cedar. La última misión, cazar al taoísta que cría los hixi, es una trampa de Garam: su poder del viento aplasta el pecho de Grid (29.590 de daño) y revienta como petardos a varios herreros y residentes —«insectos que estorbaban mi línea de visión»—. Grid, con un brazo menos y la cara destrozada, aguanta para que los demás huyan, ejecuta al taoísta en un descuido (tres elixires) y, cuando «Regreso al continente occidental» le devuelve el movimiento entre continentes, clava la lanza combinada de la Espada de la Iluminación y la Espada que Apunta a los Dioses con Tiram —el vampiro del cinturón recién legendario— sujetando el arma del yangban: el sangrante Garam, nivel cercano al 600, ve desaparecer a su presa en un destello. «Adiós, idiota estúpido.»

Hechos relevantes e interesantes

- El clon de Grid (código 21-4098) cruzó al mundo abierto por la puerta dimensional del infierno con la bendición de Baal, que lo creó como entretenimiento y le regaló los Ojos de Pagma, el poder que siglos atrás dio al propio Pagma; emergió sobre el mar Rojo y atacó Juden, capital del reino marino de Murray.
- El clon superaba el nivel 400 con estadísticas de cuarto despertar, tenía más de diez millones de salud como jefe con nombre, vestía la Armadura de Luz Sagrada vieja de Grid (resistencia superior a 3.000), reparó Fracaso con herrería y sabía usar más danzas y fusiones que el original, incluidas Link Kill Revolve y Link Kill Wave Pinacle Trascendido.
- La copia instantánea de la Balaya of Infinite Affection —el legado póstumo de Khan— se hizo sin materiales ni método de producción; el clon la asimiló como piel («reconocimiento: yo soy tú») y usó la Fortaleza Móvil 3 (1 de durabilidad = 2 de defensa, inmunidad total un minuto, durabilidad remanente fijada en 30) y el Impermeable (devuelve la mitad del daño recibido en cinco minutos en 50 metros, a costa de 200 de durabilidad máxima permanente).

- Vantner murió protegiendo al grupo con su Escudo de Sacrificio (90% del maná, la vida del usuario al agotarse la durabilidad; perdió el 36,1% de experiencia y sus hombreras blancas) y Pon cayó contraatacado tras atravesarle el corazón al clon con su lanza (36,8% de experiencia, perdió el prototipo de la capa de Lantier); Grid recogió sus objetos rotos con cuidado antes de seguir.
- La estrategia real de Grid fue hacer que el clon copiara la Balaya y quemara la Fortaleza Móvil para destruir después la armadura con la Espada Masacre del Ejército de 100.000, más veloz que el Enlace Trascendido; su Pináculo de la Ola de Muerte Vinculada hizo casi 2,4 millones de daño y, sin armadura, un golpe alcanzó los 915.700.
- La estadística especial Indomable (Grid ronda los 2.000 puntos) anula parte del daño con una probabilidad de entre el 0,01 y el 0,0001 por ciento: se activó en el clon al borde de la muerte y le regaló una segunda vida.
- Dos runas salvaron a Grid: la secuencia inmortal de leyenda y el poder de Katz convertido en salud (100% del daño causado), que le hizo brotar dos colas de sangre; el elemental de luz y la Espada que Apunta a los Dioses, que combaten solos, atravesaron al clon cuando tenía a Grid crucificado.
- El sistema pagó dos veces la isla 41 del archipiélago de Behen: el clon debió quedar atrapado allí para siempre y, al morir en el mundo abierto, Morfeo aplicó la «cláusula de motivación del usuario» y subió la recompensa a los Ojos de la versión del Contratista de Pagma (copiar objetos mirándolos, con objeto propio como material, diferencia de un grado, copia de un día, recarga de una hora); los ojos de Grid se volvieron azules y Lauel lloró de envidia.
- Euphemina quedó expuesta ante millones de espectadores: había renunciado a las competencias para ocultar su poder; mostró la magia de Mumud (misiles que ignoran 30% de resistencia y el Río que Fluye), la protección del dios Lepel y su carta de teletransporte; su plan de caza de Agnus (misión

oculta «Liberación del alma de Mumud») llevaba cuatro meses montado.

- Grid derribó a Yura de un solo Pináculo Kill en el experimento del entrenamiento; la disculpa «¿qué es el poder de los objetos? Lo siento» hirió su orgullo de competidora y mostró un lado caprichoso e infantil que Grid encontró adorable (y Jishuka, insoportable).
- El proyecto Rey Demonio del Grupo SA: evento Subyugación del Rey Demonio con Grid como Rey Demonio oculto y Piaro, Asmopel, Mercedes y Noll clonados como cuatro Reyes Celestiales (prohibida la copia de personalidad, recuerdos y emociones); medalla por cada victoria villana, compensación por cada 100 muertes ante las puertas de los reyes y por sobrevivir; sin habilidades ni objetos extra, contra unos 400 participantes; SA estimaba 3-4 medallas y ahora admite hasta 7.
- Grid firmó el contrato sin leerlo a propósito: la reacción de pánico de la jefa de operaciones Yon Nae confirmó que los diamantes de éter (absorben luz y maná; extraíbles solo en la mina abandonada de Talima, custodiada por la mano del décimo gran demonio) valían más que los subproductos de criatura divina; también pidió padranium y piedra divina, rechazados por ser de clase específica y elemento divino.
- El plan oculto de Grid: fabricar gafas de sol para el rey de los Ojos Malvados con los diamantes de éter, apaciguar a ese ser y construir una base para enfrentarse al Imperio; Kraugel, que hizo el primer contacto con el rey, lo adivinó con una sola pregunta y prometió estar «lado a lado» el año próximo.
- La no participación de Grid en la 4.ª Competencia Nacional (a 50 días; 150 en Satisfy) no generó odio en Corea: los comentarios más recomendados se preocupaban por su salud; los expertos que lo acusaron de abandonar su país quedaron sin audiencia; una empleada le regaló té y la frase de Lauel: «haz lo que quieras; nadie tiene derecho a culparte»; su hermana Sehee (Ruby), santa de nivel 270,

solo reprochó no haber sido llamada a la batalla contra el clon.

- Singulet, «Caballero de la Destrucción» y tercer caballero de los antiguos Caballeros Rojos: nivel 455, fuerza 4.001, método de energía asesina (22% de lesión interna al atacar, 9% al contraatacar, 24-4.400 de daño fijo contra heridas internas); en su prime era superior a Asmopel en un uno a uno; la Emperatriz fue la verdadera instigadora de la traición; el reino Murray lo escondió once años y ahora rompe con el Imperio.
- Urent, maestro del aura y uno de los cinco milagros originales, fue derrotado por Grid en cinco segundos en la primera competencia; Piaro lo convirtió en granjero tras la invasión de Reidan, su aura revolucionó la agricultura (+20% de producción) y su arsenal (Aliento de Dragón de 9.900 a 306.900 de daño fijo, Tragar Aura, marcas de aura, Supersensibilidad) lo puso por encima del Kraugel actual según Aster; perdió contra Grid en menos de veinte segundos y entró en el gremio Overgeared.
- Aster, sabio rojo y mito invicto de los deportes electrónicos (volvió del retiro en las clasificatorias estadounidenses): su Historia Heroica restaura todos los recursos y crea un escudo de diez segundos que niega todo daño de habilidades y magia; se calcula un 10% de opciones contra el Grid actual; su mentor Winfred añoraba a Piaro; usa a Asmopel para tantear a los ex Caballeros Rojos antes de desafiarlos.
- Zibal volvió del exilio con la clase de crecimiento Jinete del Cielo Azul (misión «Yo soy el protagonista», tras conocer al cuarto príncipe imperial Edan) y el artefacto Raiders, un gigante de cinco metros con el que sincroniza 21 segundos; los veteranos estadounidenses lo comparan con el Kraugel del año pasado.
- La bendición de la diosa produjo «Genuino» (botón de producción, mínimo épico, +30% en las piezas, +20 de estadísticas permanentes y +1.000 de reputación por mito, algo especial cada tres mitos) y el Manejo de la Espada del Gran Espadachín Pagma (+40% de ataque, +50% de crítico,

+80% de daño crítico permanentes, juego de pies reducido a la mitad): el daño crítico de Grid puede alcanzar el 400% frente al 150-210% de un jugador normal.

- El Fortalecimiento de Minerales legendario admite hasta 1 kg en tres días (antes 30 gramos en treinta); los siete años de oricalco azul acumulados apenas sumaban 2,5 kg de los 4 que exige una espada de una mano; el monopolio del reino sobre el oricalco azul (botín del Guardián del Bosque) es total.
- La Balaya de la Confianza Firme de Noll: mito; durabilidad 1.745, defensa 1.322, +30% de recuperación de salud, -20% al daño físico y mágico, +100 de defensa por cada cinco enemigos, +20% de defensa y resistencia mágica en la oscuridad, pasiva Fortaleza Inmóvil; 4.770 de peso, nivel 400, 3.200 de fuerza y 2.200 de resistencia; Noll (nivel 433, cuarto hijo de Shizo Beriache, 221 años) recibió ahí el primer regalo de su vida y debe gobernar 153 días más la séptima ciudad, donde 10.890 monstruos se convierten en NPC al completarse la aldea.
- La creación del mito elevó la reputación de Grid por encima de los 200.000 puntos (con recomendación de la tienda de reputación) y el dios herrero Exeta lo elogió con +100 de destreza; el Guante del Dragón Azul de Peak Sword, objeto de crecimiento único de mínimo legendario, acumulaba solo el 20% tras ocho meses.
- Garam, yangban del Reino Hwan, eligió el camino de matar en su prueba, rompió la pipa obra de Pagma y delató su tabú: Pagma repartió sus técnicas entre las masas y predicó la mutación (yangban y humanos iguales); Anul (el Operador, código S001) partió el mar Rojo bajo la advertencia de que las tierras occidentales, contaminadas por dioses malignos, cuestan la vida eterna.
- La cadena de Pangea castigó el fracaso con la pérdida de niveles y de 10, 15, 20 y 30 puntos permanentes de la estadística más alta, y pagó con tres métodos de producción únicos, 117 piedras benditas de mejora de armas, 20 de armadura y tres elixires (+10 permanentes); Grid copiaba

cada hora el Gran Martillo único de Jina Cheong (forjado por Romann) para prestarlo a los herreros Alanta y Cedar.

- En la cueva del taoísta, Garam (nivel cercano al 600) aplastó a Grid con 29.590 de daño de un gesto y mató a los herreros y residentes que «estorbaban su línea de visión»; Grid perdió un brazo y un ojo, ejecutó al taoísta, combinó la Espada de la Iluminación con la Espada que Apunta a los Dioses, hizo sangrar dos veces al yangban con ayuda de Tiram (el vampiro del cinturón recién ascendido a legendario) y escapó con el pase de la mazmorra secreta de Pangea.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 926–950

Capítulos 926–950

Temas tratados

- Recompensas del continente oriental y evolución final del Cinturón de Tiram
- Los 231 elixires aleatorios y el despertar de la estadística de buena suerte
- La primera mejora mítica +4 de la historia de Satisfy
- El Templo de Galgos y los Seguidores del dios de la guerra
- El tercer poder de Belial: la Reina de la Burla y la Violación
- La huella del lich y la muerte que marcó los límites
- Overgeared Shadows: Faker funda el gremio de asesinos
- El Grupo de Expedición Skunk y el enigma de la Tumba de la Espada
- El reencuentro con Braham y la segunda clase legendaria: Duque de la Sabiduría
- La prueba de la Espada que Guarda la Tumba y el quinto papa Francisco
- La comunión con los recuerdos de Madra
- Creación de Minerales: el sueño de superar el padranium
- La 4.ª Competencia Nacional en China
- Kraugel contra el Héroe: el Grid de hace un año, derrotado
- El Rey Demonio: la subyugación de Berith como espectáculo mundial

Resumen

La borrachera de elixires y la espada naranja

El grupo abre en el continente oriental: Hanul termina con su pincel una caligrafía sobre papel tradicional de morera, una «palabra» destinada al gobernante de Pangea para que cuide de la

ciudad y de la gente que se sacrificó por Garam, que contempla al dios con una mezcla de admiración y rechazo: no le dio una oportunidad, le dio una recompensa, porque el cielo no puede permitirse ser unilateral. Grid regresa al continente occidental con recompensas astronómicas y un humor de perros: el juego es difícil de verdad. Repasa mentalmente su derrota ante Garam —el viento intangible que no supo leer por el sonido, el Anillo de Dark Bus que olvidó activar, las casi treinta habilidades de combate que posee y las más de cincuenta contando las de sus objetos— y decide por primera vez en su vida escribir una sugerencia al servicio de atención al cliente. La primera buena noticia llega del cinturón que arrastraba desde las ciudades vampíricas: el Cinturón de Tiram completa su evolución final a calificación legendaria (reducción de daño del 15%, 10.000 de salud extra y el pasivo Viento de Regeneración, 500 puntos de salud por segundo) y le permite convocar al vizconde vampiro Tiram —295 años, 2.150 de ataque físico, 100.000 de salud y un título letal: «Deprimido», que degrada todas sus estadísticas por vergüenza de servir a un humano—. Como es humanoide, acepta equipo puro, y Grid lo arma de inmediato con los métodos de producción únicos traídos de Pangea. Los 77 herreros supervivientes de la misión (23 murieron) le venden las piedras de mejora benditas al reino a precio solidario y le regalan los 231 elixires aleatorios que les sobran, un lujo imposible para artesanos comunes. Grid se encierra en su oficina y se los bebe todos: 2.340 puntos de estadísticas —el equivalente a unos veinte niveles—, con el coraje disparado hasta 100 (cada punto sube ahora ataque y defensa en 0,2) y la buena suerte de 400 a 631. Aprovecha el momento para gastar cientos de piedras benditas: tras cincuenta fallos consecutivos, la Espada Relámpago Nacida de la Iluminación y los Fuertes Deseos sube a +2, +3 y +4 —primer jugador de la historia en mejorar un mito a +3 y a +4, con títulos que suman daño y un brillo anaranjado de sol poniente— y queda con 4.611 de ataque; la Balaya del Afecto Infinito, la armadura póstuma de Khan, se queda en +3. Grid sonríe: podría llamarse el rey de la suerte.

El Templo de Galgos

Lauel había encontrado un nuevo coto de caza: el Templo de Galgos, un laberinto doble de difícil que las ciudades vampíricas, donde Pon, Regas y Chris cazaban por separado. La maldición del recinto resta el 10% de las estadísticas y la mitad de la regeneración de salud; sus mensajeros, siervos del lich que da nombre al templo, superan los 2.000 de agilidad (Grid roza los 3.000) y los magos de túnica arruinan a cualquier invocador. Allí Noe alcanza el nivel 100 y estrena «Vuélvete Majestuoso»: la mejor bestia demoníaca del infierno despliega una cortina de relámpagos que bloquea todos los ataques durante dos segundos. El problema son los Seguidores del dios de la guerra, no muertos escapados de una tumba con contraataque incondicional: devuelven golpe por golpe a quien los golpee. Grid los caza por los fragmentos de mapa de la Tumba de la Espada que sueltan —allí pasó Pagma sus últimos años y allí está enterrado el cuerpo de Braham—, primero en solitario y luego en grupo con Pon, Regas y Chris, que neutralizan con lanzas, articulaciones rotas y la Espada de las Mil Toneladas del Tyrant mientras Grid deshace a los seguidores con la espada mejorada. Pon incluso le reprocha su excesiva moderación: «a veces extraño al Grid más egoísta que nadie». El verdadero jefe intermedio, el Seguidor que aprendió dos técnicas secretas, obliga a Grid a estrenar el tercer poder de Belial: la ilusión. Un humano no puede digerir los tres poderes del gran demonio a la vez, así que elige: con la Reina de la Burla y la Violación, cada 10% de salud perdida bajo la mitad invoca un clon con el 10% de su ataque que refleja el 30% del daño recibido; con la Distorsión de la Reina, Grid intercambia su cuerpo con el de una ilusión (2.300 de maná por uso, y un control que exigiría más de 4.000 de inteligencia para no marearse). Con cinco campos de visión y tres distorsiones encadenadas, Grid desgasta al monstruo hasta que Chris, Pon y Regas, recuperados del colapso mental del lich, lo rematan: del cadáver caen el fragmento que completa el mapa y una técnica secreta quemada e ilegible. La alegría dura poco: los esqueletos Overgeared —inmunes al colapso mental por su naturaleza y al legado vampírico que ni Braham supo medir— se burlan del lich

con la técnica Ridicule aprendida sobre la marcha, y Galgos, furioso, mata a todo el grupo sin presentarse: la «huella» que imprime en los corazones causa la muerte incondicional. Grid pierde el 36,7% de la experiencia y la Daga Ideal +8. El veredicto colectivo: el templo solo se farmea de mobs; los jefes, después de la Competencia Nacional, «y no os volvéis más fuertes con la compensación de una medalla de oro», bromea el único hombre del mundo que habla así de las medallas.

Sombras para el reino

Lauel, desbordado, decide multiplicar los gremios subordinados y se lo pide a la persona que más ha observado en años de trabajo en la sombra: Faker abandona las comodidades y los bonus de caballero del gremio principal y funda Overgeared Shadows, que empieza en nivel uno y sin ventajas, con todos los asesinos del gremio original y la gente de la lista de espera: el gremio de asesinos más grande jamás creado, «un cuchillo solo para Grid y el reino». La frialdad de su aceptación hace que Lauel se sienta un pecador, hasta que Faker suelta el dicho del perro que tras tres años en la escuela del pueblo sabe recitar los clásicos.

La Tumba de la Espada

El mapa conduce a una llanura con 4.179 espadas clavadas —3.580 insignificantes, 599 significativas— cuyo patrón de giros es un candado de decenas de miles de combinaciones: girar la espada 423 reinicia las 422 anteriores. Lleva más de un año descifrándolo el Grupo de Expedición Skunk —ochenta expertos que sueñan con un avión privado (Skunk), con salvar a un hermano terminal (la exploradora apodada Mujer Perro) o con diez superdeportivos (Cocodrilo)—. Cuando Grid aparece, Skunk se disculpa por haber planeado venderle el secreto caro y Grid, incapaz de castigar a quien solo jugaba, lo ignora mirando las «estrellas» azules que flotan sobre la llanura: los fragmentos del alma de Braham, débiles como llamas a punto de apagarse. Braham le mintió al marcharse —su alma colapsaría lejos de Grid— para no arrastrarlo a las crisis

que le prepararían los enemigos que lo rodean. Grid llora, se enfada y ofrece lo impensable: «Úsame como recipiente». Los fragmentos entran en su cuerpo y nace la segunda clase legendaria consecutiva: el Duque de la Sabiduría, con cuatro puntos de estadística por nivel (el doble), la mitad invertida automáticamente en inteligencia, un alma que se recuperará por años o por saltos de 1.000 de inteligencia a través de cinco estados (de discapacitado a completo) y la pasiva Contemplación Mágica: descifra la magia enemiga con un 50% de romperla y un 4% de replicarla, y potencía la aliada un 30%. La misión «La petición de Braham» (entrar al calabozo del glaciar donde yace su cuerpo) se resuelve tras la prueba de la Espada que Guarda la Tumba, obra legendaria tardía de Pagma con 8.395 de ataque y el ego del quinto papa Francisco, amigo del herrero, creador del conjunto de Luz Sagrada y guardián voluntario del cuerpo de Braham: le bastan cuatro preguntas (la paz mundial movió la vida de Pagma; la herrería al servicio de otros; la identidad de Braham, vampiro, humano, gran mago y Duque de la Sabiduría traicionado por su único amigo; y la negativa de Grid a justificar la traición) para abrir la puerta de hierro que Skunk buscó en vano medio mes. Dentro, el escalofrío milenario solo es soportable gracias a la Balaya del Afecto Infinito; Braham confirma su cuerpo intacto y recibe la verdad: Pagma le sobrevivió arrepentido, enterró su cuerpo a salvo y pidió a Francisco que lo custodiara, con el encargo de resolver algún día lo que él no pudo: Marie Rose, el rey y los dioses. Braham jura matarlo de nuevo si se cruzan en el infierno. La misión «Arreglo de Pagma» premia a Grid con la habilidad oculta Creación de Minerales: mezclar varios minerales para gestar uno nuevo —el padranium, que Pagma y Braham forjaron juntos, es el techo a superar—, aunque exigirá un contrato de investigación con un mago y Braham, hoy una cáscara vacía, solo podrá ayudar cuando recupere el alma. De vuelta en Reinard, Braham dicta dos veredictos: Lord es mil veces más talentoso que su padre, pero «no le enseñes magia todavía» —orden inmediata del rey—, y el retrato del vestíbulo es cien veces mejor que el original, «calamar». El ciclo de la tumba se cierra, en la promesa que da título al tramo, con la comunión de Grid con los recuerdos de Madra.

La cuarta Competencia Nacional

Pekín, 3 de agosto: 125 países, 53 eventos, cien mil espectadores. El video de apertura muestra la caída de Kraugel —la espada rota, el trono oxidado y vacío que simboliza la ausencia de Grid— y el regreso de leyendas: Zibal, ex número dos y saco de boxeo de Kraugel, se sienta en el trono y ríe; el emperador FPS Aster vuelve a Satisfy; y la mano que desafía desde la oscuridad es Faker. En casa, Grid y su hermana Sehee —universitaria de primer año, jugadora consciente del potencial de una Santa— ven la emisión y descubren que cortaron la frase de Grid. Mientras un veterano columnista chino de 63 años exige que «los coreanos aprendan humildad», el minijuego Battlefield deja sin supervivientes chinos y un único coreano de pie: Coca-Cola, el novato criado por los 10 criados meritorios. El primer día Corea firma dos oros: Yura abre la cuenta y Coke gana la Recaptura de la Mina, un evento de mando en tiempo real con veinte mineros, dejando a China con un bronce y la autoestima por los suelos. El segundo día, Jishuka da a Brasil el oro en procesamiento de objetivos con su maestría evolucionada y el Arco del Fénix Rojo, y Peak Sword y Toon se conforman con platas. El tercero, Zibal convierte la caza de jefes en un espectáculo montado sobre el lomo del monstruo y Aster debuta capturando bichos con el sonido del viento. En la guerra de asedio, la alianza Corea-Japón de Yura y Coke es desmantelada por las malvadas tácticas de Lauel, que baraja con Estados Unidos y China y se lleva el oro sin que Kraugel necesite la técnica que corta el mundo; entre aplausos, Lauel suelta su profecía: el cielo aconseja prepararse para un enemigo enorme, «tarde o temprano la puerta de una segunda dimensión se abrirá en la Tierra».

Romper al Héroe

El Héroe del año es Grid: la IA reproduce sus especificaciones completas, y su personalidad agresiva horroriza a los retadores. Zhan Jian, el «Príncipe del Hielo» chino que analizó cien veces las finales del año pasado, resiste un minuto y trece segundos: su espada pierde 78 de durabilidad en un bloqueo, la muñeca se le

fractura y las Llamas Negras del infierno de la reina lo borran del mapa. Mei Xiao, la hermana pequeña del clasificado al que China desprecia como «el perro de Kraugel», hace historia con su látigo y su tela controlados a mano: cinco minutos y media barra de vida del Héroe. Y entonces sube Kraugel. Dos años de Santo de la Espada le dieron el Control de Espada —seis espadas y sus vainas clavadas en el suelo para mutilar el juego de pies del Héroe—, el desprendimiento que devuelve los golpes sin daño y una fase de plata en la que se convierte en espada. El Héroe despliega Manos de Dios, perspicacia y parche del matador, Ennegrecimiento con Transcend de treinta segundos, las colas rojas chupasangre del descendiente directo, el mandoble de la Espada del Descendiente Directo, veneno de la Balaya (inútil: Kraugel es inmune y tiene la Piel Impenetrable) y hasta los clones de la Reina de la Burla, que enlazan una detonación de cinco habilidades que borra el escenario. Kraugel responde con Dividir el Cielo, la técnica de Piaro que hirió a Belial (tres barras de diez), y con Space War, la espada que separó al mundo, a quince metros: 44.099 de daño, herida irreversible (estadísticas −20%, velocidades −50%) y cinco barras evaporadas. Cuando el Héroe, inmortal unos segundos con la Espada del Tigre Blanco clavada en el corazón, muere bajo la lluvia de 37 espadas, el estadio entero se pone en pie: el Grid de hace un año ha sido derrotado por el Kraugel de hoy. Grid aplaude de verdad, con las manos sudadas por las ganas de retarlo. Ese mismo día, Come Jokbal Picante gana el oro en el escape del laberinto.

El PvP de Yura y la sombra del Grupo Dajin

Con 467 inscritos y 64 en escena, el PvP hierve: Bubat, armado con los Guantes de Disposición Natural de Artina (legendarios: ataque proporcional a la defensa), aplasta al mago de tierra Gosar; Regas cae en cuartos ante Zibal y lo admite; Yura despacha a Damian en quince minutos pidiéndole que luche «con todas tus fuerzas» contra su Despliegue de la Espada Sagrada, con su Manejo de la Espada de la Luz anulando ventajas y aplicando debilidad. En semifinales, Zibal convoca a Raiders, la máquina mágica de cinco

metros —reliquia de los humanos antiguos forjada para resistir incursiones de grandes demonios y arcángeles, con el símbolo del Imperio y solo 21 segundos de autonomía— y rompe a Chris, la montaña del ranking, con una lanza que gana peso con cada golpe. Yura vence a Pon, pero en la final Zibal abre con el Pegaso, que devora los recursos de la enemiga, y la coreana se conforma con la plata. Su indiferencia inquieta a Grid: la nieta del presidente del Grupo Dajin —77 años, el 7,3% de las cápsulas de Satisfy en Asia nororiental— creció con un padre al que el abuelo obligó a ser codicioso hasta apagarse, y con la promesa paterna de «hacer solo lo que te haga feliz». Hoy, vigilada para heredar el grupo, anuncia que dejará el juego. La primera llamada de Grid sin propósito concreto se convierte en el tema de la competición: «¿Entrarás a la empresa? ¿Es eso lo que quieres?». Ante el silencio, Grid llama a Dajin Motors, exige hablar con el presidente y le suelta un «Dame a tu nieta» que el anciano malinterpreta como boda. La apuesta queda cerrada: si Grid gana la subyugación del Rey Demonio y revela su identidad, contrato a largo plazo y Yura libre.

El Rey Demonio

El evento estrella encarna la campaña internacional contra el 22.º Gran Demonio Berith, y el monstruo lo interpreta Grid: castillo de cuatro puertas custodiadas por cuatro Reyes Celestiales, grupos de cien por puerta, y un Rey Demonio que gana 200.000 de salud cada diez minutos de espera —cifra que el Grupo SA rebajó del medio millón original porque Grid es demasiado fuerte, por razones que solo SA conoce—. En la aparición previa, el enmascarado de cuernos descubre, cancela y duplica el hechizo del imprudente Gosar, acribillado por su propia mano de arena, y cuando el público vota al monstruo como el mejor de la función, SA se encoge de hombros: «nunca dijimos que la votación se limitara a jugadores». Antes del último día, Estados Unidos domina (9 oros) y Corea es sexta con 6. En las puertas, los coreanos Coke, Peak Sword y Come Jokbal lidian el grupo de la oeste contra Benz, la ciega acorazada cuya espada roja escupe cristales; el sur le toca a Bin, un desenvainado tan rápido que destroza a Zhan Jian y Liao mientras

Seon, el argentino, sonríe como un gran demonio («he recibido almas utilizables»); en la norte, Jishuka, Katz —que desata su locura sellada, Cielo Sangriento— y Aster sufren la autocuración de Kobold; y en la este, la marisma y el guardián del sombrero esperan: Kraugel lo llama «el peor enemigo». Mientras tanto, libre de cámaras, Grid funde la Espada que Apunta a los Dioses en el servidor aislado de la competición, recupera el padranium del horno portátil y usa la Creación del Herrero Legendario para fabricar un cañón de disparo automático. Su sonrisa supera incluso la de Seon.

Hechos relevantes e interesantes

- El Cinturón de Tiram completó su evolución a legendario: −15% de daño recibido, +10.000 de salud, Viento de Regeneración (500 de salud por segundo) y convocatoria del vizconde vampiro Tiram (100.000 de salud, 2.500 de defensa), afectado por el título «Deprimido» que degrada sus estadísticas; Grid lo equipó con los métodos únicos de Pangea y planea convertirlo en su escudo para la subyugación del Rey Demonio.
- Tiram es dócil porque Grid posee la cualificación de Rey Sangriento; el rey sueña con que algún día hasta Elfin Stone, el noble más poderoso con el que ha tratado, le jure lealtad.
- Grid bebió 234 elixires aleatorios (231 regalados por los 77 herreros supervivientes de Pangea): 2.340 puntos de estadística, coraje a 100 (0,2 de ataque y defensa por punto) y buena suerte de 400 a 631; los elixires aleatorios pueden subir estadísticas especiales como destreza, coraje, poder político y suerte.
- La Espada Relámpago Nacida de la Iluminación y los Fuertes Deseos subió a +4 pese a cincuenta fallos consecutivos: Grid es el primer jugador en mejorar un objeto mítico a +3 y a +4 (títulos con +1% y +2% de daño y efecto visual «sol poniente»); la espada quedó en 4.611 de ataque y la Balaya del Afecto Infinito en +3 (defensa 1.622).

- El Templo de Galgos penaliza con −10% a las estadísticas y −50% a la regeneración; sus criaturas son «experimentos de Berith» y su lich mata con la «huella»: el primer efecto causa muerte incondicional (Grid perdió el 36,7% de la experiencia y la Daga Ideal +8).
- Los Seguidores del dios de la guerra, no muertos escapados de una tumba, devuelven el 100% del daño recibido en contraataque; el que aprendió dos técnicas secretas alarga su espada con un aura cambiante (maza, lanza o látigo) con triple ataque, y solo cayó ante las ilusiones de Grid y el remate de Chris, Pon y Regas.
- Lud, uno de los tres hombres fuertes del ejército de Ares, posee la misma pasiva de contraataque incondicional que los Seguidores y derrotó incontables veces al Gremio Gigante; Regas ya perdió contra él en sus días de novato, cuando Lud era «solo» un artista marcial genio.
- Tercer poder de Belial, la ilusión: Reina de la Burla y la Violación invoca un clon por cada 10% de salud perdida bajo el 50% (10% del ataque, 30% de daño reflejado) y la Distorsión de la Reina intercambia el cuerpo con un clon (2.300 de maná); Grid la usó por primera vez contra el Seguidor de las dos técnicas.
- Los esqueletos Overgeared son inmunes al colapso mental del lich y aprendieron solos la técnica Ridicule para burlarse de él; son un legado vampírico cuya fuerza ni Braham pudo medir.
- Faker fundó Overgeared Shadows, el mayor gremio de asesinos jamás creado, empezando en nivel uno y sin comodidades, sacrificando los bonus de caballero bajo Piaro: «un cuchillo solo para Grid y el reino Overgeared».
- La Tumba de la Espada guarda 4.179 espadas (3.580 insignificantes, 599 significativas) en un candado de decenas de miles de patrones: girar la espada 423 reinicia las 422 anteriores; el Grupo de Expedición Skunk llevaba más de un año descifrándolo y planeaba revender el secreto a Grid.
- Los fragmentos del alma de Braham eran llamas a punto de apagarse: dejó a Grid mintiendo («solo teníamos una

relación contractual») para no arrastrarlo a las crisis de sus enemigos; el ofrecimiento de Grid como recipiente unió sus almas con un hilo del destino.

- Segunda clase legendaria consecutiva: Duque de la Sabiduría (evolución de Gran Mago), 4 puntos de estadística por nivel con la mitad automática a inteligencia; el alma pasa por cinco estados (discapacitado, debilitado, en recuperación, recuperación, completo) y se restaura con los años o cada 1.000 de inteligencia; mientras tanto, sin hechizos nuevos ni Asimilación.
- Contemplación Mágica (pasiva): descifra la magia enemiga con 50% de romperla y 4% de replicarla, y potencia un 30% la magia aliada; en la Aparición del Rey Demonio, Grid duplicó ante millones de espectadores el hechizo del mago Gosar.
- La Espada que Guarda la Tumba (legendario, 8.395 de ataque, 2.029 de defensa) contiene el ego del quinto papa Francisco, amigo de Pagma y verdadero maestro del conjunto de Luz Sagrada; su prueba se superó con las respuestas «paz mundial», «la herrería para beneficiar a otros», la definición completa de Braham y la negativa a justificar la traición.
- La verdad de Pagma: tras proteger el archipiélago de Behen enterró el cuerpo de Braham en el calabozo del glaciar, construyó la Tumba de la Espada para protegerlo y encargó a Francisco su custodia, con el mensaje «resucita y resuelve lo que yo no pude: Marie Rose, el rey y los dioses»; Braham jura matarlo de nuevo si se reencuentran en el infierno.
- Creación de Minerales (habilidad oculta de «Arreglo de Pagma»): mezclar varios minerales para crear uno nuevo, por ahora limitada a uno, que exige un contrato de investigación con un mago; Grid se niega a investigar con nadie que no sea el propio Braham, para superar juntos el padranium.
- Braham sobre Lord: «mil veces más talentoso que tú, pero no le enseñes magia todavía»; Grid cortó de inmediato el

estudio mágico del príncipe. Del retrato real solo dijo que era cien veces mejor que el original.

- Los regresos a Reinard tienen su pausa familiar: tras el viaje con los herreros, Grid le susurró su amor a Irene y besó la frente del Lord dormido antes de encerrarse con los 231 elixires; y tras la expedición de la tumba se bañó con Lord y pasó tiempo con Irene antes de volver a su oficina, donde Braham guardó silencio por cortesía familiar.
- 4.ª Competencia Nacional en Pekín: 125 países, 53 eventos, 100.000 espectadores; el trono vacío del video de apertura anuncia la ausencia de Grid, y vuelven Zibal, Aster (el emperador FPS) y Faker; Sehee, hermana de Shin Youngwoo, juega conocedora del potencial de una Santa.
- El Héroe (Grid copiado por la IA, de personalidad agresiva) destruyó a Zhan Jian en 1 minuto y 13 segundos; Mei Xiao le quitó casi media barra en 5 minutos con látigo y tela; Kraugel lo venció con Control de Espada, Dividir el Cielo (la técnica de Piaro que hirió a Belial) y Space War (44.099 de daño, −20% a estadísticas y −50% a velocidades): «el Grid de hace un año fue derrotado por el Kraugel de hoy».
- Zibal rompió a Chris con Raiders, la máquina mágica del Imperio (reliquia antigua contra grandes demonios y arcángeles, 5 metros, 21 segundos de autonomía) y ganó el PvP a Yura usando primero al Pegaso, que devora los recursos enemigos: «no lo invoqué porque fuera fácil, sino porque era difícil».
- Yura, nieta del presidente del Grupo Dajin (77 años, 7,3% de las cápsulas de Satisfy en Asia nororiental), anunció su retirada del juego; Grid negoció con el abuelo: oro en la subyugación del Rey Demonio y revelación de su identidad a cambio de un contrato a largo plazo y la libertad de Yura.
- El evento de subyugación encarna la campaña contra el 22.º Gran Demonio Berith con Grid como Rey Demonio: +200.000 de salud por cada 10 minutos (rebajados de 500.000 por la fuerza de Grid, por razones que solo el Grupo SA conoce), cuatro Reyes Celestiales —Benz, Bin,

Kobold y el guardián del sombrero de la marisma, «el peor enemigo» según Kraugel— y hasta 15 medallas en juego.

- En el servidor aislado de la competición, Grid fundió la Espada que Apunta a los Dioses, recuperó el padranium del horno portátil y usó la Creación del Herrero Legendario para fabricarse un cañón de disparo automático: la piel del Rey Demonio disfraza su apariencia, objetos, mascotas y nombres de habilidades, haciendo imposible identificar al jugador bajo la máscara.

016 · 4.ª Competencia (Pekín)

- Estadio Olímpico de Pekín: 100.000 espectadores, pantallas gigantes, cápsulas en la pista.

- Evento Rey Demonio: Grid, jefe final en el servidor Battlefield, solo contra 400 clasificados mundiales (926–975). Corregido 2026-10-30 (VER-6): antes figuraba 451–475, incorrecto.
- Reyes Celestiales: Piaro, Asmophel, Mercedes y Noe custodian las 4 puertas del castillo (901–925, 951–975).
- Desenlace: Grid derrota a los 400 y revela su identidad ante Kraugel (951–975).

- Medallero: EE. UU. gana el general; Cibal y Yura destacan en PvP (951–1000).

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 951–975

Capítulos 951–975

Temas tratados

- La Subyugación del Rey Demonio en la cuarta Competencia Nacional
- Los Cuatro Reyes Celestiales: Mercedes, Asmopel, Noe y Piaro
- La tienda de reputación y la máquina aleatoria de premios
- El Rey Demonio Grid contra los 400 clasificados
- La máquina mágica negra y el alma de Braham
- El duelo final entre Grid y Kraugel
- La Pintura Extremadamente Honorable como punto de guardado
- La rueda de prensa del Grupo SA y las reglas del nuevo evento
- El contrato publicitario con Dajin Motors
- La confesión pública de Yura y la mudanza de Jishuka
- Irene y el dilema del amor por un NPC
- La caída del reino de Media y los Ojos del Dragón Blanco
- Las gafas de éter y el Rey de los Ojos Malvados
- El asedio por delegación del Imperio a la aldea de los ojos malvados
- Kraugel y el camino de la lanza con Kirinus

Resumen

Los Cuatro Reyes Celestiales

Para la cuarta Competencia Nacional el Grupo SA separó por completo el servidor del torneo del principal: lo que se destruya allí no afecta a los personajes reales y los objetos rotos se restauran al cruzar la puerta. La salvaguarda se entiende en cuanto arranca la

Subyugación del Rey Demonio: los Cuatro Reyes Celestiales que custodian las puertas son los NPC que Grid ha reunido y armado durante años. La guardiana del oeste, «Benz», es Mercedes con la Armadura del Rey Héroe —cada golpe que recibe sube su ataque—; el sur, una copia de Asmopel; el norte, Noe con máscara de kobold; el este, Piaro. Todos son copias que heredaron los poderes de los cuerpos, no sus personalidades: cuando el Noe del evento muere pidiendo perdón, Grid entiende que el real habría muerto resentido. Con nivel medio de 450, el grupo B pierde cuarenta y un hombres en veinte minutos —el escudo único del alemán Weldon aguanta quince golpes— y sobrevive agarrado al tanqueo de Coke y a la mazmorra instantánea de Come Jokbal Picante. El error es tomar a Mercedes por una berserker: guardan las definitivas para el final y ella responde con su versión de la Actitud del Tigre Blanco (defensa +198 % a cambio del ochenta por ciento del ataque), y unas alas con las que derriba al propio Yaruk cuando el alma de la vaina de Peak Sword entra en su estado de ebriedad y la apuñala. Sus ojos vendados revelan a la fuerza estadísticas ajenas y frenan al grupo entero. El grupo B cae a la media hora; el C se rompe contra la espada de Asmopel; el D —Damian, Katz y Jishuka— se estrella contra la recuperación de manantial de Noe; y en la marisma del este Piaro entierra a todos bajo una tromba marina que recuerda a Kraugel al granjero que le arrancó un brazo a Belial. Kraugel y Tris, los últimos en pie, mueren sin rendirse.

Mientras el mundo entra en pánico, Grid martilla en silencio: conoce las reglas ocultas —eliminados los cuatro grupos, resucitarán con derecho a reintentar— y espera que los jugadores superen a sus NPC; en el Grupo SA, Lim Cheol-ho y John Sangmin coinciden en que criar a cada NPC analizando su pasado no fue cálculo sino «corazón puro». En la tregua de veinte minutos, retransmitida, el chino Zhan Jian propone concentrar a los veinte mejores países en un solo equipo y Seuron y Peak Sword lo humillan; con el aval de Kraugel se mantienen los grupos. En el segundo desafío los Reyes Celestiales conservan los enfriamientos gastados y un treinta por ciento menos de estadísticas: la puerta norte cae a los treinta y siete minutos —contribuciones de Jishuka,

Damian y Katz— y el primero en morir es Noe, para sorpresa del propio Grid: la Inmovilidad-3 de su Balaya de Fuerte Confianza lo clavaba al suelo y Jishuka era la única con daño sostenido para explotarlo. Nueve minutos después cae el Asmopel del sur, aún incompleto. Por primera vez en el torneo los espectadores de todos los países vitorean juntos: la humanidad contra el Rey Demonio. En una hora y cuarenta minutos, las cuatro puertas están abiertas.

El Rey Demonio contra cuatrocientos

Grid preparó la batalla con la lógica de un tramposo profesional. De sus 219.540 puntos de reputación compra caramelos que suben todas las estadísticas un treinta por ciento durante cinco minutos (hasta cinco seguidos), un cañón dorado legendario —proyectiles del aliento del dragón azul y el cuerno de Astarot, hasta 11.300 de ataque— y, sobre todo, la máquina aleatoria de 999 puntos: convencido de que sortea artículos de todas las tiendas del mundo, apuesta a su suerte de 631 y gana un Pergamino de Finalización Inmediata de Objetos. En el salón del trono la primera víctima es Seuron: una estocada rebautizada «pena de muerte» lo ejecuta de un golpe, un perdón de Grid por el rumor de las hemorroides. La Espada de Bloqueo del Ejército de 100.000 arrodilla a cientos y deja a Grid matar a Mei Xiao, la china que ata: la primera amenaza real. El Campo de Energía Demoníaca de Tormenta apisona a los atrapados, una magia íncubo paraliza de placer a Weldon y el Anillo de Dark Bus se traga al Fénix Rojo de Jishuka mientras el Rey Demonio mira a la cámara para Yura. Después la masacre se organiza: la lanza de Pon arranca 41.300, el Pegaso de Zibal drena recursos, el cañón rompe formaciones; y cuando Zibal convoca a los Raiders —la máquina mágica que el mundo conoce por la paliza a Yura—, el Rey Demonio despliega los Ojos de Baal: analizan el objeto y lo replican consumiendo las Triple Layers como material. Sobre la copia negra, la pieza oculta «Conceder un ego», del archipiélago de Behen, implanta el alma de Braham: el legendario gran mago drena el maná del entorno (triple de potencia) y suelta «magia básica» que es legendaria: la bola de fuego que resulta ser Meteoro, el cortador de viento que es el Tornado del Caos con el

que hace siglos borró a la tribu Etel, una cadena de relámpagos cuatro veces más ancha que el campo de Grid. Aster, el emperador de los FPS, atraviesa el bombardeo con su Historia Heroica —el poder de los siete Santos malignos que anula magia y habilidades— y muere en cinco segundos porque no bloquea ataques básicos.

Los jugadores contraatacan con lo aprendido: el Duque de la Sabiduría de Grid ha convencido a los magos de que apuntarle magia es veneno, así que el daño llega por otros lados —la Espada de 1.000 Toneladas de Tris, 61.700; Peak Sword con Yaruk en ebriedad total (+500 %) desatando 230.900— hasta volarle la máquina. Caído y golpeado por trescientos, Grid pierde el setenta por ciento de salud en segundos, recuerda los años de instituto y no se inmuta: la Dignidad del Gran Rey refleja estados, el escudo del título Primer Rey le compra tiempo, la Fortaleza en Movimiento convierte durabilidad en defensa con inmunidad total y el Ennegrecimiento con el poder de la ilusión de Belial —uno de sus tres, junto a oscuridad y fuego— multiplica sus clones. Entonces la jugada sucia perfecta: Inexpugnable libera la mitad de todo el daño sufrido en los últimos cinco minutos en un radio de cincuenta metros; más de doscientos jugadores, Tris incluido, mueren en la explosión nuclear. El duelo con Jishuka es la flor de la batalla: la arquera, que dos meses atrás alcanzó el Reino del Cielo sobre el Cielo, evitó toda la pelea apuntar a la Balaya —obra de Khan— y solo al final, con la última flecha, la rompe: «lo siento, pero soy una mujer orgullosa». Muere en brazos de Grid. Quedan ochenta: Damian cae bajo el Pináculo de la Ola de Muerte Vinculada, el cañón y el arpón de dragón paralizan a los Raiders («has mostrado una actuación maravillosa», le dice el Rey Demonio a Zibal), y una alarma pregrabada con doscientos misiles mágicos, Noe, Randy, un lich y un caballero de la muerte limpian el resto. Al final quedan dos: Kraugel, ileso, y Grid, sin inmortalidad.

La Pintura Extremadamente Honorable

Kraugel prefiere apuñalarse el corazón antes que aceptar una victoria manchada; el Rey Demonio lo detiene y activa la Pintura

Extremadamente Honorable que Picaso hizo de él —la primera en 177 años—: una habilidad de punto de guardado que devuelve al portador al estado del cuadro. Grid retrocede unos meses: pierde tres niveles, la Espada de la Iluminación vuelve a más uno, se esfuman los efectos de los 234 elixires aleatorios y de los Ojos de Pagma, la Balaya rota vuelve intacta y el cañón regresa a la forma de Manos de Dios; reinvierte 295 puntos en agilidad y promete pelear ya sin mentiras. El cuarto duelo entre el jugador supremo actual y el anterior —prometido el año pasado, sin mascotas ni pociones— es un intercambio de obra maestras: la Espada del Tigre Blanco de calificación única, la Ascensión de Armas, el Comando Rápido (una de las tres mayores pasivas ofensivas: esquiva fuera de la física con regreso forzoso a los cuatro segundos y siguiente golpe con daño triple) y una espada espacial mejorada hasta habilidad dirigida que le corta el brazo izquierdo a Grid. La respuesta del herrero: fabricar en pleno duelo —«¡producción de artículos!»— el Rompeespadas del Dragón Azul, una legendaria de hoja de sierra con campo magnético que atrae espadas, drena su durabilidad (153 de un solo tirón a la Espada del Tigre Blanco) y destruye armas por debajo de épica; el Comando de Dios reinicia el Pináculo, Divinidad combina la Balaya con las Triple Layers (daño físico −30 %, cortes y puñaladas −50 %, más una pasiva rompeespadas) y termina fusionando la Espada de la Iluminación con el Rompeespadas en un arma que dispara la Espada de Masacre del Ejército de 100.000. Ambos entran en estado inmortal, la guerra de desgaste rompe todas las espadas —Kraugel despliega sus treinta— y el Pináculo final aplasta las últimas cinco. La ventana roja lo anuncia al mundo: «La subyugación del Rey Demonio ha fallado». Grid, que acaba de cumplir treinta años, sonríe a la cámara y grita «Dajin Motors».

La rueda de prensa y la confesión de Yura

La ceremonia de premios parece un funeral: los jugadores se llevan el mínimo garantizado de medallas; Jishuka, primera contribuidora con dos oros, sube a Brasil al noveno puesto; Canadá es segunda gracias a Tris; Estados Unidos primera con Kraugel y Zibal; China,

cuarta y sin medallas, arde; y Corea del Sur salta del sexto al tercer puesto. Ante casi mil periodistas, John Sangmin desactiva las quejas: no hubo trato preferente, la Subyugación del Rey Demonio será un evento anual, el papel recaerá en un clasificado superior y solo una vez por jugador, y los próximos Reyes Demonio recibirán 500.000 de salud cada diez minutos —Grid recibió solo 200.000 porque sus NPC eran demasiado fuertes y hubo que limitarlo: discriminación inversa—; los Cuatro Reyes Celestiales no recibieron corrección alguna: los NPC de Grid en estado genuino superaron a los 400 clasificados, y la prensa se pregunta si el rey podrá plantarle cara al Imperio. Después entra Grid: presenta la máquina mágica como «habilidad única» —un farol que esconde la réplica de objetos—, deja que el emblema imperial idéntico al de Zibal alimente la teoría de un regalo del emperador (la verdad es que Juander, engañado por Astarot, envió a Mercedes al lado de Piaro), elogia con sinceridad a Mei Xiao y aplaca a China, y admite que a Seuron lo mató «por la misma razón». La bomba la suelta él mismo: rechazó a Bentley, Rolls-Royce y Maybach para firmar con Dajin Motors por el sedán King General SIS, y anuncia que la marca diseñará para él un «God General SIS»; el presidente del grupo —el abuelo de Yura— prohíbe publicar notas promocionales: «las palabras de Grid valen más que mil artículos».

A la salida espera Yura con los ojos rojos: «¿quieres comer ramyun en mi habitación?». Ante la avalancha de flashes Grid la escuda con aura de león y grita que no están saliendo; entonces ella, temblando y con la cara ardiendo, lo desmiente ante el mundo: «Por favor, sal conmigo». Él le toma la mano —Peak Sword, Toon y Coke abren paso— y en la habitación, tras veinte minutos para que ella respire, Yura explica cinco años de sentimiento: la curiosidad por el hombre que no caía en la operación de rescate de Doran e Irene cuando ella era sirvienta de Yatan, la compasión por su pasado, hasta la respuesta definitiva: «me gustas porque eres Shin Youngwoo — tu tono, tu olor, tus costumbres, tu cara». Grid no responde todavía; cocina el ramyun perfecto —la memoria muscular del martillo— y se descubre guapo frente al espejo tras cuatro años de ejercicio. El casi-beso lo interrumpe Jishuka con una

llave maestra del hotel —la cadena es de su padre— y el anuncio de que se muda a Corea. En el aeropuerto miles de personas aplauden el coraje de Yura y luego se congelan: Jishuka agarrada del brazo de Grid le cuesta diez millones de antifans. En Satisfy, Grid va primero a ver a Irene y le dice lo que la reina ya sospechaba: «soy mortal; quiero que Su Majestad conozca a una mujer que pueda estar a su lado para siempre». Ante su tristeza serena, jura no volver a enamorarse de un NPC y llora sin darse cuenta. Kraugel, por su parte, visita a Kirinus, el mejor lancero del continente: su clase de Santo de la Espada perdió ante un solo objeto, el Rompeespadas, y acepta una misión oculta de tres años para aprender la lanza.

Los Ojos del Dragón Blanco y la caída de Media

Tres días después de la final, los mensajes del mundo sacuden el continente: el reino marino de Media —pequeño, hermoso y rico, con el archipiélago de Behen en su territorio— fue destruido de la noche a la mañana por el Imperio Saharan con sus máquinas mágicas; el Imperio absorbe sus territorios, sus jugadores ganan un diez por ciento más de experiencia y un cinco por ciento más de botín durante diez días, y los supervivientes juran venganza eterna. El dios de la guerra Ares le susurra a Lauel: sus jugadores se adelantaron y se llevaron los Ojos del Dragón Blanco que Media había rescatado diez días atrás (la red de inteligencia imperial lo descubrió), y exige compensación —armas a un cuarto del precio —. Sticks explica el objeto: refleja todo tipo de poderes, y si llegara a reflejar los ojos del Rey de los Ojos Malvados, la especie de la que el Imperio más desconfía y que guarda relación favorable con Grid, el rey sería destruido. Lauel entiende que los estrategas de Balaya leyeron al Imperio y a Overgeared un paso por delante y jura no volver a pisar una Competencia Nacional.

Las gafas de éter y el asedio de la aldea

Grid entra a la reunión de emergencia con unas gafas de sol extrañas: diamantes de éter trabajados por Elizabeth; el éter es una

sustancia de otro mundo que absorbe la magia a costa de durabilidad. Para el Rey de los Ojos Malvados —nacido con los ojos sellados porque su mirada destruye cuanto ve— significan ver el mundo por primera vez y neutralizar los Ojos del Dragón Blanco: el mejor regalo posible a un potencial aliado más fuerte que Piaro. De las ocho recompensas de la subyugación, Grid eligió tres diamantes de éter y cuatro alientos de bestias sagradas (Fénix Rojo, Dragón Azul, Tigre Blanco y dos de Tortuga Negra); quemó un diamante intentando separar el éter —se evaporó al tocar el aire — y sueña con éter puro mezclado en la Balaya para blindarse contra la magia mejor que el Duque de la Sabiduría. Su plan: subir la comprensión de las gafas al cien por cien, adquirir el método de producción y usar la Modificación de artículos para fundirlas con un casco; pasa diecinueve días encerrado en la herrería bajo la mirada orgullosa de Panmir, primer herrero clasificado. Los Diez Criados Meritorios y seiscientos soldados de élite con el set producido en masa —Coke, Cnos y Laella al frente de las tropas— se instalan en la aldea: un mundo subterráneo en miniatura, con casas de metro y medio, en una finca remota del Reino de Gauss; los tres ministros de la especie los rechazan tras un examen de «estado sumiso» de tres segundos que pone a Vantner a ladrar como perro y a Jishuka a medirse el pecho, pero les ofrecen alojamiento porque ya sabían que el Imperio venía: sus libros leen el futuro.

Con tres meses de armisticio vigente, el Imperio ataca por delegación: asesinos NPC ajenos al tratado, teletransportados desde la «fuente» de la aldea de Epio con una magia dimensional que pide prestados los registros akásicos, firma de Goit —la niña Rey Mago, dueña de la Torre de la Eternidad y uno de los cinco Pilares, que guarda rencor a Grid desde la Piedra del Trueno—. Los niños que regalan caramelos a Peak Sword y Vantner plantan la bandera de la muerte: los dos asesinos mueren congelado uno y perdido en nieblas alucinógenas el otro, porque el mal de ojo solo necesita una mirada (dos horas diarias). Lauel, cambiando el viento y provocando terremotos desde la retaguardia, deduce la verdad estratégica: el Imperio está quebrado —las máquinas

mágicas lo vaciaron y paga cada fuerza externa para sostener el farol de un poder infinito—. Veinte días de oleadas desgastan la aldea: sin herrerías las herramientas se rompen; los soldados ganan veinte niveles de promedio (algunos alcanzan el 300 y su tercer avance); Yura defiende su puerta aunque muera cien veces; y Peak Sword explica por qué evoluciona a Yaruk: quiere devolvérselo completo a Grid, que paga medio sueldo en impuestos coreanos. El día 28 el ejército regular imperial ocupa Epio y bloquea la entrada; el día 33, con la aldea al límite, Goit alquila por doscientas coronas de oro a los cincuenta Caballeros de la Llama Azul del Reino de Gauss para la última limpia. Entonces llega el aviso: «el Rey Overgeared ha llegado». Ante la burla de la niña sobre secuestrados y ganado, Grid responde con el Campo de Energía Demoníaca de Tormenta: los rayos atraviesan a los soldados que bloqueaban la entrada mientras Goit se protege detrás de diez capas de escudos, y el rey, con la energía de lucha del Rey Héroe encendida, cierra el grupo a un paso de la guerra: «No tienes derecho a interponerte en mi camino».

Hechos relevantes e interesantes

- El servidor de la cuarta Competencia Nacional corre separado del principal: los objetos destruidos en el evento se restauran automáticamente al cruzar la puerta, regla creada tras las quejas de ediciones anteriores y pensada para la carnicería de la Subyugación del Rey Demonio.
- Los Cuatro Reyes Celestiales eran copias de los NPC de Grid —Mercedes («Benz») en el oeste, Asmopel en el sur, Noe en el norte y Piaro en el este— que heredaron solo los poderes, no las personalidades; nivel medio 450, cada uno mató a un centenar de clasificados.
- Mercedes, con la Armadura del Rey Héroe (más ataque por cada golpe recibido), usó su versión de la Actitud del Tigre Blanco (+198 % de defensa, −80 % de ataque), reveló estadísticas y habilidades enemigas con la mirada y derribó a Yaruk; el grupo B murió a la media hora, con 41 bajas en los primeros 20 minutos.

- Noe, primero en caer del segundo desafío, vestía la Balaya de Fuerte Confianza, cuya pasiva Inmovilidad-3 lo inmovilizaba a cambio de defensa; Grid solo recibía 200.000 de salud extra cada diez minutos (la regla estándar son 500.000) porque sus NPC eran demasiado fuertes.
- Segundo desafío: los Reyes Celestiales conservaban los enfriamientos gastados y un −30 % de estadísticas; la puerta norte cayó a los 37 minutos (contribuciones de Jishuka, Damian y Katz) y las cuatro cayeron en 1 hora 40 minutos en total; por primera vez el mundo entero vitoreó junto, contra el Rey Demonio.
- La tienda de reputación: Grid partió de 219.540 puntos, compró caramelos (+30 % a todas las estadísticas por 5 minutos, hasta cinco) y teorizó que la máquina aleatoria de 999 puntos sortea artículos de todas las tiendas del mundo (la prueba: unas brochetas imbatibles del pasado); con 631 puntos de suerte ganó un Pergamino de Finalización Inmediata de Objetos.
- Muertes célebres del Rey Demonio: Seuron, ejecutado con «pena de muerte» como perdón por el rumor de las hemorroides; Mei Xiao, asesinada primero porque su capacidad de atar era la mayor amenaza; Weldon, paralizado por magia íncubo; y Aster, muerto en 5 segundos porque su Historia Heroica (poder de los siete Santos malignos) anula magia y habilidades pero no ataques básicos.
- Los Ojos de Baal analizan y replican objetos: Grid copió los Raiders de Zibal usando sus Triple Layers como material (réplica válida un día) y el Arco del Fénix Rojo mítico sacrificando la legendaria «Fracaso»; la pieza oculta «Conceder un ego», del archipiélago de Behen, le permitió implantar el alma de Braham en la máquina negra.
- Braham en la máquina mágica: drenaba el maná del entorno con triple de potencia y lanzaba «magia básica» que era legendaria —Meteoro, el Tornado del Caos con el que siglos atrás destruyó la tribu Etel y una cadena de relámpagos cuatro veces más ancha que el propio campo de Grid—.

- Inexpugnable, la carta final de la Balaya del Afecto Infinito: libera la mitad de todo el daño sufrido en los últimos 5 minutos en 50 metros, con un coste permanente de 200 de durabilidad máxima; mató a más de 200 jugadores, Tris incluido; antes, la Fortaleza en Movimiento convirtió durabilidad en defensa con inmunidad total durante un minuto.
- El Ennegrecimiento dio acceso a uno de los tres poderes de Belial (oscuridad, fuego o ilusión): Grid eligió la ilusión y creó clones en plena batalla.
- Jishuka alcanzó el Reino del Cielo sobre el Cielo con una misión oculta dos meses antes del torneo; su última flecha destruyó la Balaya (y dudó toda la pelea por ser obra de Khan), murió en brazos de Grid —«lo siento, pero soy una mujer orgullosa»— y se llevó la primera contribución y dos medallas de oro (Brasil, noveno puesto del medallero).
- La Pintura Extremadamente Honorable (de Picaso, la primera en 177 años) funcionó como punto de guardado: al activarla Grid volvió al estado del cuadro —tres niveles menos, la Espada de la Iluminación de vuelta a +1, perdidos los efectos de 234 elixires y los Ojos de Pagma— y reinvirtió 295 puntos en agilidad.
- El Rompeespadas del Dragón Azul, fabricado por Grid en pleno duelo: legendaria de 695 de ataque con hoja de sierra, campo magnético que atrae espadas enemigas, drenaje de durabilidad (153 de un golpe a la Espada del Tigre Blanco) y destrucción de armas por debajo de épica; nació del aliento del dragón azul y el cuerno de Astarot.
- Divinidad permitió combinaciones en combate: Balaya + Triple Layers (−30 % daño físico, −50 % a cortes y puñaladas, con pasiva rompeespadas) y Espada de la Iluminación + Rompeespadas en un arma única que disparó la Espada de Masacre del Ejército de 100.000 (60 % del ataque, 30 golpes).
- Kraugel mostró el Comando Rápido (una de las tres mayores pasivas ofensivas: esquiva que ignora la física, regreso forzoso a los 4 segundos, siguiente ataque con daño

triple) y una espada espacial mejorada a habilidad dirigida que cortó el brazo izquierdo de Grid; terminada la guerra, aceptó ante Kirinus una misión oculta de tres años para aprender la lanza.

- «La subyugación del Rey Demonio ha fallado»: Grid (30 años) venció el duelo final y convirtió el grito «Dajin Motors» en el anuncio del año —sedán King General SIS y un «God General SIS» diseñado para él—; el abuelo de Yura, presidente del grupo, frenó los comunicados: las palabras de Grid valen más que mil artículos.
- Medallero final: Estados Unidos primera (Kraugel y Zibal), Canadá segunda (Tris, oro y plata), Corea del Sur del sexto al tercer puesto, China cuarta y sin medallas; los jugadores recibieron el mínimo garantizado de cinco medallas de cada tipo.
- En la rueda de prensa, John Sangmin aclaró las reglas del nuevo evento anual: el Rey Demonio será un clasificado superior, solo una vez por jugador, con 500.000 de salud por cada 10 minutos (Grid sufrió «discriminación inversa»); los Cuatro Reyes Celestiales deben ser NPC propios y no recibieron corrección de estadísticas.
- Yura confesó públicamente a Grid («Por favor, sal conmigo») tras cinco años de sentimiento nacido en la operación de rescate de Doran e Irene: «me gustas porque eres Shin Youngwoo»; Jishuka se mudó a Corea con un rascacielos junto al de Grid en el «pueblo de Grid», y la escena del aeropuerto le costó a Grid diez millones de antifans.
- Grid le dijo a Irene que es mortal y que quiere que conozca a una mujer que pueda estar a su lado para siempre; juró no volver a enamorarse de un NPC y lloró; días después aceptó sin dudar la misión de proteger al Rey de los Ojos Malvados.
- El reino marino de Media (con el archipiélago de Behen) fue destruido en una noche por el Imperio Saharan y sus máquinas mágicas, que buscan los Ojos del Dragón Blanco, un artefacto que refleja todo tipo de poderes; Balaya (Ares) se adelantó y los interceptó para negociar armas a un cuarto de precio.

- Las gafas de éter (épicas, durabilidad 187/210) de Elizabeth absorben la magia con diamantes de otro mundo: permitirían al Rey de los Ojos Malvados ver por primera vez y blindarlo contra los Ojos del Dragón Blanco; Grid logró el 100 % de comprensión y el método de producción en 19 días, y planea fusionarlas con un casco mediante la Modificación de artículos.
- El asedio por delegación del Imperio teleportaba asesinos NPC con la «fuente» de la aldea de Epio mediante los registros akásicos (magia de Goit, la niña Rey Mago de la Torre de la Eternidad y los cinco Pilares); Lauel dedujo que el Imperio está quebrado y sostiene un farol de poder infinito, y los cincuenta Caballeros de la Llama Azul del Reino de Gauss fueron alquilados por 200 coronas de oro para la última oleada.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 976–1000

Capítulos 976–1000

Temas tratados

- La batalla de la aldea de los ojos malvados y la magia del Duque de la Sabiduría
- Los Caballeros de la Llama Azul y el demonio Yaru
- El Gran Maestro y los ojos del Dragón Blanco
- La migración de los ojos malvados y el título de Rey de diferentes especies
- Nefelina, la cría de dragón, y la Bendición del Dragón
- La segunda clase de los esqueletos: herreros bailarines
- La caza de Grid, la familia Rothschild y la velocidad de subida de nivel
- La orden de matar a Rose y la guerra mediática
- La guillotina de Agnus y la misión Masacre 1
- El trasplante del mal de ojo: el Ojo de Castración
- La alianza con Balaya y el estallido de la guerra con el Imperio
- El Reino Fold como pilar de la red comercial
- Yura y el contrato con el Rey Elemental de Luz
- La cueva de Marie Rose, el segundo papa Dresler y los recuerdos de Pagma
- La caída de Byran y el despertar de Jude

Resumen

El Duque de la Sabiduría entra en la aldea

Grid llega por fin a la aldea de los ojos malvados tras un mes de aislamiento de sus compañeros, que ocultaban la situación para no romper su concentración en la herrería. El Imperio dividía la aldea en dieciséis puntos y a la entrada lo espera Goldi, el Rey Mago, que

lo tantea con un gran terremoto: el conocimiento mágico de Grid, heredado de Braham como Duque de la Sabiduría, capta el proceso del hechizo y lo niega en su fuente. La demostración aterra a Goldi —las historias del «omnipotente» Duque de la Sabiduría eran reales — y la tormenta de rayos de Grid, con control total sobre un área de doscientos metros y diez mil de daño por rayo que ignora la resistencia mágica, la golpea doce veces en la coronilla. Ella se retira convencida de que no puede vencerlo, y como el sistema la reconoce como fuerza aliada por la tregua, las tropas imperiales abren paso. Antes, Jishuka cubre la retirada: con solo trece flechas restantes mata a su enemigo número diez millones disparando al punto débil, actualiza su maestría de arco y recibe la búsqueda oculta de cambio de clase «Descendiente de Povia», la arquera legendaria… que rechaza con una sonrisa: «Voy a superar a Povia». El sistema responde concediéndole la calificación para una clase oculta.

Sticks abre la estatua-fuente y descubre que el portal quedó dañado por un hechizo de Goldi y morirá en un año: los ojos malvados deben mudarse. Grid decide trasladarlos a su reino. A la entrada del pueblo, Yura —que ha vuelto a crecer con su Espada de Luz, capaz de desaparecer y reaparecer en otra dirección— limpia el sector de caballeros.

Yaru y los Caballeros de la Llama Azul

Dentro, los Caballeros de la Llama Azul del reino de Gaus irrumpen «desde la nada» igual que los invasores imperiales. Peak Sword y Vanner, destrozados tras un mes de guardia, se enfrentan a treinta caballeros de capas amarillas liderados por Apolo, un NPC casi nombrado de nivel superior a 400 que presume de su rostro. El alma de Yaru, el mejor espadachín del infierno sellada en la espada, ya puede hablar sin ser convocado —y habla como un gánster, contagiado por las bromas de sus portadores—. Manifestado en niebla sangrienta, estrena la Espada Sublime, con la que ha recuperado casi la mitad de su poder, y cercena el brazo de Apolo. La lucha es sucia y gloriosa: los soldados de Jude siguen

luchando con el pecho cortado, los veteranos se arrojan a salvar a sus leyendas, Vanner pierde el escudo y ambos criados meritorios terminan apuñalados. Los remata Faker, la sombra y «dios de la muerte» del reino, que ejecuta caballeros invisibles con la técnica del Antier. Peak Sword mata a Apolo y carga con el trauma: el joven luchaba por su reino igual que él. Con Vanner pacta una política absurda para el futuro: «saludad y matadlos».

El Gran Maestro y los ojos del Dragón Blanco

En el castillo, un joven cansado de belleza esquelética sostiene al rey de los ojos malvados: el Gran Maestro Zic Fretor, uno de los cinco pilares del Imperio junto a Bain (la sombra del emperador), Goldi (dueño de la Torre de la Eternidad), Kyle y el soldado de caballería blindada. Su plan era limpio: soltar la venda del rey ante los ojos del Dragón Blanco —entregados al Imperio por Balaya a cambio de concesiones— y provocar su autodestrucción. Grid lo frustra con teletransportación masiva de Sticks y las gafas de éter fabricadas por Elizabeth, que anulan el valor del artefacto. El Gran Maestro se retira con facilidad inquietante; Jishuka pide matarlo y Grid se niega: serían aniquilados. El sistema lo clasifica como «poder que ha trascendido los tiempos» y los otros cuatro pilares lo temen o respetan; hasta Lim Cheol del Grupo SA aconsejó cautela. Grid jura hacerse más fuerte. Antes, el rey niño ve el mundo por primera vez a través de las gafas —pilares, gente, su propio rostro coronado— y le tiende la mano a Grid.

El reino que abraza a los demonios

Mil ojos malvados cruzan el portal y desfilan por Reinard entre reporteros. En plena calle, el rey se inclina y luego cae de rodillas: «Te serviré, Grid». Los demonios que desprecian a los humanos se someten voluntariamente al reino. Grid gana cien mil de reputación y el título de Rey de diferentes especies; la inclinación nacional pasa a «sin discriminación ni prejuicios» y especies ocultas de todo el continente empiezan a mencionar el reino, con el rey del clan del agua difundiendo sus hazañas. Los jugadores reciben

misiones de convivencia (intercambiar más de diez palabras con un ojo malvado sin hacerle pensar que es un bicho raro) y una búsqueda oculta del Huevo de Dragón Loco: los ojos malvados sueñan con aliarse con la descendencia del dragón loco Nartan para vengarse de los grandes demonios.

Nefelina, la destructora del futuro

Esa descendencia ya vive en casa de Grid: Nefelina, cría de menos de dos años que duerme veintitrés horas al día, ha reconstruido espacialmente el dormitorio real —diez veces más grande, lleno de tesoros— sin pagar alquiler. Su belleza trascendente y su cortesía desconciertan a Grid, pero su exigencia es de dragón: cien vacas y cerdos diarios. La misión SSS baja a S cuando Grid protesta («¿me ves como una presa fácil?») y tras un regateo cómico —tres, cuatro, «vuelve mañana»— se fijan cuatro de cada uno, unos veinticuatro de oro al día que Lauel convence de pagar con las finanzas del reino. Stick, maldito por un dragón, no sale de su asombro: los dragones no negocian; Nefelina está «loca». La recompensa es la Bendición del Dragón, permanente: diez por ciento de experiencia extra contra monstruos y veinte contra jefes, el primer caso para un humano. La decepción inicial de Grid (quería estadísticas) se vuelve euforia: superpuesta a la Iluminación de su espada, lo pone en órbita de los NPC con nombre. Lauel además le asigna a Idan como chef exclusivo —una cría es inmune al veneno y los ojos malvados no tienen cultura culinaria— y monta los «pícnics» reales: Grid, Irene y Lord meriendan en cotos de caza mientras quinientos soldados de élite y Mercedes, en modo autobús, empujan jefes hacia Lord y los jugadores.

Herreros bailarines: la segunda clase de los esqueletos

Grid caza durante un mes en el templo subterráneo cercano a la zona volcánica de Talima, donde evita el nido del dragón Trauka; ni siquiera Panmir, el herrero número uno, sabe qué zona es segura, porque Talima la controla en secreto la familia Rothschild, que

acumula riqueza en Satisfy creando fuerzas menores. Los soldados esqueleto de nivel superior a 350 sueltan fragmentos de hueso con un tres por ciento de probabilidad; los esqueletos armados hasta los dientes los devoran y los injertan —una vez por zona del cuerpo —, completan el Despertar primario (estadísticas multiplicadas por 1,2) y alcanzan el nivel 200. La lista de segundas clases es una broma del sistema: minero, payaso, bailarina, espadachín, mago… y herrero bailarín, fruto de tantas horas mirando fraguar a su maestro. Braham, que despierta de su letargo justo a tiempo, zanja la duda: los modificadores son absolutos y se acumulan; la primera clase (destructor, restaurador) será modificador de la tercera. Ambos se convierten en herreros bailarines dorados y chillones: el esqueleto uno gana cincuenta puntos de fuerza y resistencia más veinte mil de salud; el dos, cincuenta de inteligencia y resistencia, quince mil de salud y cinco mil de maná. Sus herramientas son absurdas y prometedoras: Rompimiento de Huesos, Pegamento de Huesos, la forja de armas cien por ciento óseas con riesgo de explosión en área, cascos con rasgo restaurador y un Bailar que provoca a todo enemigo en treinta metros. Braham reprende a Grid por despreciarlas: son provocaciones de área sin coste para invocados que no penalizan al morir. El plan sigue: el tercer avance será de combate, con cuatro modificadores encadenados, y Grid gastará una de sus valiosas ranuras de Creación del herrero legendario para convertir los huesos —clase oricalco azul— en armas hechas de sus propias costillas.

La orden de matar a Rose

Agnus, buscado en siete reinos por el asesinato de artesanos, se esconde herido y maldito en el reino: lo cuida Euphemina, ahora condesa del reino y heredera de la magia de Mumud, convencida de que él nunca abusa de los débiles. Los cazadores imperiales lo arrastran pese a su demonio Yuul, y Bullet, su viejo admirador, se debate entre la lealtad al gremio y su ídolo. Lauel teje la jugada: Grid emite una orden de matar contra Rose, la maga negra número uno y sirvienta de Yatan que dirigió parte de la invasión del Vaticano, para obligarla a confesar quién incriminó a Agnus. Rose

responde con una campaña televisiva —«un gremio reprime a un individuo»— y la opinión pública mundial se vuelca contra Overgeared; Uroi contesta con contundencia oficial. El giro llega en la vida real: en el primer aniversario de la muerte de Kan, Grid bebe soju solo en un puesto callejero y domina con dos toques en la mejilla a cuatro borrachos que lo provocan imitando el manejo de espada de Pagma; el vídeo arrasa y un equipo internacional orquestado por Lauel gira los vientos. Rose, acorralada, acepta limpiar el nombre de Agnus en secreto en tres días.

La guillotina de Agnus

En la plaza de Glauciane, con la ejecución a las puertas, Euphemina presenta a un sirviente de Yatan poseído por Rose que confiesa: la iglesia mató a los artesanos para castigar al traidor que salvó a Irene y a Lord. Los observadores de los siete reinos —Gaus y Violet entre los más hostiles— desechan el testimonio («no hay pruebas suficientes») y la multitud pide sangre. Solo en la guillotina, ahogado por el pánico y la memoria de su amante muerta, Agnus acepta la misión regenerada de Baal, Masacre 1: mil jugadores a cambio de la libertad de todas sus maldiciones y doscientos mil de poder demoníaco. Rompe cadenas, revienta la cabeza del verdugo, y entonces ataca a Euphemina y a Bullet —un actor terrible que se destroza el corazón con cada golpe— para cortar de raíz el vínculo del reino con él y que los siete reinos no se vuelvan contra Overgeared. Lauel, que lo había previsto todo menos el sacrificio, llora por el «pobre corderito» y celebra: rechazando la salvación, Agnus renace como el desastre más fuerte contra los enemigos potenciales del reino, al nivel de Grid y Faker. Grid, al leerlo, solo siente furia porque pisotearon la bondad de sus colegas.

El Ojo de Castración

El rey de los ojos malvados, que acompaña a Grid en la herrería —su nombre real ni cabe en el sistema—, cumple su promesa y le implanta un mal de ojo. El sistema analiza historia y patrones del jugador, se atasca —«tienes demasiadas metas y deseos», «tienes

demasiados logros», hasta el servidor principal de Morfeo debe intervenir— y escucha a su esencia: por su «codicia egoísta», Grid recibe el Ojo de Castración, que bloquea los efectos beneficiosos del objetivo observado a menos de doce metros, incluidos los beneficios ya activos, por quinientos de maná y con la frase «No permitiré tu comodidad». La prueba involuntaria cae sobre Damian, en pleno duelo contra Regas: sin querer, Grid le apaga todos los buffs y el papa se derrumba como una rana muerta. El parche del matador no lo controla —se activa con ver al objetivo—, así que Grid necesitará diamantes de éter, que duermen en la mina de Talima bajo la sombra del décimo gran demonio (una mano más poderosa que el tercer gran demonio Belial), con nivel 400 y cuarto despertar de estadísticas como requisito mínimo para asaltarla. Mientras, comparte con todo el gremio —y con Damian— cómo ganar la afinidad del rey para recibir su propio mal de ojo; Lauel llora de alegría por su ansiado renacer, y Grid evalúa la Espada Sagrada de Damian, arma épica de crecimiento que añade el diez por ciento de fuerza e inteligencia al daño y pesa cero: un «arma de por vida» que le forjará armadura con los Alientos de Tortuga Negra y Tigre Blanco.

Guerra abierta y la red del Reino Fold

En dos meses todo se rompe: la tregua vence, Ares —el dios de la guerra de Balaya— firma la alianza que Lauel quería, y el emperador declara al reino «amenaza a la humanidad por confabular con diferentes especies»: comienza la guerra formal, y el sistema de guerra da experiencia por cada enemigo caído. Kraugel es visto en el Imperio, ante la tumba de la emperatriz Aria: Kirinus, el mejor lancero del continente, le desgrana la verdad de su muerte y señala el palacio de la emperatriz María —«este mal debe ser eliminado»—, el viejo objetivo que Grid confesó una vez. El Reino Fold, afluente montañoso y pobre, se convierte en la gran retaguardia comercial: capital y mano de obra de Overgeared han multiplicado sus granjas, sus instalaciones militares y su industria, y la familia real predica convertirse en «uno de los pilares que sostienen al Reino Overgeared». El clan del agua asalta los puertos

imperiales y ata a los ejércitos de los siete duques; Yura vuelve del infierno con un logro sin precedentes —el contrato con el Rey Elemental de Luz, con mensaje mundial incluido— y su salto dimensional Leap deja en Reidan una puerta del infierno que escupe demonios contra los imperiales, mientras Chris, señor de Reidan y duque, siega Caballeros Negros; hasta Damian arranca al emperador apoyo para la iglesia de Rebeca. Grid recluta incluso al trío de asesinos de Shai para cazar jugadores imperiales.

La cueva de Marie Rose y el segundo papa

Buscando minerales impregnados de la esencia de Marie Rose para ganarse su favor, Grid entra a la cueva donde dormía la Duquesa y despierta el ego de Dresler, el segundo papa, sellado en el ataúd de madera sagrada que Pagma talló para él. El ataúd lo apalea —treinta y tres mil setecientos ochenta de daño— y su presencia papal disuelve por la fuerza el Ennegrecimiento, dejándolo al mínimo de salud. La verdad sale a flote: Marie Rose despertó sola cuando el sello se debilitó; Dresler solo quiere atraparla de nuevo. Por un precio de afinidad, Grid se acuesta en el ataúd y revive los recuerdos: el joven Pagma, hermoso como un Hwarang, forjando el féretro; su doble petición —las tumbas de las leyendas y «enséñame a ser fuerte»—; y el duelo final contra un Dresler de ciento diez años que vestió diecisiete mejoras y detuvo el tiempo: la Revolución de las Flores devolvió cientos de lanzas de luz al santo, las danzas vinculadas trascendidas perforaron la realidad, y el papa murió de puro esfuerzo consagrando su propia alma. Grid despierta con el título de Gran Espadachín: el recurso «energía de espada» sustituye al maná en sus danzas, que se reinician a nivel uno (máximo tres, fusiones fijas), y con una nueva danza floral aprendida. Dresler aún le regala historia: Muller, el Santo de la Espada y humano más fuerte, visitó la cueva hace ciento sesenta años engañado por un rumor de Amorak; las leyendas no mueren mientras se las recuerda, y Muller terminó apagándose al ser olvidado, mientras que Khan —que agotó su vida natural— fue un afortunado. Grid entiende que Piaro y Mercedes necesitan hazañas

para vivir mucho tiempo, y que los trascendentes como el Gran Maestro solo se pulen a sí mismos.

Byran en llamas

El golpe final cae donde más duele: la fuerza aérea imperial del Rey del Cielo Rigal —cinco mil grifos y trescientos wyverns— ocupa Byran en medio día. Las defensas antiaéreas, al nivel máximo diez que un reino permite, no sirven de nada; los ocho mil soldados y los veinticinco miembros dirigidos por Ibellin caen, y la propia Ibellin es decapitada con penalizaciones brutales de experiencia. Rigal hace aplastar la estatua de bronce de Khan —«mi maestro, amigo y familia», reza la placa de Grid— y amenaza con quemar los graneros. Entonces Jude, el primer caballero, se rompe la mano izquierda para escapar de las cadenas, se desgarra los grilletes y embiste al duque de nivel 439. Grid, desesperado, intenta convocarlo con la habilidad de caballero, pero Jude ignora la llamada: su habilidad «No Tengo Idea» evoluciona a «Frustración», de rango SS, le restaura la mano destrozada y el mundo entero, con los buscadores en ebullición, descubre al NPC que pelea con un dios por su rey.

Hechos relevantes e interesantes

- El poder del Duque de la Sabiduría heredado de Braham permite a Grid negar hechizos en su fuente y controlar por completo una tormenta de rayos de 200 metros: cada rayo inflige 10.000 de daño que ignoran la resistencia mágica; Goldi, el Rey Mago dueño de la Torre de la Eternidad, se retiró convencida de que no puede vencerlo.
- Jishuka alcanzó los 10 millones de enemigos muertos por disparos al punto débil, actualizó su maestría de arco, rechazó ser la descendiente de la arquera legendaria Povia («voy a superar a Povia») y ganó la calificación para una clase oculta.
- El portal de la aldea de los ojos malvados, dañado por un hechizo de Goldi, será destruido en un año; por eso la

especie migró, y su rey, un niño, se arrodilló en plena calle ante Grid: los demonios de mayor orgullo del continente se sometieron voluntariamente al reino; Grid ganó 100.000 de reputación y el título de Rey de diferentes especies, y la inclinación nacional cambió a «sin discriminación ni prejuicios».

- Los ojos malvados revelaron su sueño de colaborar con la descendencia del dragón loco Nartan para vengarse de los grandes demonios: la búsqueda oculta del Huevo de Dragón Loco premia con 17 ojos malvados subordinados.
- Nefelina, la «destructora del futuro», es la cría del dragón loco (menos de 2 años, duerme 23 horas diarias, vive sin permiso en el dormitorio de Grid gracias a magia de reconstrucción espacial); tras un regateo bajó su exigencia de 100 a 4 vacas y 4 cerdos diarios.
- La Bendición del Dragón de Grid es permanente (no tiene duración, a diferencia de las pociones de la tienda de reputación): +10% de experiencia contra monstruos y +20% contra jefes; sería la primera bendición de dragón recibida por un humano.
- Idan, el Maestro del Veneno, se convirtió en chef exclusivo de Nefelina: las crías son inmunes al veneno, y así su habilidad culinaria estancada puede crecer.
- Los cinco pilares del Imperio: Bain (la sombra del emperador), Goldi, Kyle, el soldado de caballería blindada y el Gran Maestro Zic Fretor, este último sin logros públicos pero temido por los otros cuatro; el sistema lo clasificó como «poder que ha trascendido los tiempos».
- Los ojos del Dragón Blanco llegaron al Imperio a través de Balaya; el plan del Gran Maestro era provocar la autodestrucción del rey de los ojos malvados, y las gafas de éter de Elizabeth lo arruinaron: ya no sirven para destruirlo.
- Los esqueletos armados hasta los dientes completaron el Despertar primario injertándose fragmentos de hueso (caída del 3%, una sola vez por zona del cuerpo, y la suerte de Grid evitó duplicados) y alcanzaron el nivel 200: sus estadísticas totales rondan los 2.000 puntos, nivel de un jugador.

- Segunda clase de los esqueletos: herrero bailarín (destructor/danzante/herrero el uno, restaurador/danzante/herrero el dos), elegido por consejo de Braham porque «el concepto de modificadores es absoluto»; el primero ganó +50 fuerza y resistencia y +20.000 salud, el segundo +50 inteligencia y resistencia, +15.000 salud y +5.000 maná.
- Las clases venideras de los esqueletos incluyen Rompimiento de Huesos, Pegamento de Huesos, forja de armas 100% óseas con riesgo de explosión de área, cascos con rasgo de restauración y Bailar, una provocación de 30 metros con 70% de éxito y sin tiempo de recarga.
- Grid planea gastar una de sus limitadas ranuras de Creación del herrero legendario en un método de producción a base de los huesos de sus propios esqueletos, material de clase oricalco azul que se fortalece con el tiempo.
- En un mes de caza, Grid subió cinco niveles (hasta 389) apilando la Bendición del Dragón, la Iluminación de su espada (+10,9% de experiencia) y pociones; Chris, el primer clasificado, necesita más de tres meses por nivel.
- La familia Rothschild acumula silenciosamente riqueza e influencia en Satisfy desde su lanzamiento, creando fuerzas menores; solo su gremio conoce la actual Talima, y desechó a Panmir cuando este aprendió las técnicas de los enanos.
- Rose, maga negra número uno y sirvienta de Yatan, recibió la primera orden de matar desde Inmortal; su contraataque mediático («un gremio reprime a un individuo») fue revertida por el vídeo de Grid dominando a cuatro borrachos en un puesto callejero el aniversario de la muerte de Khan, número uno mundial.
- La iglesia de Yatan asesinó a los artesanos de los siete reinos e incriminó a Agnus para castigar al traidor que protegió a Irene y a Lord; lo confesó un sirviente poseído por Rose, pero los observadores desestimaron el testimonio y mantuvieron la ejecución.
- Agnus aceptó en la guillotina la misión regenerada Masacre 1 (matar 1.000 jugadores) cuya recompensa añadida es la libertad de todas sus maldiciones; rompió sus cadenas,

ejecutó al verdugo y atacó a Euphemina y a Bullet para cortar su vínculo con el reino: Lauel lo calificó de desastre al nivel de Grid y Faker.

- El mal de ojo de Grid, el Ojo de Castración («no permitiré tu comodidad»), bloquea y elimina los efectos beneficiosos del objetivo a menos de 12 metros por 500 maná; el análisis del sistema requirió la intervención del servidor principal de Morfeo porque Grid tiene «demasiados logros».
- Los diamantes de éter necesarios para usar el mal de ojo duermen en una mina de Talima, zona del décimo gran demonio (una de sus manos supera al tercero, Belial); Grid fija como mínimos el nivel 400 y el cuarto despertar de estadísticas.
- La Espada Sagrada de Damian es un arma épica de crecimiento (hasta mito) que añade el 10% de la fuerza al daño físico y el 10% de la inteligencia al mágico, reduce 30% las recargas divinas y pesa cero; Grid la evaluó como «arma de por vida» y pudo equiparla gracias a su clase.
- El título de Gran Espadachín obtenido en la cueva abrió el recurso «energía de espada»: las danzas de Grid ahora la consumen en lugar de maná, se reiniciaron a nivel 1 (máximo 3) y aprendió una nueva danza floral; el ataúd de Dresler le dio además +5% de resistencia a la oscuridad permanente.
- Muller, el Santo de la Espada y humano más fuerte, visitó la cueva de Marie Rose hace 160 años engañado por un rumor de Amorak; las leyendas no mueren mientras se las recuerda, y Muller murió olvidado, mientras que Khan, que agotó su vida natural, «disfrutó de una gran bendición».
- La fuerza aérea del Rey del Cielo Rigal (5.000 grifos y 300 wyverns) ocupó Byran en medio día: las defensas antiaéreas del reino están en el nivel 10, el máximo que el sistema permite a un reino sin ascender a imperio.
- Jude, de nivel 390, se trituró la mano izquierda para librase de las cadenas ante la estatua destruida de Khan; su habilidad «No Tengo Idea» evolucionó a «Frustración» (rango SS) y le restauró la mano con un poder sin

comparación mientras ignoraba la convocatoria de Grid para enfrentar él solo a Rigal (nivel 439).

017 · Absorciones y vasallajes — sello

- Tzedakah (Jishuka): élite mundial (101–125, 201–225) · Silver Knights (Peak Sword): red coreana.
- Gremio Gigante (Chris + 503): en la fundación del reino (601–625) · Reino Fold (Barón Guy): primer vasallo, 300.000 soldados.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 1001–1025

Capítulos 1001–1025

Temas tratados

- La batalla de Byran: Jude y Grid contra el Rey del Cielo Rigal
- La aniquilación de la fuerza aérea por Piaro y Mercedes
- El duelo de lanzas entre Rachel y Kirinus
- El despertar de Kraugel: fuerza de voluntad y manifestación de voluntad
- La cita quincenal de Grid y Yura en el mundo real
- La guerra del desierto de Reidan: el Conde vampiro Noll y el Rey de las Sombras
- La cuarta guerra religiosa: Damian, Rose, Oasis y el ejército de Ares
- El Cañón Overgeared y la creación colectiva de dos continentes
- El cuarto gremio: los cien artilleros de rango
- La crisis y el crecimiento de Jishuka contra el arquero Rain
- El Duque Borracho, el secreto de Piaro y el debut de la artillería
- Las ruinas del dios de la guerra y el mapa completo de Skunk
- El gran demonio Berith y la venganza del príncipe Benoit
- La travesía del mar Rojo y la espada de Katz
- La alianza de Grid con los duques Grenal y Morse

Resumen

El puño de Jude y la furia del Rey del Cielo

En la Byran ocupada, la guerra que parecía perdida se reaviva. El Rey del Cielo Rigal, jinete acostumbrado a matar desde los ochocientos metros de altura, pelea en tierra: su látigo de escamas

se enrolla en la mano izquierda de Jude, restaurada y endurecida por «Frustración». Doce veces golpea el puño del caballero en pocos segundos; el símbolo de la autoridad imperial escupe sangre mientras el mundo descubre que un subordinado de Grid —ni siquiera uno de los Cuatro Reyes Celestiales— abruma a uno de los siete duques. Rigal le ofrece fuerza y riquezas a cambio de servidumbre; Jude murmura que fuerza es justo lo que quiere… y responde agarrando el hocico del antiguo wyvern Léntica para estamparlo contra el suelo. Montado de nuevo, el duque tensa su arco de casi dos metros y una flecha del tamaño de una lanza atraviesa el pecho desnudo del héroe. Cuando la segunda flecha apunta ya al corazón, Grid llega con teletransportación masiva e invoca a su caballero: Jude desaparece del aire en el último instante.

La danza de las flores contra cinco mil monturas

La primera flecha alcanza a Grid en el hombro (10.990 de daño) mientras el sistema enumera las penalizaciones de la muerte de un rey en guerra. La respuesta son las danzas fusionadas: Flor de Enlace Trascendida dispara cuarenta espadas al 200% de poder físico marcando a todo enemigo visible; la Espada de Masacre del Ejército de 100.000 bloquea a un tercio de la fuerza aérea; y Pináculo de la Flor Asesina Vinculada —cuatro danzas sublimadas, siete hojas de energía por segundo con desarmado, sangrado y desesperación, y una hora de recarga frente a las tres de la técnica anterior— revienta la armadura del Dragón Dorado y deja a Rigal con algo más del 20%. Entonces el duque grita el nombre de su montura: la salud de jinete y wyvern se sincronizan en fase de monstruo jefe y el indicador sube al 60%. Con el Ultimátum —el disparo que mata— perforándolo, Grid abre el poder de Belial: dividido en cuatro cuerpos con visión compartida, protegido por el escudo de Tiram y el título de Primer Rey, devuelve miles de flechas y hechizos con Flower Revolve. Casi mil de los cinco mil trescientos soldados caen bajo su propio bombardeo; Grid se hunde en la arena con cinco segundos de inmortalidad.

El mortero del granjero y la espada plateada

«Invocar caballero». La presencia que responde es tan enorme que Rigal recupera de instinto el poder mágico de sus flechas: Piaro y Mercedes se materializan junto al rey. «Ese Piaro… está vivo», balbuce el duque. Un mortero gigante se traga la luz de la luna sobre su cabeza; Mercedes, leyenda alada que anula cualquier ventaja de vuelo, como el Rey Invicto Madra en su día, le corta la retirada y su espada plateada giratoria hiere a Léntica y a Rigal en un solo arco. Los últimos leales escoltan al duque moribundo, que ruega con los ojos que sus hombres vuelvan a casa. Con la estatua destrozada de Khan a la espalda, Grid da la orden que un rey debe dar: matarlos a todos y capturar cuantas monturas sea posible, porque la guerra no es un juego. El sistema premia la hazaña inédita con 2.000 de reputación, dos niveles, la armadura del Dragón Dorado y el gran arco gigante de los Helder; Jude traspasa su límite de estadísticas y gana los logros Caballero Leal, Fuego Inextinguible y Milagro del Campo de Batalla; Mercedes suma el Milagro, Piaro el de matar a un duque, y el sistema de logros, base del de títulos, se extiende desde hoy a los caballeros: Grid ha entendido el estatus de leyenda trascendente. Se capturan 957 grifos y 26 wyverns, y ante los veinticinco miembros que murieron una y otra vez defendiendo Byran, el rey solo sabe dar las gracias: sin su información nada habría sido posible. Citando a Lim Cheol, confía en que la brecha entre clases normales y ocultas se cerrará y en que el primer jugador trascendente saldrá de Overgeared.

Lanzas, voluntad y un duelo sin vencedor

Rachel, la lancera legendaria de cuarenta años, recibe la noticia con náuseas: Rigal, su amigo de la infancia, heredó el ducado por la muerte temprana de su hermano mayor y lo justificó con treinta y nueve guerras ganadas en diecisiete años sin una sola baja. Viudo —la ley imperial prohíbe el matrimonio entre ducados—, deja un huérfano de nueve años al frente de una casa destruida. Rachel peregrina a la cabaña de Kirinus, el mejor lancero del continente, para dirimir quién merece el título. Allí entrena Kraugel: Control

de Espada evoluciona a nivel dos y el discípulo entiende que una sola espada movida con la voluntad vale más que diez. La duquesa lo atraviesa a una velocidad que su sensibilidad no registra (8.010 de daño), pero el golpe abre en el Santo de la Espada la estadística fuerza de voluntad y la habilidad Manifestación de Voluntad: espadas intangibles que distorsionan la realidad, ignoran defensa y resistencia y se disparan por puro reconocimiento. Rachel las bloquea con su propia voluntad y decide pisar ese cogollo antes de que amenace a los duques; Kirinus le espeta lo contrario: la tiranía del Imperio es el karma, y quien llevó a la emperatriz Aria a la muerte «come actualmente en el Imperio». Los dos lanceros se baten un mes a través de dos montañas, siete asaltos sin vencedor, mientras el sistema blinda a los absolutos; Kraugel observa, crece, derrota a los treinta caballeros de Rachel en quince días y jura en secreto atarle los pies para que no vaya a las ruinas. Entre tanta guerra, Grid vive su primera cita quincenal con Yura: la actriz alquila el cine entero y dos personas sin sentido común descubren que encajan.

El infierno del desierto: Noll y el Rey de las Sombras

El Imperio despliega 250.000 hombres del marqués Fvas contra los 80.000 defensores de Reidan, y el desierto hace el resto: oasis envenenados, gusanos gigantes, exploradores que desaparecen y 359 desertores en una noche. En el corazón de la tormenta surge un niño de trece años: Noll, Conde vampiro descendiente directo de la misma clase que Marie Rose, que se presenta como «Conde del reino Overgeared». Su poder mágico sangriento deseca a los soldados en momias: dos mil muertos en dos minutos y veintitrés segundos, hasta que el alcohol del Duque Borracho le quema las entrañas y el trascendente lo cuelga de su puño. El trío de asesinos de Shai, diez días infiltrados, decapita al estado mayor, y Faker remata al vizconde y al conde que ellos no podían tocar. Chris carga con la Espada de las Mil Toneladas y sale despedido; entonces la tierra se llena de cientos de miles de sombras: Kashim, el Rey de las Sombras, último superviviente de Nerón, los «gatos negros» que el Imperio masacró sin distinguir niños de adultos. El Duque

Borracho le atraviesa el corazón con una línea de poder que se pierde en el horizonte, pero Kashim sobrevive: todo era teatro para arrebatarle al niño vampiro. Faker, destrozado por cuatro condes, protege la retirada de Chris mientras Cnos ata al ejército con el viento y Jishuka, Yura, Pon, Regas, Vantner y Peak Sword abren el camino. El marqués suspende la caza: el Imperio se pudre desde arriba.

Damian, Rose, Oasis y Ares

En la cuarta guerra religiosa, Damian agoniza con la vestidura papal rasgada: sabía que la iglesia de Rebeca no podía vencer a la de Yatan y aun así declaró la guerra para aliviar el frente del reino, malgastando su vida una veintena de veces por sus sacerdotes. Rose, bastón de Belial en mano, no entiende a quien regala el puesto de papa por gratitud hacia Grid; cuando va a ejecutarlo, un joven la derriba: Oasis, heredero del poder del Rey Invicto criado por el dios de la guerra Ares, tras el que llegan decenas de miles: «Queremos llevarnos bien con la iglesia de Rebeca».

El Cañón Overgeared y el cuarto gremio

Grid reúne en la herrería a los mejores herreros de los dos continentes, con Panmir a la cabeza. La experiencia del cañón automático de la Competencia Nacional fructifica en el Cañón Overgeared: retrocarga que dispara en ángulos altos y bajos, chasis antirretroceso, calibre estandarizado, hierro negro en lugar del escaso oricalco azul y —aportación exclusiva de Grid— un muro sobre la torreta para que los artilleros no mueran bajo las flechas. El diseño sale con calificación única garantizada (45.000 de daño fijo que crece con el dominio de armas de fuego, radio de cuatro metros, tres operarios, daño triple contra edificios) hasta legendaria (60.000, radio de seis metros, disparo cada quince segundos), y con la palabra «revolución» en la descripción; el nombre, en cambio, se queda en la sencillez que escandaliza a Panmir. El problema es humano: solo hay diez mil artilleros entre dos mil millones de usuarios; la número uno, Lost Justice, apenas

alcanza el nivel 180. Lauel recluta a los cien mejores, funda con ellos el cuarto gremio del reino bajo el mando de Toban y organiza en plena Reidan una inauguración con fuegos artificiales: fanfarronería que hunde la moral imperial. Grid, apremiado por Lauel, memoriza rostros, edades y familias de más de mil miembros y promete a cada uno un objeto a su medida. En el frente, Jishuka vive su peor crisis: el arquero imperial Rain la mata dos veces con contraataques instantáneos y la barrera mágica anula el francotirador a distancia. Yura la desafía y la arquera entiende que las muertes falsas del concurso la ablandaron: en camello, al rango corto donde la barrera no actúa, el Fénix Rojo arranca media formación y un ojo a Rain. La recompensa: una búsqueda oculta que le exige sobrevivir a diez intentos de asesinato para fortalecer agilidad y detección.

El Duque Borracho ante la muralla de Reidan

El Duque Borracho degüella a tres nobles que piden retirada, toma el mando y, desde once kilómetros, perfora con poder mágico la muralla de Reidan de treinta metros. Al alba, el Imperio despliega cientos de cañones y veinte catapultas; el debut artillero es apoteósico: diez Cañones Overgeared curvan sus proyectiles a través de los escudos mágicos y destruyen cinco catapultas en la primera salva y cuatro en la segunda. El Duque Borracho vuela hasta la muralla; Toban cae de rodillas y una espada y un arado de mano lo frenan en seco. El duque reconoce al granjero: Piaro, el pilar de hace unas décadas, el traidor cuya familia el Imperio ejecutó… aunque solo dos de las doce casas ducales fundadoras conservan el linaje, y los propios duques pidieron parar aquella ejecución porque sabían que fue una calumnia. Decide matarlo para evitar el caos, pero el granjero envejecido es más fuerte que nunca: el estado natural trascendente drena la energía de viento, arena y árboles, y el espacio se vuelve ingrávido. Grid lo frena: tras la tumba de Dresler aprendió a no abrazar a sus caballeros; presta la espada nacida de la iluminación a Mercedes y la capa del Antier a Piaro, se queda la Espada que Apunta a los Dioses y los envía a por las catapultas confiando en que volverán. La respuesta imperial no

llega: las banderas naranjas de la retirada total se alzan sobre el campamento. Un mensaje mundial lo explica: un gran explorador ha hallado una nueva isla en el mar Rojo, las ruinas del dios de la guerra.

Las ruinas del dios de la guerra

Skunk corona su carrera tras explorar todo el continente occidental: título «Lo Que Nadie Ha Visto», primer mapa completo del mundo y brújula de la verdad, con plántulas vigilantes en cada región y un 80% de experiencia extra durante diez días. En Gest, la gran puerta marítima del Imperio, los duques Grenal, Morse, Basara y el Borracho expulsan al rey del clan del agua Maxon y conocen al explorador; al oír que cruzará el mar Rojo, tres de ellos zarpan como escolta. La isla hallada dispara el mensaje mundial y el emperador Juander ordena abandonar la guerra sin mirar atrás. Sus razones: aprecia a Grid, descendiente de Pagma con el título de Rey, como llave hacia el continente Oriental; vigila los rituales del tercer príncipe Benoit; no quiere regalar gloria al ejército de máquinas mágicas del cuarto príncipe Edan; y las finanzas no dan para reprimir a las minorías. Sobre todo, se reprocha sus décadas escondido tras la emperatriz María mientras el Imperio se pudría. Los criados meritorios estallan al ver el desierto vacío: su guerra desesperada era un juego para el Imperio. Jishuka rompe ventanas, Grid se inclina asumiendo la culpa, y Lauel impone la calma: el emperador quiere ser aliado, no enemigo, y Grid jamás codició el trono imperial. Con la ruta robada por Huroi —infiltrado en el campamento imperial con el disfraz copiado por Euphemina— zarpa una expedición de élite: Grid, los diez criados meritorios y el maestro de aura Urent, tres años retirado y granjero discípulo de Piaro.

Berith y la venganza del príncipe Benoit

El príncipe Benoit, erudito que amaba a su madre Aria, completa con los muertos de la guerra un ritual para arrancarle a un gran demonio la verdad. Rose lo asiste —miente sobre un hermano

enfermo, porque solo juega por dinero— y el ejército de Ares no puede impedir el descenso de Berith, demonio de rango superior a Belial que reduce todas las estadísticas en un 32%, parte la magia por la mitad y fija la resistencia a la confusión en cero. Su arma es la mentira: se proclama «aliado de la humanidad» y el propio sistema lo marca en verde, cancelando las técnicas definitivas de Ares y los sacerdotes; cuando el engaño se deshace, la lluvia de oro y plata convierte la carne en metal: ciegos, asfixiados, corazones petrificados. Bajo el juramento de convocatoria responde la única pregunta de Benoit: la emperatriz María envenenó a su madre, y le entrega la lista alquímica de venenos y cómplices, prólogo del drama de sangre imperial. Las incursiones fracasan una tras otra — una gran expedición apenas le arranca el 30% de salud— y Berith, nutrido de almas, convoca a su primer ejército mientras borra ciudades de los reinos orientales de Aken y Roton. La opinión pública, que antes acusaba al gremio de monopolizar incursiones, ahora lo condena por ausente; el correo de Lauel lo justifica: primero recuperar fuerzas y explorar las ruinas. Y una duda lo desvela: ¿qué poder oculto permitió a la iglesia de Rebeca reprimir a Yatan durante décadas?

La travesía del mar Rojo

Katz alquila un buque de guerra de diez pisos que la tecnología del reino no puede construir, y Grid le paga con el mineral de hierro trascendente, maldito e inmanejable para quien no convierta las maldiciones en bendiciones: el Guerrero de Sangre. De sus manos nace la Espada del Tigre Blanco Llena de Anhelo, de clasificación normal pero tipo crecimiento, más defensiva que la de Kraugel y con corrosión, maldición y un aullido dormido entre sus opciones. «Quiero un avión privado», pide Katz como recompensa… y acaba regalándoselo de verdad. El mar Rojo, sin resurrección y con la muerte penada con el destierro, se vuelve coto de caza: un pulpo más alto que un edificio de treinta plantas cae bajo el festival de aura de Urent, la cabeza de pulpo acaba como casco calvo de Vantner y las patas comestibles reparten un punto de estadística a todos… menos a Grid, intoxicado. En la travesía, Yura y Jishuka

acaban sentadas juntas: la rivalidad se disuelve cuando Yura confiesa que ella es «la amiga» y que la mirada de Grid hacia la arquera brasileña es de otra clase. En la isla, Urent salva al grupo de la exploradora Mujer Perro y mata a un Seguidor de cinco técnicas secretas en menos de dos minutos —los duques tardaban más de tres—, recogiendo un fragmento de libro de técnicas. Por primera vez decide que tener compañeros «no está mal».

La llave maestra y la alianza de los duques

Grid desoye la orden de Lauel de no entrar en la jungla: descubre árboles gigantes con ojos de cerradura y prueba en ellos la vieja llave maestra de sus tiempos del Archipiélago de Ben. No brotan tesoros, pero las trampas de la jungla se liberan una a una, justo cuando veinte Seguidores acorralan a Grenal, Morse y Basara, que fueron a buscar agua para sus 4.959 soldados y 300 caballeros, inútiles los unos ante los artistas marciales y los otros ante las trampas. El Rey Inmortal Grenal baja de su hipopótamo de dos cabezas —gesto que solo hace ante el emperador— y propone: «Olvidemos la guerra; toma prestada nuestra fuerza y nosotros tomamos prestada tu llave». El apretón de manos convierte al enemigo de ayer en el amigo de hoy; Skunk, convencido de que Grid reunió la llave en tiempo récord, lo admira sin reservas, y Lauel, que lo bautiza «un imán humano», le ofrece el apoyo del reino: Sticks y pergaminos de viaje intercontinental incluidos. Avanzando juntos, Grid mata a un Seguidor de cinco técnicas en diez segundos y desmonta al especialista en clonación —clones que intercambian estadísticas con el cuerpo real— abriendo el parche: el Ojo de Castración anula el intercambio y el Desprecio de los Débiles consume el 80% de la salud del objetivo. Los duques enmudecen de admiración. La comitiva cruza la jungla en catorce horas y acampa en un valle donde, tras la cascada, medita con los ojos cerrados el guardián de las ruinas: un Seguidor que ha aprendido diez técnicas secretas. En las oficinas del Grupo SA, los desarrolladores comprueban que su escenario original —el Imperio destruido por el dragón loco Nartan— se desmorona en cadena

desde la final de la tercera Competencia Nacional, y el presidente Lim Cheol celebra a Grid con pollo y cerveza.

Hechos relevantes e interesantes

- Jude golpeó doce veces a Rigal con la mano izquierda fortalecida por «Frustración», rechazó la oferta de servirlo a cambio de fuerza y derribó al antiguo wyvern Léntica (doscientos años de disciplina de la familia Helder) agarrándolo del hocico.
- Flor de Enlace Trascendida (tres danzas, 40 espadas al 200%, marcas acumulables hasta cinco, 300 de energía de espada, recarga de 20 minutos) y Pináculo de la Flor Asesina Vinculada (cuatro danzas, siete hojas por segundo con 1850% de daño, desarmado, sangrado y desesperación, recarga de una hora frente a las tres horas de la técnica anterior) son las nuevas fusiones de Grid.
- Rigal superó el límite de salud de los NPC humanoides sincronizándola con su wyvern (fase de jefe): el indicador saltó del 20% al 60%; su fuerza aérea presumía de 39 guerras en 17 años sin una sola baja.
- Con el poder de Belial Grid se dividió en cuatro cuerpos con visión compartida y devolvió el bombardeo completo con Flower Revolve: casi 1.000 muertos de los 5.300 de la fuerza aérea; solo logró usar la técnica tres veces por la dificultad de manejarla con clones.
- Piaro aplastó a Rigal con un mortero gigante y Mercedes lo hirió junto a Léntica con su espada plateada giratoria; Grid ordenó no dejar supervivientes y capturó 957 grifos y 26 wyverns de lealtad inquebrantable hacia su antiguo amo.
- Recompensas por la muerte del primer duque: 2.000 de reputación, dos niveles, la armadura del Dragón Dorado (reduce 5% el daño del mismo atacante en 3 segundos, apilable al 30%) y el gran arco gigante de los Helder; Grid planea desmantelar ambos para crear objetos nuevos.
- El sistema de logros se extendió a los caballeros de Grid: Jude (Caballero Leal, Fuego Inextinguible, Milagro del

Campo de Batalla, límite de estadísticas elevado), Mercedes (Milagro del Campo de Batalla) y Piaro (haber matado a uno de los siete duques).

- Kraugel abrió la estadística especial fuerza de voluntad y la habilidad Manifestación de Voluntad (daño que ignora defensa y resistencia, adopta la forma del arma equipada, se dispara por reconocimiento); Control de Espada alcanzó el nivel dos y entendió que una sola espada supera a diez.
- Rachel, 40 años y amiga de la infancia de Rigal, y Kirinus se batieron un mes entero en siete asaltos sin vencedor; el sistema blinda a los «absolutos» de cada clase con salud y defensa enormes; Kraugel derrotó a sus 30 caballeros (comparables a los Caballeros Rojos) en 15 días.
- Noll, el Conde vampiro de 13 años descendiente directo de la clase de Marie Rose, se presentó como «Conde del reino Overgeared» y mató a 2.000 soldados en 2 minutos 23 segundos antes de caer intoxicado por el alcohol de la raíz del árbol sagrado del Duque Borracho.
- Kashim, Rey de las Sombras y último superviviente del pueblo Nerón (los «gatos negros» masacrados por el Imperio), sobrevivió a una estocada que le atravesó el corazón —todo era un teatro para rescatar a Noll— gracias a la ocultación de su clan; Faker protegió la huida de Chris cayendo bajo los ataques de cuatro condes.
- Huroi se infiltró en el campamento imperial suplantando a un conde con la habilidad Disfraz copiada por Euphemina (tres días de duración, renovada con ayuda de un soldado con la misma clase) y robó la ruta marítima hacia las ruinas sembrando rumores que arruinaron el prestigio del marqués Fvas.
- El Cañón Overgeared, creado con los mejores herreros de ambos continentes: calificación única garantizada (45.000 de daño fijo, radio de 4 m, tres operarios, disparo cada 19 segundos, daño triple contra edificios y armas) hasta legendaria (60.000, radio de 6 m, cada 15 segundos); el muro protector sobre la torreta es la aportación de Grid para

salvar a los artilleros; la descripción incluye la palabra «revolución».

- De 2.000 millones de usuarios solo 10.000 son artilleros; la número uno, Lost Justice, está en nivel 180 y la número cien en 113; Lauel los reclutó a los cien mejores con una solicitud de amistad y fundó el cuarto gremio del reino (913 miembros antes, más de mil después) bajo el mando de Toban, con inauguración de fuegos artificiales en plena Reidan para fanfarronear ante el Imperio.
- En su debut, diez cañones destruyeron cinco catapultas con la primera salva y cuatro con la segunda, curvando los proyectiles a través de los escudos mágicos; las maestrías de armas de fuego de los artilleros subieron de maestro principiante a intermedio 2.
- Jishuka, muerta dos veces por el contrafuego del arquero imperial Rain, rompió su bloqueo cargando en camello hasta el rango corto, donde la barrera antifrancotiradores no actúa: el Fénix Rojo arrancó media formación y un ojo a Rain, y la búsqueda oculta «rencor del experto arquero» le exige sobrevivir a diez emboscadas para fortalecer agilidad y detección.
- El Duque Borracho perforó la muralla de Reidan de 30 metros desde 11 kilómetros de distancia y degolló a tres nobles que pidieron retirada; solo dos de las doce familias ducales fundadoras del Imperio conservan el linaje original, y los duques sabían que la traición de Piaro fue una calumnia.
- Piaro reveló el estado natural trascendente (agricultura libre): la naturaleza le cede su energía y el espacio se vuelve ingrávido; el Duque Borracho lo reconoció como el héroe de la era anterior y decidió matarlo en secreto para evitar el caos en el Imperio.
- Grid prestó la espada nacida de la iluminación a Mercedes y la capa del Antier a Piaro, y se reservó la Espada que Apunta a los Dioses (+50% de daño a seres trascendentes) con la habilidad Desprecio de los Débiles: consume el 80% de la

salud actual de un objetivo no trascendente por 5.000 de maná.

- Skunk obtuvo el título «Lo Que Nadie Ha Visto», el primer mapa completo del continente occidental y la brújula de la verdad (plántulas vigilantes en cada región, +80% de experiencia durante diez días); descubrió la isla «Ruinas del dios de la guerra» escoltado por los duques Grenal, Morse y Basara, tras ver al rey del clan del agua Maxon destruir la flota de Gest.
- Berith, gran demonio de rango superior a Belial, redujo todas las estadísticas en un 32%, anuló las técnicas definitivas proclamándose «aliado de la humanidad» hasta que el sistema lo marcó en verde, convirtió cuerpos en metal y confirmó al príncipe Benoit que la emperatriz María envenenó a su madre, entregándole la lista de venenos y cómplices; ya ha destruido ciudades de los reinos de Aken y Roton y convocó a su primer ejército con las almas cosechadas.
- Para Katz, inmune a las maldiciones por su clase de Guerrero de Sangre, Grid forjó la Espada del Tigre Blanco Llena de Anhelo (clasificación normal, tipo crecimiento) con el mineral de hierro trascendente; Katz respondió regalándole un avión privado, y la cabeza de pulpo del primer monstruo marino se convirtió en el casco calvo de Vantner.
- La llave maestra que Grid fabricó en su juventud liberó las trampas originales de la jungla (ningún tesoro: «boletos perdedores») y valió la alianza de Grenal —«toma prestada nuestra fuerza, nosotros tomamos prestada tu llave»—; el Ojo de Castración destruyó los clones del Seguidor (intercambiaban estadísticas con el cuerpo real) y el Desprecio de los Débiles lo remató: +0,01% de experiencia estando Grid en el nivel 398.
- El Grupo SA reveló que el escenario original contemplaba la destrucción del Imperio a manos del dragón loco Nartan; el efecto mariposa desde la final de la tercera Competencia Nacional adelantó las ruinas y el descenso de Berith, y el

presidente Lim Cheol celebró la alianza de Grid con los duques pidiendo pollo y cerveza para la sala de reuniones (el director John Sangmin pidió solo dos raciones).

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 1026–1050

Capítulos 1026–1050

Temas tratados

- La trampa del valle de las 53 cascadas y el seguidor de las diez técnicas secretas
- La posesión de Zeratul y la crisis de autoestima de Grid como herrero
- El despertar de Braham y la pieza oculta «No repetir el error»
- El Manejo de la Espada de Pagma renovado con la magia de Braham
- La tercera clase «Espadachín Mágico de las Epopeyas» y la Energía Verdadera de Origen
- La caja de técnicas secretas y el sistema de síntesis de técnicas
- El contrato de Rey de diferentes especies entre Grid y Ao
- Bentao, el templo vacío y el melocotón blanco de la Primavera del Melocotón en Flor
- La caída del reino Rotemon, la marcha de Berith y la campaña de la Piedra de la Vida contra Agnus
- La revelación del pasado de Piaro ante los duques y la muerte del duque borracho Diword
- La misión del seguidor Kyle y el trauma de Braham
- La defensa del Fuerte Taleren: Zibal, Kraugel, Kirinus y Rachel contra Berith
- La primera epopeya de Grid y las mentiras de Berith
- La forma verdadera de Berith y la Espada de la Tierra de Kraugel
- La alianza improvisada de Overgeared, los duques y los trascendentes

Resumen

El guardián de las 53 cascadas

Seis años después del lanzamiento de Satisfy, las Ruinas del Dios de la Guerra —abiertas al otro lado del mar Rojo— concentran las ambiciones del mundo. Grid, convencido de que la expedición era imposible, descubre que la jungla es una formalidad gracias a la llave maestra: los seguidores superan en cincuenta niveles a los del templo de Galgunos, pero surgen de uno en uno como monstruos normales. En el cuartel, mientras acaricia el pelaje de Noe —cada vez más oscuro—, decide qué espada y qué casco forjar para los esqueletos Overgeared, que solo pueden aprender un método de producción cada uno.

El escollo real aparece en el valle de las 53 cascadas: Skunk descubre por pura casualidad a un seguidor oculto tras la cortina de agua, un jefe de grado nombrado que domina diez técnicas secretas y ha alcanzado el estado natural, por lo que comparte los sentidos de la naturaleza. Tras dos días de bloqueo, la presión de Morse y el presentimiento de un tesoro imponen el ataque. Grid ataca primero con la Flor de Enlace Trascendida y apenas rasguña al enemigo —unos 3.000 de daño por danza—; después, las cascadas cobran vida como dragones y derriban a los tres duques y a los diez criados meritorios. El seguidor, con la conciencia de Zeratul descendida en su cuerpo, sentencia su diagnóstico: los duques son «cáscaras vacías que consumieron todos sus talentos», Faker un niño que empieza, Yura una fuerza suprimida y Grid «un herrero que ya superó sus límites». La tentación llega directa: que absorba el alma del demonio que reside en su cuerpo y vuelva a saltar sus límites.

Braham despierta

La ansiedad de Grid —el miedo a que la clase de descendiente de Pagma no tenga más techo— se quiebra con una voz nostálgica: Braham despierta, se burla del dios («él es el que no es digno») y

activa la pieza oculta «No repetir el error», fruto de la afinidad máxima con Braham, el interés de Zeratul y la promesa de no perder a su único amigo otra vez. La asimilación completa transforma a Grid en Braham Eswal: nivel 545, pelo blanco, piel lechosa y ojos rojos, con casi todas sus estadísticas selladas por la carne humana. En el mar Rojo, depósito de maná infinito, su Drenaje de Maná detiene en seco las 53 cascadas y su Tornado destroza al seguidor; su estocada con la espada que apunta a los dioses, en cambio, no hace nada: Braham tiene 258 de fuerza y el arma queda reducida a adorno. Antes de volver a dormirse, deja su legado: imprime sus fórmulas mágicas en el patrón de las danzas de Pagma. El «Favor de Braham» añade a cada danza un hechizo —escudo en Revolve, grasa en Restricción, cortavientos en Link, detección en Kill y Transcend, encantamiento de arma en Pinnacle, esfera y rayo en Drop y Flower— y permite hasta cinco danzas de fusión con hechizos superpuestos, activables y desactivables a voluntad, aunque simplificados y con consumo de maná (Grid apenas supera los 18.000). Los hechizos viejos, como el misil mágico con que templa minerales, se conservan, y la segunda clase sigue siendo Duque de la Sabiduría: la posibilidad de gran mago legendario desaparece y se abre la de «descendiente de Braham».

La gratitud de los duques salvados cambia el mapa político: Grenal jura por su nombre que el Imperio «nunca olvidará la gracia de hoy», trescientos caballeros vitorean al rey del país enemigo y las afinidades se disparan (Grenal 50, Morse 30 y Basara 62, para el desconcierto de Grid). Nace además una leyenda involuntaria: creen que Grid ocultaba su poder y él lo deja creer.

Grid remata al seguidor, que con menos del 10 % de salud se revela como algo más cercano a un NPC que a un monstruo: Merlín abandonó todo y entrenó cincuenta años el camino que el dios le mostró, quedó cegado por la desesperación de no ver el final y agradece la muerte. La recompensa, un enorme 20 % de experiencia, llega teñida de furia: la maldición del dios por matar a su seguidor hace que Grid vea a sus compañeros como trescientos

enemigos, y solo la intervención del dios herrero Exetia lo mantiene en control mientras Zeratul lo observa con desdén.

La tercera clase y la caja de las técnicas secretas

Tras la danza final, el sistema anuncia que «el mundo te llama espadachín mágico»: Grid obtiene la tercera clase, Espadachín Mágico de las Epopeyas, legendaria y de crecimiento, «que comenzará con una leyenda y terminará con un mito»: +20 % permanente de energía de espada y maná, magia y espada integradas con −10 % a todas las recargas, +100 a fuerza e inteligencia y dos puntos extra por nivel invertidos automáticamente en fuerza. El aumento de estatus crea la pasiva Energía Verdadera de Origen, tres cargas que duplican una estadística durante un minuto; usar las tres reduciría todas sus estadísticas a la mitad de forma permanente —la misma fuerza que encaneció a Mercedes—, y Grid jura no tocarla. En las oficinas del Grupo SA, los ejecutivos —que apostaban por Agnus y su futura clase «noble del Mundo Demoníaco»— debaten si el primer jugador con tercera clase entre 2.000 millones lo logró por suerte o por mérito, y concluyen lo segundo: sin la ruta marítima de Uroi, el dinero de Katz, la llave maestra y la afinidad con Braham, la suerte no alcanza. El mensaje mundial —«su epopeya comenzará con una leyenda y terminará con un mito»— delata además, ante 2.000 millones de jugadores, la existencia de clases de calificación mito.

Detrás de la cascada, murales oníricos de estilo budista —humanos diminutos que gritan ante un resplandor rojo mayor que el sol— guardan una caja de técnicas secretas que Grid abre con la llave maestra ante la ceja arqueada de Skunk. El contenido es un sorteo: la legendaria técnica de juego de pies «Camino de aproximación vacío», caminar por el cielo, con un requisito de 8.000 de agilidad. El nuevo sistema de mezcla permite combinar diez fragmentos dañados y un libro completo para rebajar la calificación y las condiciones: tras nueve síntesis, el grupo obtiene «Volar sobre la hierba», épica, de 3.000 de agilidad (+20 % a todas las velocidades y doble desplazamiento en bosques y praderas). Grid se la regala a

Faker, que se siente indigno: Grid ha librado más de 500 duelos con sus colegas y Faker es quien más problemas le causa; el propio Zeratul dijo que Faker apenas empieza a crecer. Si Grid cae alguna vez, Faker debe convertirse en el mejor y sostener el reino.

El templo de la montaña: Ao y Bentao

En la cima de la montaña árida, doscientos rangos chinos —Zhan Jian, Liao Wei, Mei Xiao— llegados antes por orden del Partido Comunista bloquean el templo. Ao, el hombre más fuerte de China y primer medio draconiano, pide a Grid que retroceda y provoca una lucha a muerte para no verse obligado a traicionarlo después. Morse arrasa a decenas; Grenal corta el brazo escamado de Ao, cuya garra llega a atravesarle el pecho. Ante la muerte del chino, que muere sonriéndole, Grid estrena el efecto del título de Rey de diferentes especies: tres contratos con especies diferentes. Con Ao firma el primero y recibe al azar el rasgo superior «Alas de Dragón»; Ao despierta su linaje (transformación draconiana de nivel dos a tres, bono del 15 al 20 %, fuego y regeneración reforzados) y se convierte en puente con los medio draconianos. El grito de júbilo de Grid abre la puerta del templo.

Dentro, el viejo monje que los guía no es un seguidor: es Bentao, el rey payaso loco, medio dios que castigó a los siete males vagando como bufón y descubrió que «los siete males no eran malos». Predica la doctrina de Zeratul —las herramientas que Exetia dio a la humanidad existen para la violencia— y abre a todos la pieza oculta de conversión a la clase «Seguidor del Dios de la Guerra» (+15 % a fuerza, resistencia y agilidad, cuatro técnicas secretas aleatorias, a cambio de perder la clase propia). Todos los miembros de Overgeared, incluso Vanner y Pon, hartos de sus clases, la rechazan: su meta es Grid, no un dios. Bentao sonríe, les muestra la ilusión de la Primavera del Melocotón en Flor —primer descubrimiento del paraíso, premiado con un melocotón blanco que restaura todo y da un 30 % de experiencia, comestible una sola vez en la vida— y se desvanece. A la pregunta de Grid responde

una verdad a medias: fue Baal quien mató al rey payaso Bentao. El templo está vacío.

Berith, la Piedra de la Vida y la verdad de Piaro

Mientras tanto, el mundo se rompe: el vigesimosegundo gran demonio Berith destruye el reino Rotemon —42 millones de jugadores sin hogar y 280 millones de misiones perdidas— y marcha sobre Aken con dos ejércitos. Kraugel, que quería que Grid monopolizara las ruinas, frena a Kirinus y Rachel con una apuesta de daño; el alquimista número uno, Felga, vende al mundo una estrategia: el anillo mágico de los 72 demonios de Salomón, forjado con la Piedra de la Vida que posee Agnus. La campaña mediática arrincona al solitario Agnus en un castillo austríaco; Kraugel lee detrás la mano de la iglesia de Yatan y de Rose: apagar el asalto y dejar que Aken muera.

Más allá del templo, la dificultad escala: seguidores de seis técnicas secretas que cazan en grupos de cuatro, algunos con contraataque y evasión incondicionales contra habilidades ya vistas; Hurent, el lobo solitario, redescubre el placer de cazar en equipo subido al «autobús» de Grid. En el campo de juncos, con Banner agonizando y Grid haciendo de tanque, Yura está a punto de revelar a su Rey Elemental de Luz para salvar a todos pese al riesgo político, pero los duques se adelantan y entregan primero su confianza mostrando su verdad: Grenal, el rey inmortal, es un berserker que se desarma para alcanzar su poder máximo bajo el 30 % de salud y recupera salud chupando sangre como un vampiro descendiente directo, a costa de que cada herida reaparezca tras la batalla y jamás sane; Morse muestra su transformación de rey bestia y solo Basara no puede transformarse. Grid lo llama «amigo» y le ofrece la curación de su hermanita santa.

La interrupción es el duque borracho Diword, que llega con los refuerzos —saboteados durante meses por un Uroi disfrazado de conde Bajet que triplicó sus tiempos de reunión— y cree que Grid «vendió el nombre de Piaro» para engañar a los duques. Ataca: el Ojo de Castración le apaga el alcohol, la danza de Grid lo atraviesa

y, cuando bebe otra botella, Grid invoca a Piaro —Zeratul permite la teletransportación de los fuertes—. Piaro, un mes esperando en armadura, despliega el estado natural y la agricultura libre (supercrecimiento, cosecha, pulir arroz), inmune al veneno de la familia Tipon, y ejecuta a Diword: primer logro de «abrumar a los siete duques». La sangre abre la verdad: Piaro era el pilar de los antiguos nueve duques; Grenal y Morse —que pidieron clemencia junto a Rachel y Rigal— piden perdón; la emperatriz María y la iglesia de Yatan lo incriminaron, Asmophel cayó en la trampa y ambos, perdonados, sirven hoy a Grid, como Mercedes y Sticks. Los duques deciden contarle la verdad al emperador. Grid detiene la expedición para asaltar a Berith —los suyos subieron entre dos y seis niveles, Euphemina copió habilidades de los seguidores y Yura rozó una iluminación— y planea movilizar el poder central del reino, de Mercedes y Jude a Noe, Kasim y Maxson, para darles a todos experiencia y niveles. Lauel convence a los duques y Basara coopera. La última prueba del dios —una misión SSS contra su nuevo seguidor Kyle, ferviente tras días en las ruinas— se resuelve sola: Kyle reconoce el rostro de Braham, al que perdió un brazo, y huye aterrorizado. El acceso a las ruinas queda libre para Grid.

El Fuerte Taleren y la primera epopeya

La batalla final de Aken ocurre en el Fuerte Taleren, de murallas de setenta metros. Zibal, que robó los Raiders al cuarto príncipe Eden, combate al ejército de 3.000 demonios con el garrote dorado y su Pegaso, heredero de la bendición del dios de la caza Deberion. Kraugel salva su vida y parte el mundo con la Espada Espacial: miles de demonios hechos ceniza y el brazo izquierdo de Berith cortado, que el demonio regenera con alquimia. Kirinus y Rachel —voluntad intangible que deshace la alquimia— lo hieren con el eclipse y la Salamandra, pero el verdadero poder de Berith son las mentiras: una ilusión los empala con uñas metálicas, y el demonio que derrotó a la expedición de Ares invoca decenas de miles de espadas.

Entonces llega Grid y su Espada Aplastante del Ejército de 200.000 —aprendida del libro de Madra al alcanzar el nivel 399— deshace el ataque definitivo de un golpe, con la bendición de la Orden de Dios que resetea recargas. El mundo, guiado por Johannes —un pianista alemán que perdió un brazo y las piernas en un atentado y renació como músico de la orquesta imperial—, descubre asombrado a los tres duques sirviendo junto al rey enemigo. Berith responde con «un millón de mentiras»: borra temporalmente las clases y títulos de Grid, pero la tercera clase, de estatus superior, sustituye a la primera y el sistema anuncia que «una persona desconocida está escribiendo la primera epopeya». Grid completa la página con la Flor de Enlace Trascendida y las danzas encadenadas: el Favor de Braham pasa a llamarse Manejo de la Espada de Grid, obtiene el derecho de creación de una habilidad, un punto de divinidad, el título Leyenda del Cañón y un aura de miedo que reduce a Berith y a los demonios menores. Con los sentidos ya por encima del parche del matador —arrancado para mostrar la pupila roja del Ojo de Castración, que también destruye la mentira de invencibilidad del demonio—, el Ennegrecimiento evolucionado y los clones del poder de Belial martillan a Berith: cuatro Grids lanzan a la vez el Pináculo de la Flor Asesina Vinculada con el Flash del elemental de luz, veintiocho golpes con críticos de casi nueve millones, y la Orden de Dios resetea la danza para repetir la andanada. El caballo enfermo devora entonces al clon y revela la forma verdadera de Berith, de cuatro metros. Kraugel, que se impuso tres años junto a Kirinus, responde con la Espada de la Tierra: 290 millones de daño proporcional de un solo tajo, y Grid, lejos de sentirse amenazado, se estremece de alegría: su rival ha vuelto. Piaro promete proteger a su majestad aunque sea más fuerte que él, Basara oxida la alquimia con la energía roja del linaje imperial y Rachel —que revela en directo que Piaro fue «su héroe y el más grande del imperio»— libera a los atrapados. La distorsión de la verdad expira, todo lo perdido se restaura y el Manejo de la Espada de Grid permanece activo.

Hechos relevantes e interesantes

- El seguidor de la cascada dominaba diez técnicas secretas y el estado natural; era ligeramente más débil que el yangban Garam y hablaba con conciencia propia: Merlín entrenó 50 años el camino del dios de la guerra, quedó cegado por la desesperación y agradeció su muerte.
- La pieza oculta «No repetir el error» (afinidad máxima con Braham + interés de Zeratul) forzó la asimilación completa: Braham Eswal, nivel 545, 258 de fuerza, 3400 de resistencia, 15.880 de inteligencia y casi 14 millones de maná corregido, con la mayoría de estadísticas selladas por la carne humana de Grid.
- Braham reveló la verdad de Pagma: el Dios de la Guerra Zeratul «llega al fondo de la autoestima y extiende la mano de salvación», y esa corrupción llevó a Pagma a matar a Braham «para destruir el mal» y después a contratar a Baal.
- El Favor de Braham fusionó magia y danzas de espada: hasta cinco danzas de fusión, un hechizo mejorado por danza (escudo, grasa, cortavientos, detección, encantamiento, esfera y rayo), activable/desactivable; los hechizos se debilitaron al simplificarse y consumen maná (Grid rondaba los 18.000 en el nivel 398).
- La tercera clase de Grid, Espadachín Mágico de las Epopeyas (legendaria, de crecimiento, «de la leyenda al mito»), otorga +20 % de energía de espada y maná, −10 % a las recargas, +100 de fuerza e inteligencia y 2 puntos extra por nivel; fue la primera tercera clase del mundo y el Grupo SA reconocía solo a 1.311 jugadores con segunda clase (el «primero» histórico de segunda clase es Uroi).
- La pasiva Energía Verdadera de Origen tiene tres cargas que duplican una estadística por un minuto; consumir las tres reduce todas las estadísticas a la mitad de forma permanente —el precio que encaneció a Mercedes— y Grid jura no usarla jamás.

- La maldición por matar al seguidor hizo que Grid viera a sus compañeros como 300 enemigos; la notificación del dios herrero Exetia lo mantuvo bajo control, y Zeratul solo lo miró con desdén: «¿Me estás enseñando los dientes?».
- La caja de técnicas secretas funciona por sorteo aleatorio: salió la legendaria «Camino de aproximación vacío» (caminar por el cielo, 8.000 de agilidad); el sistema de mezcla (10 fragmentos dañados + 1 libro completo) permitió, tras nueve síntesis, crear la épica «Volar sobre la hierba» (3.000 de agilidad, +20 % a todas las velocidades, doble desplazamiento en bosques y praderas), que Grid regaló a Faker porque el Dios de la Guerra dictaminó que Faker «apenas empieza a entrenar» y crecerá más rápido que él: si Grid pierde la cima ante Kraugel, Faker debe convertirse en el mejor y sostener el reino.
- El título de Rey de diferentes especies permite tres contratos con especies diferentes: Grid firmó el primero con el medio draconiano Ao, recibió el rasgo superior Alas de Dragón y Ao subió su transformación draconiana al nivel 3 (bono del 15 al 20 %, regeneración y fuego reforzados), convirtiéndose en puente entre Grid y los medio draconianos.
- Bentao, el rey payaso loco y medio dios que castigó a los siete males, reveló que «los siete males no eran malos»; regaló a los miembros de Overgeared el melocotón blanco de la Primavera del Melocotón en Flor (+30 % de experiencia, restauración total, una vez en la vida, peso cero) y confirmó que fue Baal quien lo mató.
- Todos los miembros de Overgeared —incluidos Vanner y Pon, descontentos con sus clases— rechazaron la clase oculta Seguidor del Dios de la Guerra (+15 % a fuerza, resistencia y agilidad y 4 técnicas secretas a cambio de perder la clase propia): esclavitud de una meta inalcanzable.
- Berith, gran demonio número 22, destruyó el reino Rotemon (42 millones de jugadores desplazados, 280 millones de misiones perdidas) y marchó sobre Aken; la estrategia del anillo mágico de los 72 demonios de Salomón

con la Piedra de la Vida de Agnus fue un montaje del alquimista Felga para enfriar el asalto, orquestado en la sombra por la iglesia de Yatan y Rose.

- Los siete duques incluyen a Grenal (rey inmortal, berserker que alcanza su poder máximo bajo el 30 % de salud y chupa sangre como un descendiente directo de vampiro, con heridas que reaparecen tras cada batalla y jamás sanan), Morse (rey bestia), Basara (corona dorada, quinta en la línea sucesoria, portadora de la energía roja del linaje del emperador Aiquin Saharan), Rachel (lanza santa), Rigal (muerto), Diword (duque borracho, ejecutado por Piaro) y el duque de la espada.
- Piaro era el pilar de los antiguos nueve duques del Imperio Saharaui; la emperatriz María y la iglesia de Yatan lo incriminaron, Asmophel cayó en la trampa de la esencia Yatan, y ambos, ya perdonados, sirven a Grid junto a Mercedes y el sabio Sticks; Grenal y Morse deciden confesar la verdad al emperador.
- La invocación de Piaro fue posible porque Zeratul permite la magia de teletransportación a los fuertes; ese capricho abrió también los susurros y la teletransportación en las ruinas, lo que permitió al Gran Sabio Sticks mover al ejército entero.
- El duque Kyle, uno de los cinco pilares, se convirtió en seguidor ferviente del Dios de la Guerra en días; huyó de Grid por el trauma de perder el brazo ante Braham y completó sin querer la misión SSS: Grid obtuvo acceso libre y permanente a las ruinas, y planea explotar ese trauma en el futuro.
- Zibal robó la máquina mágica Raiders de la unidad del cuarto príncipe Eden para defender Aken; su clase de Skyrider conserva la bendición de Deberion, dios de la caza, y su garrote dorado +8 destroza su propio brazo con cada golpe grande, sanado en dos segundos por el Pegaso.
- La Espada Espacial de Kraugel partió el cañón, mató a miles de demonios y cortó el brazo de Berith; Kirinus y Rachel frenaron la alquimia con la voluntad intangible, pero las

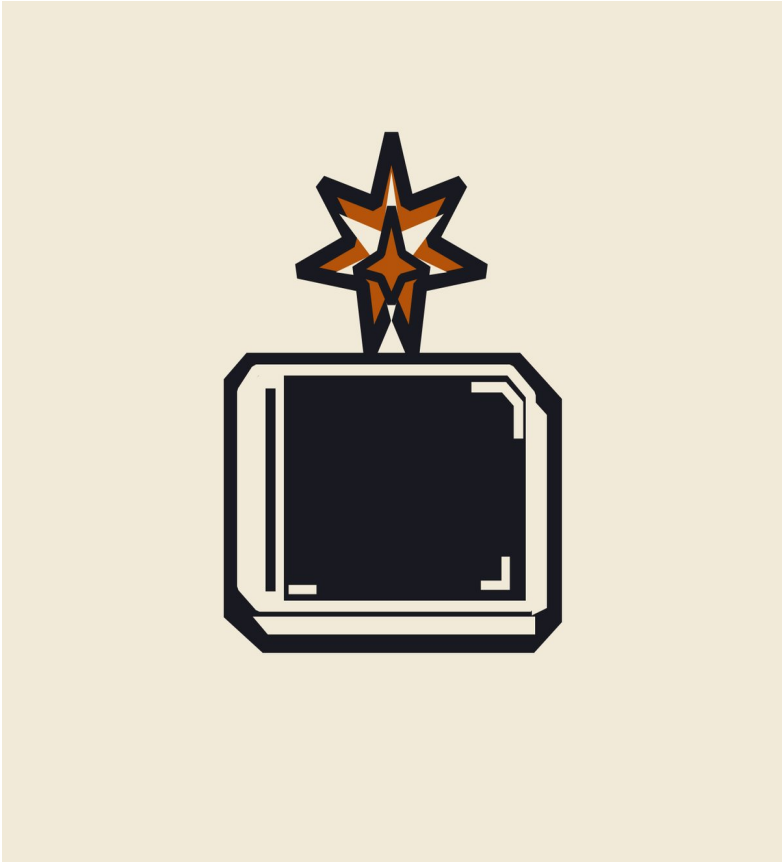
mentiras de Berith (ilusiones que el mundo acepta como verdad) los empalaron.

- La Espada Aplastante del Ejército de 200.000, aprendida del libro de Madra al nivel 399, inflige 200 % de poder de ataque a todos los enemigos a la vista y aplasta las habilidades enemigas (destruidas al instante), con retroceso del 10 al 50 % de salud y 30 minutos de recarga; la pasiva Orden de Dios la restablece con un 50 % de probabilidad.
- Las mentiras de Berith borraron temporalmente al Descendiente de Pagma, al Duque de la Sabiduría, al título de Rey Héroe y a las habilidades del ejército de Madra, pero la tercera clase, de estatus superior, las reemplazó al vuelo: «una persona desconocida está escribiendo la primera epopeya».
- La primera página de la epopeya rebautizó el Favor de Braham como Manejo de la Espada de Grid (magia de las danzas amplificada), concedió el derecho de creación de una habilidad activa, +1 de divinidad, el título Leyenda del Cañón (+10 % a todas las estadísticas y +20 % a habilidades de área en cañones) y un debuff de miedo permanente: −10 % de defensa y resistencia mágica de Berith y todo demonio de rango inferior al enfrentarlo.
- La estatua del Rey Héroe alcanzó el nivel máximo de 15 por la procesión incesante de homenajes: +30 % de destreza durante un mes, mayor probabilidad de fabricar objetos de alta calificación y +20 % de velocidad en habilidades de espada.
- Los sentidos ampliados de Grid superaron el parche del matador; al quitárselo, la pupila roja del Ojo de Castración vio el tiempo en fracciones de subsegundo —la trascendencia que ya había sentido al revivir el pasado de Dresler— y le permitió destrozar la mentira de invencibilidad de Berith con «No permitiré tu comodidad».
- Berith reveló ante el mundo que dentro de Grid conviven los poderes de cuatro leyendas (Pagma, Braham, Madra y Muller) y culpó al gran demonio Amorak de los pendientes que potenciaron la evolución de su Ennegrecimiento con

clones (dos y luego cuatro cuerpos por el poder de Belial en la Runa de la Oscuridad).

- La Espada de la Tierra de Kraugel, fruto de tres años de autolimitación junto a Kirinus, ignora el poder de ataque y la defensa e inflige daño igual al 10 % de la salud actual del objetivo (290.654.000 contra Berith), al coste de media energía de espada, 10 % de salud y 24 horas de recarga; Kraugel, con ello, regresa a la cima y renace la rivalidad con Grid.

018 · Clases — sello 2/4: Duque de la Sabiduría



019 · Clases — sello 3/4: Espadachín Mágico de las Épicas

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 1051–1075

Capítulos 1051–1075

Temas tratados

- La incursión final contra el 22.º gran demonio Berit
- La Runa de la Oscuridad desbordada y el poder demoníaco de Grid
- La rebelión del 4.º príncipe Edan y sus máquinas mágicas
- La confesión del príncipe Benoit sobre la muerte de la emperatriz Aria
- La asimilación psicológica con Madra a través de su diario
- El instituto de alquimia de Reidan y la economía del reino
- Las masacres de Agnus y la orden de matar de los 26 gremios
- El Abismo, el demonio Biplon y el sello de los siete Santos malignos
- El duelo de Grid contra el Sword Duke Limit
- Grid, primer jugador en alcanzar el nivel 400
- Los milagros de la Santa Ruby sobre los Duques del Imperio
- La caída de Edan y la invasión de Balaya
- La comunidad Caballería: Resh y Coke
- El mitril negro y la creación del nuevo mineral de Grid

Resumen

La caída del 22.º gran demonio Berit

Grid espera ansioso la restauración de sus clases mientras la distorsión de la verdad de Berit caduca: conserva el espadachín mágico de las épicas como tercera clase —la epopeya la escribió él — y su condición de Rey Héroe empieza a acumular energía de lucha (+0,5 % a fuerza, resistencia y agilidad por punto). Berit, acorralado por Piaro, Kraugel, Kirinus y los Duques con el 30 % de

salud, aprecia el potencial del heredero de Pagma y Muller y lanza contra él una espada de tres kilómetros; Faker se interpone con la técnica del Antier y sobrevive: «quien debe protegerte no debería ser débil». Acosado, Berit invoca el Infierno 22: sus estadísticas suben un 20 % y los humanos pierden el 30 % del poder de magia y habilidades, el 60 % de velocidad de lanzamiento y un 20 % de defensas, sin recuperación natural ni pociones. Entonces Agnus, harto del público que le exigía sacrificios unilaterales, interviene un instante a favor del demonio; Grid comprende su ira mejor que nadie, le ordena marcharse y Agnus se retira prometiendo aplastarlos «cuando el próximo gran demonio venga».

La distorsión de Berit desarma al grupo entero, pero Cibal llega con la máquina mágica Raiders y le clava la lanza; cuando expira el control de 21 segundos, Grid replica el artefacto con los Ojos de Pagma y la Replicación de Objetos usando el Martillo de Herrero Legendario como material: surge un gigante de guantes de acero que dura un día y aplasta a Berit hasta el 20 % de salud. «Depende de nosotros decidir cuándo termina la pelea.» Yura llega con el Demon Slayer y su Regulación del Infierno desactiva las desventajas del Infierno 22; con Damian, Ruby y el gremio, el demonio muere y su alma es aniquilada. Sobre los hombros del gigante, Grid responde a la pregunta de Berit: «Yo soy Grid». El primer puesto es suyo; siguen Rachel y Kirinus, Piaro, Kraugel y Yura, Basara, Grenal, Morse, Cibal, Faker y Jishuka, con siete miembros de Overgeared en el podio y un premio extraordinario para Saintes Ruby por aniquilar el alma demoníaca. Grid recibe máscara de piel humana, pezuña, dos viales de sangre y cinco melenas de Berit, treinta y sesenta piedras benditas de mejora, el título Salvador del Mundo mejorado (de +200 a +300 estadísticas) y la fuerza de Berit grabada en la Runa de la Oscuridad: el tercer gran demonio sellado, siguiendo los pasos de Muller y Pagma. Pero la runa se desborda, se derrite y se fusiona con su cuerpo: cada activación sumará 200 puntos de poder demoníaco, que ya supera los 30.000. Grid, que evitaba matar humanos precisamente para frenar la demonización, se consuela: el Ennegrecimiento se fortalece y hasta vislumbra diez ataques básicos por segundo.

Ecos de la victoria

La prensa celebra los 81 días de marcha del demonio y su regeneración (trece amputaciones del brazo izquierdo, 51 fracturas, 21 heridas críticas superadas al instante). Grid arrasa en las encuestas juveniles, crece la demanda de compilar sus epopeyas y aumenta la migración a Corea; sus padres compran veinte ejemplares de la misma revista, y Sehee, convencida de que Satisfy permite la vida con que soñaba, pide una excedencia para subir de nivel, en medio de la alarma de Yerim contra las «tías» Yura y Jishuka. En Reinard, Irene tranquiliza a su marido —«mientras gane dinero, está bien que no vengas»— y Lord besa a la joven sacerdotisa de Rebeca que siempre lo acompaña, para envidia de Coke, su caballero. Los Duques se despiden prometiendo discutir con el emperador una nueva relación con el reino; Rachel, amiga del difunto Rigal, jura no mezclar sus sentimientos, y Kirinus augura volver a ver a Grid. Grenal pospone la curación de su herida y Mercedes brilla por su ausencia: viaja por encargo de Asmopel para localizar a los antiguos Caballeros Rojos.

La rebelión del 4.º príncipe Edan

Edan, hijo de la emperatriz María, ha visto a los Duques inclinarse ante un rey enemigo y decide golpearlos antes de que revelen los pecados de su madre. Excavó seis máquinas mágicas —entre ellas la todavía inerte Trauka, la humanoide Nartan y los Raiders de Cibal—, de las que solo cinco operan; los jinetes apenas las controlan treinta segundos de promedio, pero basta para doblegar a los más fuertes del Imperio. Grenal, que esperaba al emperador ausente, es emboscado en su villa de Titán: desata su poder de berserker, cae, y Edan le saca ambos ojos. El Sword Duke Limit captura a Morse y Basara, y la esencia de Yatán empieza a manipular sus mentes. Mientras tanto, el emperador Juander visita Gest, el gran puerto castigado por el clan del agua, y allí el tercer príncipe Benoit —que hipotecó su alma para convocar a Berit y cuyo brazo izquierdo se pudre como precio de abrir las puertas del infierno— le revela la verdad que el hombre que todo lo sabe jamás

sospechó: María asesinó a la emperatriz Aria y ocupó su asiento. Benoit se despide del «país enfermo» prometiendo ver la ejecución de María desde lejos. Kraugel, avisado por su maestro Kirinus, salva a Rachel con una misión oculta: su espada interrumpe las máquinas y mantiene a Edan en desventaja hasta que el príncipe se retira maldiciendo.

El diario de Madra y el muro del nivel 399

Con el nivel 399 y el libro de 200.000 Manejo de la Espada del Ejército, Grid relee el séptimo capítulo del diario y lo vive: la paliza del Rey Invicto de Lubana al décimo gran demonio Leraje en la isla 66 con la verdadera Espada Aplastante del Ejército de 200.000, ante la cual ni los destellos de Pagma, Braham o los yangban le parecen comparables. La admiración dispara la asimilación: Grid comparte recuerdos y sentimientos de Madra —«no conocí una sola derrota»— hasta bordear la confusión; el sistema vigila sus ondas cerebrales, amenaza con sellar el diario, y Grid se agarra a su identidad de Shin Youngwoo para volver en sí, empapado en sudor. El octavo capítulo resulta ilegible: siglos de soledad convirtieron la escritura del rey en algo que ya no es lenguaje. El manejo de 300.000 exigiría el nivel 499, a cinco o seis años vista. Peor es el muro real: de 398 a 399 la experiencia requerida no se duplicó, se decuplicó; vencer a Berit no le dio ni un nivel, y quince días en las Ruinas del Dios de la Guerra solo aportaron un 0,09 %. De pronto, la misión de sastrería que premia con seis niveles —y que él ya no quiere por la técnica, sino por la recompensa— vale tanto que decide no apurarla.

El hipopótamo devorador de dinero

El instituto de alquimia de Reidan, nivel avanzado 2, es la joya y la ruina del reino: su mantenimiento cuesta más que treinta cuarteles avanzados, se ha tragado más de la mitad de los ingresos de los últimos años y solo el resultado máximo acumula experiencia. Tris, señor de Reidan, desespera hasta que Grid activa la Runa de la Oscuridad ante el núcleo: el poder de Berit otorga Transformación

Automática (escudos metálicos contra proyectiles que absorben 10.000 de daño por un minuto) y Transformación Definitiva (el mejor resultado garantizado en alquimia, con diez días de recarga). Grid sacrifica el casco de Berit en el sistema de transformación, logra el mejor resultado —más un 1 % de experiencia para la instalación— e inunda de luz dorada toda Reidan. La campaña «hazlo por ti mismo» lleva a cientos de miembros a usar la instalación; Banner causa conmoción al ganar la mejor opción posible, una habilidad agregada. Mientras, el gremio reparte cotos: las ciudades vampíricas para los niveles bajos y medios, el templo infernal para la élite, donde la falta de sanadores se vuelve crítica hasta que Ruby y Sexy Schoolgirl —Sehee y Yerim ya en excedencia — aparecen con sus niveles disparados y multiplican por cuatro la velocidad de caza. Piaro, entretanto, es el ídolo de Satisfy: decenas de miles de turistas peregrinan a los graneros de Reinard para verlo desenterrar patatas, que el administrador vende a cinco veces el precio; hasta se rumorea que el primer ministro de Vietnam entró por la puerta trasera para conocerlo.

Las masacres de Agnus

Tres semanas después de Berit, en las Llanuras Tellus —el paraíso de los magos alzado sobre las ruinas del Reino Roton—, tres caballeros de la muerte de aura púrpura (Kao, Don y Andi, bajo un lich cuyo nombre evoca a Mumud) y Agnus, sobre los hombros del hechicero, masacran a más de un centenar de jugadores. El mundo se parte entre quienes lo condenan como el peor criminal de la historia y quienes admiten que un mes atrás le exigieron sacrificios unilaterales. Veintiséis grandes gremios firman una orden de matar y Jishuka lleva el llamamiento a Lauel; Overgeared la rechaza: Agnus no toca NPC alguno porque sabe lo que significa ser criminal de verdad, su venganza está minuciosamente planeada, la clase Contratista de Baal crecerá con cada muerte, y él protegió a Irene y a Lord. «Ya no estamos atrapados en los estándares de los demás.»

El Abismo: Resh, Coke y el demonio Biplon

Resh, alto rango de nivel 363, caballero exclusivo del segundo príncipe Durandal, recibe del caballero mayor la misión oculta Exploración del Abismo: activar el 15 % del mapa y conseguir la lista de prisioneros, con tres niveles, un libro de habilidades único, un título y afinidad como premio (y tres niveles menos al fallar). Busca ayudantes en la vieja comunidad Caballería: Coke, caballero del príncipe Lord, acepta y recomienda a Grid, que se une por las recompensas. En Titán entienden la gravedad: los Duques han desaparecido, Edan ha abierto el Abismo —la peor mazmorra imperial, cárcel de rebeldes políticos nacida del meteorito que partió el continente, de la que solo el emperador puede leer la lista — y la esencia de Yatán amenaza sus mentes. Dentro, con un realismo absoluto que roza lo sobrenatural, combaten a los guardias contaminados de niveles 180 a 390; el control de escudo de Resh —contraataques del 70 % contra rivales superiores— asombra a Grid, que por su parte exhibe nueve ataques por segundo. En una caverna circular llena de miles de prisioneros los recibe un enano medio demente y el demonio Biplon, nacido en «la grieta» hace más de un siglo, custodio de las 521 llaves del Abismo, lastradas con un hechizo de peso del Gran Maestro. Grid lo captura con el hilo de plata y el sistema encadena una búsqueda oculta: la llave para llegar al corazón del Abismo. Las piezas encajan: el Séptimo Mal, Corrupción, está sellado «entre la tierra y el infierno», y el propio Biplon llama al Abismo la grieta entre ambos mundos; la historia de los siete Santos malignos dormía en el corazón del Imperio hostil, inaccesible hasta ahora. Abajo aguarda una hidra de nueve cabezas de nivel de gran demonio. Noe le teme a Biplon —«tu cara es muy fea»— y Yaruk, al despedirse, advertirá a Grid que desconfíe de él: «lo huelo».

El Sword Duke Limit

El Sword Duke Limit —Sword Duke completo, hoy superior al incompleto Santo de la Espada Kraugel y candidato a ser el más fuerte del Imperio— ataca por la espalda con 32.000 de daño. La

energía de lucha del Rey Héroe se dispara como nunca: espadas de partículas de luz, seis golpes por segundo, agarres y estilos que mutan cada vez que Grid se adapta. Grid sobrevive con la percepción por encima de 2.000 puntos, el recurso conocimiento, la armadura Balaya a capas triples, la capa del Antier, el escudo del título Primer Rey, el anillo de Elfin Stone y los hostigamientos de Coke y Resh; en un momento crítico, Biplon desvía tres espadas para pagar su deuda. Grid transforma la Espada que Apunta a los Dioses en Yaruk mediante la Transformación de Objetos y la fusiona con la Espada de la Iluminación, pero el ego del Demonio de la Espada no encarna en la mera copia: cuando la técnica definitiva de Limit —una vía láctea de partículas— destroza a Grid y solo le quedan los cinco segundos de la inmortalidad de leyenda, Grid gasta Conceder un Ego y el alma de Yaruk responde al llamado. La espada le muestra los mejores caminos de espada, le advierte de la trampa explosiva con que Limit busca la destrucción mutua y el Paño Misterioso del legendario sastre —una tela de cuatro dimensiones que absorbe las explosiones— se traga la detonación. Derrotado, Limit confiesa su raíz: vivió aplastado por la sombra del genio de Piaro y la decepción de su padre, y hundió a Piaro y Asmopel por mezquinos celos; devuelve la espada a la vaina y pide morir. Grid le ofrece su cortesía: el estreno mundial del Pináculo de la Muerte Vinculada Trascendida, su quinta danza de fusión, lo mata en un instante.

Nivel 400

Limit muere y las ventanas se desbordan: 3.000 puntos de reputación continental, la Star Sword del duque, el logro «primer paso de la venganza» y el mensaje mundial que anuncia al primer jugador en alcanzar el nivel 400. El título Pionero cambia de dueño por primera vez: era de Kraugel desde el nivel 100, y da a Grid +10 % de experiencia y de recompensas de descubrimiento y acceso a la Torre de la Sabiduría, robable por cualquiera. El cuarto despertar de estadísticas dispara su poder de ataque, y una nueva pieza oculta del Descendiente de Pagma evoluciona la habilidad Creación de Minerales: Grid ya puede mezclar padranium —el símbolo de

Pagma, exclusivo y limitado— con otros cinco minerales para crear un mineral propio, en tiempo inmediato y con un único uso disponible. Yaruk regresa a su lugar junto a Peak Sword. Afuera, Resh ha obtenido la lista de prisioneros: la misión es un éxito, pero el hallazgo es un suplicio: Grenal sin ojos, Morse con todos los tendones destrozados, Basara con la mirada perdida. La huida es una carrera contrarreloj con Overgeared Corn cargando al enano a regañadientes; a la salida esperan decenas de miles de jinetes: los ejércitos de los tres Duques, que violaron el tabú de entrar armados en la capital para salvar a sus señores. Grid los teletransporta en masa a Reinard, en secreto y sin ceremonia, siguiendo el consejo de Lauel: la posición de los Duques vale más intacta que cualquier propaganda.

Los milagros de la Santa

Ruby trabaja seis horas con Curación Regenerativa —la Mano de la Bondad, que solo actúa por contacto— apoyada en el bastón de madera evolucionado a único trascendente tras aniquilar el alma de Berit: Grenal recupera los ojos y Morse las extremidades. El Duque, que despreciaba a la legendaria Santa, jura protegerla de por vida; la reputación continental de Ruby sube 8.000 puntos y su afinidad con ambos Duques alcanza el máximo. Al día siguiente, Basara abre los ojos: su espíritu estaba siendo devorado por el aura de Yatán, y la purificación de Ruby —«tu poder ha logrado negar a los dioses»— sana un linaje legítimo del Imperio. Lauel lo resume: la Santa amenaza la autoridad de la propia Diosa de la Luz y tiene potencial de mito; quizá la nueva diosa nazca de ella.

El Imperio en llamas

Juander regresa, declara traidor a Edan y ordena liberar a los Duques; el palacio del príncipe es confiscado, pero las máquinas operativas han desaparecido; la emperatriz queda sitiada, un marqués de la facción huye perseguido por 10.000 soldados, el pilar de la caballería blindada purga a los cómplices y los Caballeros Rojos caen bajo sospecha por su líder. Bain inspecciona

el Abismo: Biplon miente sobre el intruso, pero la sombra del emperador detecta los catorce hechizos de vigilancia que el Gran Maestro sembró en secreto y repasa a las trece personas fuera del Imperio capaces de matar a Limit; el Rey Overgeared está entre ellas: ya es una potencia continental en la visión del mundo. El propio Gran Maestro, que lo observó todo desde su Palacio Celestial, sonríe su sonrisa centenaria: «solo puedo cumplir la promesa la próxima vez». Grenal y Morse, curados, se arrodillan ante un Juander encanecido por la verdad de María y piden el castigo mayor para la emperatriz y su hijo: el Abismo. Juander acepta revelar sus pecados… y entonces el canciller Belmont anuncia que los ejércitos en marcha contra el marqués caen derrotados en varios frentes: es Balaya. La tregua la firmó el Gran Maestro, no el Imperio, y Ares y Shiman aprovechan el caos para desmembrar al coloso. En el Palacio Celestial, el Gran Maestro ya les había dicho: «seremos buenos socios».

El nuevo mineral

Con el espíritu tranquilo, Grid inicia su símbolo: el mineral propio que, a diferencia del padranium, crecerá sin límite. La fórmula exige el Hierro de Dragón Loco, que prolifera cada diez días, y minerales vacíos de propiedades: adamantium fundido de la Armadura de Luz Sagrada y piedra de sangre de la Espada Aplastadora Mundial del Noble Tigre Blanco, ambos purificados a golpes de la Piedra del Dragón Loco —su martillo y su yunque—, y sobre todo mitril negro, el único mineral verdaderamente hueco, el secreto generacional de la familia imperial y de las armaduras de energía roja de los Caballeros Rojos. Minor, el detector de minerales de talento único entre diez millones, director del Departamento de Detección de Minerales que se queja de todo y sigue a Grid por puro respeto —ha rechazado años de ofertas extranjeras—, le advierte que el mitril negro es monopolio imperial. Grid responde que lo conseguirá él mismo, preguntándole a un Duque, y Minor se queda sin palabras. Entra entonces Basara, de sangre real y sucesora legítima del trono, a jurar ante la Diosa de la Luz tres grandes favores de por vida para

el Rey Overgeared. La respuesta de Grid es inmediata: «quiero obtener mitril negro».

Hechos relevantes e interesantes

- El Infierno 22 invocado por Berit aumentaba sus estadísticas un 20 % y castigaba a los humanos con −30 % al poder de magia y habilidades, −60 % a la velocidad de lanzamiento, −20 % a las defensas, imposibilidad de recuperación natural y prohibición de pociones; la Regulación del Infierno de Yura, la Demon Slayer, desactivó las desventajas y su golpe final superó el 2.000 % de daño físico.
- Grid replicó la máquina mágica Raiders usando los Ojos de Pagma y el Martillo de Herrero Legendario como material: la copia dura un día; su comprensión del artefacto de los gigantes quedó aumentada.
- Orden de la incursión contra Berit: 1.º Grid, 2.º Rachel y Kirinus, 3.º Piaro, 4.º Kraugel y Yura, 5.º Basara, 6.º Grenal, 7.º Morse, 8.º Cibal, 9.º Faker y 10.º Jishuka; Saintes Ruby recibió recompensas extraordinarias por aniquilar el alma del gran demonio, que no podrá reencarnarse.
- La Runa de la Oscuridad, desbordada al sellar a su tercer gran demonio, se fundió con el cuerpo de Grid: cada activación suma 200 puntos de poder demoníaco (ya supera los 30.000) y el Ennegrecimiento se fortalece en consecuencia.
- Faker, sucesor de las técnicas del Antier, salvó a Grid de la espada de tres kilómetros de Berit y declaró su objetivo: el trono del Dios Asesino.
- La fe del Imperio en su emperador es absoluta: en Gest lloraron al verlo; Benoit, el tercer príncipe que convocó a Berit hipotecando su alma, reveló a Juander que María asesinó a la emperatriz Aria, y su brazo izquierdo se pudre como precio de abrir las puertas del infierno con un cuerpo humano.
- Edan excavó seis máquinas mágicas (cinco operativas, entre ellas la inerte Trauka y la humanoide Nartan); los jinetes las

controlan unos 30 segundos de promedio; cegó a Grenal y encarceló a Morse y Basara en el Abismo manipulándolos con esencia de Yatán; es hijo de la emperatriz María y su energía roja rivaliza con la del primer príncipe Rolan.

- El séptimo capítulo del Diario de Madra revive la paliza del Rey Invicto al décimo gran demonio Leraje con la verdadera Espada Aplastante del Ejército de 200.000; la asimilación psicológica llevó a Grid al borde de la confusión y el sistema amenazó con sellar el diario; el octavo capítulo es ilegible porque Madra, tras siglos de soledad, dejó de usar el lenguaje humano.
- El manejo de la Espada del Ejército de 300.000 exigirá el nivel 499; y de 398 a 399 la experiencia requerida se decuplicó: ni la incursión de Berit dio un nivel a Grid, y 15 días de caza en las Ruinas del Dios de la Guerra sumaron solo un 0,09 %.
- El instituto de alquimia de Reidan (avanzado 2) cuesta más que 30 cuarteles avanzados y absorbe más de la mitad de los ingresos del reino; la poción de salud falla un 40 % de las veces y solo el 1 % de las veces produce la definitiva; desde avanzado 2 únicamente el resultado máximo da experiencia (0,01 % lo normal, 1 % la mejor transformación, 5 % la mejor opción).
- El poder de Berit concedió a Grid Transformación Automática (escudos de 10.000 de absorción contra proyectiles) y Transformación Definitiva (mejor resultado garantizado, 10 días de recarga); su primer uso doró toda la ciudad de Reidan.
- Agnus masacró a más de un centenar de magos en las Llanuras Tellus junto a tres caballeros de la muerte (Kao, Don y Andi) y un lich vinculado al nombre de Mumud; 26 grandes gremios firmaron su orden de matar, y Overgeared la rechazó: Agnus no toca NPC y ejecuta una venganza planificada.
- La misión oculta Exploración del Abismo pedía activar el 15 % del mapa y robar la lista de prisioneros; premiaba con 3 niveles, un libro de habilidades único, un título y afinidad

con Durandal; el Abismo nació del meteorito que partió el continente en dos.

- El demonio Biplon, nacido en la grieta hace más de un siglo, custodia las 521 llaves del Abismo cargadas con el hechizo de peso del Gran Maestro (+120 % sobre el límite de transporte); la llave maestra que abrió su celda es la llave universal hecha por Pagma.
- El Abismo es la brecha entre la tierra y el infierno donde está sellado el Séptimo Mal, Corrupción; la cadena de misiones ocultas «Lugar para alcanzar la respuesta» lleva al corazón del Abismo, custodiado más abajo por una hidra de nueve cabezas de nivel de gran demonio.
- En el duelo contra el Sword Duke Limit, Grid combinó la Espada que Apunta a los Dioses transformada en Yaruk con la Espada de la Iluminación; el ego no encarna por transformación y hubo de gastar Conceder un Ego (10 usos totales, le quedan 9): el alma de Yaruk respondió al llamado y le mostró los mejores caminos de espada.
- El Paño Misterioso, legado del legendario sastre (tela de cuatro dimensiones que absorbe el daño de tipo explosión, recarga de 10 minutos), neutralizó la autodestrucción de Limit; Grid se enorgullece de que su velocidad de intercambio de objetos —única en 2.000 millones de jugadores— es lo que le salvó.
- Limit murió a manos del Pináculo de la Muerte Vinculada Trascendida, la quinta danza de fusión de Grid estrenada como cortesía para un rival que aceptó su muerte; Grid ganó la Star Sword, 3.000 puntos de reputación y el logro «primer paso de la venganza».
- Grid es el primer jugador en alcanzar el nivel 400 y arrebató a Kraugel el título Pionero (+10 % de experiencia y de recompensas de descubrimiento, acceso a la Torre de la Sabiduría); el cuarto despertar de estadísticas y la evolución de Creación de Minerales (mezclar padranium con cinco minerales, un solo uso, creación inmediata) llegaron con el nivel.

- Ruby curó en seis horas la ceguera de Grenal y las extremidades de Morse (Curación Regenerativa, mano de la Bondad, bastón de madera único trascendente), y al día siguiente purificó el espíritu de Basara devorado por el aura de Yatán; ganó 8.000 de reputación continental y Lauel le asigna potencial de mito: quizá la nueva Diosa de la Luz nazca de ella.
- Juander declaró traidor a Edan, confiscó su palacio y sitiaron a la emperatriz; Bain detectó los 14 hechizos de vigilancia del Gran Maestro en el Abismo y ubicó a Grid entre las 13 existencias fuera del Imperio capaces de matar a Limit.
- La tregua con Balaya era un acuerdo del Gran Maestro, no del Imperio: Ares y Shiman aprovechan la rebelión de Edan para derrotar a los ejércitos en marcha y desmembrar el Imperio.
- El nuevo mineral de Grid usará Hierro de Dragón Loco (se duplica cada 10 días), adamantium de la Armadura de Luz Sagrada y piedra de sangre de la Espada Aplastadora Mundial del Noble Tigre Blanco purificados con la Piedra del Dragón Loco, y como base el mitril negro, el mineral vacío secreto de la familia imperial; Basara, sucesora legítima del trono, juró tres grandes favores de por vida, y el primero que Grid pide es precisamente el mitril negro.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 1076–1100

Capítulos 1076–1100

Temas tratados

- La rebelión del cuarto príncipe Edan contra el emperador Juander
- El Gran Maestro Zic Fretor, la Espada de Saharan y el secreto del Abismo
- La propuesta del sexto malvado y la identidad del Gran Maestro
- El sacrificio del Absoluto y la segunda epopeya de Grid
- El ascenso de la Emperatriz Basara y la alianza eterna con Overgeared
- El duelo de Kasim y el duque Grenal: el pecado de Nerón
- La despedida de los Diez Criados Meritorios y el crecimiento de Yura
- Piaro: el fin del pasado y el sistema de vínculos
- La creación del mineral místico Avaricia
- Las Botas del Dragón Azul Arrogante
- La liberación de las especies: orcos del Crepúsculo, elfos y medio draconianos
- La guerra del señor orco Teran y la defensa del Reino Fold
- El contrato del Rey de diferentes especies
- El Grupo SA, Morfeo y los objetos Z
- La tensión geopolítica entre China y el Grupo SA

Resumen

La rebelión del cuarto príncipe

Chens, el soldado de caballería blindada y más leal de los cinco pilares, recibe informes imposibles: la presa del pantano de Elcas se derrumba y amarra a los ingenieros de un vizconde, los puentes

del Gran Cañón envejecen de golpe, el ejército que persigue al Marqués Aileen se fragmenta en veintitrés unidades y Balaya golpea a los dispersos como si conociera los movimientos imperiales de antemano. Un informe falso cuesta la vida a su autor, y la verdad es peor: quien negoció el acuerdo con Balaya fue el Gran Maestro Zic Fretor. Cuando los Duques Grenal y Morse piden entrar en la capital para arrestar al traidor Edan, el emperador Juander concede, y en plena sala de audiencias aparece el propio cuarto príncipe, cubierto con la sangre de los guardias que masacró: insulta a su madre María, reprocha a su padre no haberlo nombrado heredero pese al logro de descubrir el arma antigua —las máquinas mágicas— y le echa en cara la muerte de la emperatriz Aria y la ruina de Piaro. Bain somete al príncipe, pero la espada de mitril negro de Edan irradia una energía roja superior a la del propio emperador, y unos pasos pausados anuncian al Gran Maestro: «Instalaré al cuarto príncipe Edan como nuevo emperador. La prueba de calificación es la Espada del emperador fundador». La jugada se paga con sangre ajena: en el territorio del Marqués Aileen, el ejército de Ares —usado como señuelo por el Gran Maestro, que jamás pensó enviar a Edan— es aniquilado; el propio Ares y la mayoría de sus jugadores mueren, y Balaya pierde de un golpe años de tropas y provisiones. Grid, que acaba de fundir la Espada Estelar para recuperar el adamantium de un meteorito, planeaba justamente infiltrarse con Basara en el tesoro imperial.

La Espada de Saharan y el sexto malvado

La sala se tiñe de rojo al pulsar el Gran Maestro la espada fundacional. La promesa secreta —«si mis descendientes no cumplen la promesa, podrán quitarme el trono en cualquier momento»— fue transmitida a todos los emperadores, pero se olvidó con los siglos: está ligada al Abismo, el fin del mundo, un pasaje que conecta este mundo con el infierno y que la familia imperial solo trató como prisión. El Gran Maestro desprecia a Juander («el más incompetente y egoísta de todos los emperadores») y elogia a Edan, que visitó el Abismo una vez y propuso un trato: una segunda venida de Saharan. La energía roja

resulta ser una fuerza innata, como el vampirismo o los males de ojo; en la era fundacional el más fuerte era emperador, pero la realeza degeneró en maquinaciones. La energía de Saharan —poder de tsunami y calor de sol que se unen a la materia y dominan la vida— devora la de Juander, y Bain cae ante Edan armado con la espada fundacional. Chens llega con la guardia, aunque los Caballeros Rojos rebeldes —solo los de un solo dígito aguantan— se lo impiden; el Gran Maestro dobla la gravedad contra los Duques y estrena la magia con dos orbes amplificadores. Mientras, los trabajadores jugador del palacio presencian el drama doméstico del año y son neutralizados sin esfuerzo por la sola presencia del trascendente; Susan, prima de Mercedes y neo Caballero Rojo, los salva de la espada de Cibal.

Grid, infiltrado y disfrazado de Basara con la máscara de piel de Berith, entra tras ver la capital teñida de rojo. En el pasillo encuentra al Gran Maestro combatiendo a Chens y a Edan a punto de decapitar al emperador: una Invocación de caballero trae a Piaro, que cruza las líneas con un árbol de soja del Segundo Estilo de Agricultura Libre (atando la máquina mágica de Cibal tres segundos) y un arado de mano en la frente de Susan, a quien Grid despoja antes de su Torrente de Protección: «No permitiré tu comodidad». Entonces el Gran Maestro le cuenta su historia a Grid: hace siglos un hombre le pidió coronarlo y prometió cumplir su deseo; ese hombre era Saharan. Preguntado por su identidad antes que por su deseo, el trascendente ríe por primera vez en décadas y se define como «la encarnación del traidor que fue cegado por la luz e hizo la vista gorda ante la crisis de sus compañeros»: el sexto de los siete malvados, Zic, el pecado de la pereza. Estudió durante siglos cómo superar el aburrimiento y salvar las encarnaciones de sus colegas —por eso capturó y experimentó con tantas razas, y por eso codiciaba los males de ojo—, y concluye que fallaron por no confiar en los dioses expulsados. La respuesta está en el Abismo, y Grid, con su poder, le da esperanza: la búsqueda oculta «La propuesta del sexto malvado» le ofrece el trono de todo el Imperio Saharan. Grid la rechaza sin dudar (no tiene la sangre de Saharan ni la mano de obra; el imperio se rompería en docenas de

guerras), y el Gran Maestro le advierte: Edan es su agente, así que oponerse a él es oponerse a él. Ofendido por el desprecio, el propio Edan se vuelve contra su patrocinador con la espada sobrecargada con la fuerza absorbida de toda la capital, rompe la hoz de Piaro (forjada con subproductos de Belial) y estalla el palacio. Chens arrastra a Grid y al emperador a una cámara lateral, donde ocurre lo impensable: el emperador del continente occidental se inclina ante el rey de un país pequeño, agradecido desde hace años por Piaro y por la armonía entre ambas naciones.

El sacrificio del Absoluto

Convencido por Grid —Edan colapsará pronto por no poder dominar ese poder—, Juander huye por el pasaje secreto que solo conocen los emperadores; Grid es el primer jugador en pisarlo y recibe el plano de la sección central del palacio, legendario, además del interés del Gran Ladrón de la Noche Roja. Chens se atreve a rogarle al emperador que pida perdón a Piaro; Juander no encuentra el coraje. Cuando Grid recuerda que Basara marcha al palacio con diez mil jinetes y trata de salir a salvarla, Piaro lo frena («no te acostumbres a morir») y el propio emperador decide ir: se planta ante Piaro —«un caballero que conoció al maestro equivocado y lo perdió todo; pido disculpas profundamente»—, nombra a Basara su sucesora, confía a sus otros tres hijos a Grid (Roland, como su madre, débil pero inteligente; Durandal, como su padre, incompetente y codicioso; el tercero, en rebeldía) y sale a morir. Los mensajes mundiales anuncian que una persona desconocida escribe su segunda epopeya «viendo la parte trasera del Absoluto por última vez»; la energía roja de Juander estalla a un nivel jamás visto, el cuerpo de Basara vuela al pasaje y el emperador muere con la esperanza de que su sacrificio agite la historia del imperio en decadencia para que no nazca otro absoluto tan necio. Edan, agonizante «como envenenado» por el exceso de poder, no logra coronarse, balbucea un último deseo sobre su madre y se deshace en ceniza gris. La segunda página de la epopeya se completa: la familia imperial considerará especial a Grid de generación en generación, su título Indomable mejora, gana el

título Protagonista de dos eras, queda menos apegado al concepto de espacio y su estadística de deidad sube en dos. Fuera, la sala está vacía: el Gran Maestro, los Caballeros Rojos y las máquinas desaparecieron sin rastro, y de Chens y Bain no queda nada visible. Roland y Durandal llegan tarde; Grid pide clemencia para los príncipes y treinta mil jinetes de los tres Duques lo saludan.

La Emperatriz Basara y la alianza eterna

La sucesión es inusualmente fácil: Roland respeta la voluntad de su padre, y los gritos de Durandal se apagan ante los treinta mil jinetes de los Duques Grenal, Morse y Raquel —la Lanza Santa, que acudió con su ejército—; Goldi se declara espectadora (solo le importa reproducir la magia mejorada con el apoyo imperial) y la última esperanza de Durandal, Kyle, no regresa de las ruinas del dios de la guerra. Basara —quinta en la línea de sucesión, extremadamente razonable, partidaria de coexistir con las especies y los países no imperiales, con una energía roja que da vitalidad y lee la esencia de la materia— es coronada; los jugadores de su antiguo ducado reciben un mes de bendición (+5% de experiencia y mitad de penalización por muerte). Su proclamación oficial carga todo contra la iglesia de Yatan, que engañó a María y a Edan, y declara a Grid benefactor del Imperio: «Todos los enemigos del reino Overgeared son enemigos del Imperio»; la familia imperial será compañera de la realeza Overgeared para siempre. Conserva además el Palacio Celestial del Gran Maestro como lugar de descanso de su nuevo dueño, Grid, y ordena enviar la mitad del mitril negro acumulado durante siglos: ciento dos piezas. «Esto no es suficiente para pagarle», responde a los nobles escandalizados. Grenal lo entrega en Reinard junto con la oferta de alianza —el derecho a romperla queda en manos de Overgeared— y la promesa de un palacio separado para Grid en la capital.

El duelo de Kasim

La visita choca de frente con el rencor de Kasim, el Rey de las Sombras y último superviviente del pueblo Nerón, aniquilado por

Durandal en uno de los peores crímenes del Imperio. Kasim desafía al Duque a un duelo a muerte en la propia sala del trono; Grenal lo acepta como deuda de su país («no soy diferente del príncipe»), domina a los soldados de sombra pese al veneno y, ya vencedor, le perdona la vida: «Sobrevive, observa el Imperio y adviértelos». Se arrodilla y se disculpa; Kasim pierde las ganas de vivir y solo Lord, su primer discípulo y único amigo, lo rescata: vivirá con él hasta que Nerón resucite. Los Diez Criados Meritorios, testigos del abismo real entre jugadores y NPC con nombre, renuncian ese día a sus territorios para concentrarse en crecer. Yura —que ya mató a tres de los cuatro Reyes Celestiales del tercer gran demonio en el infierno— pospone sus citas con Grid y jura volver sin ser una carga; Jishuka abandonó una búsqueda oculta del fantasma de Povia al ver la epopeya. Antes de todo esto, Grid volvió a pie desde el Imperio siguiendo a un Piaro que rugía y escalaba montañas sin descanso: su Estado Natural pasó a nivel intermedio, su sexto sentido trascendió el espacio («mi pasado ha terminado; en el futuro viviré con Su Majestad») y nació el sistema «Vínculo», que con Piaro le da +1% a todas las estadísticas cuando están juntos y aviso si el otro peligra.

El nacimiento de Avaricia

En la herrería, con el enano rescatado del Abismo como consultor —y tapándole la boca cuando empieza a dudar de que Rebeca y Yatan realmente se opongan—, Grid funde por separado cinco materiales de distinto punto de fusión: el Pavranium, la espada dorada que apunta a los dioses que flotaba a su lado sin brillar jamás por su mala suerte; el adamantium del meteorito; el hierro del dragón loco; una pieza del mitril negro de Basara; y la pezuña de Berith. El sistema canta que el mineral vivo creado por Pagma y Braham renació con las habilidades y las epopeyas de Grid. Tras descartar nombres como «Overgeared Stone» y el nombre reservado para Braham, lo bautiza «Avaricia», como su creador, insatisfecho en cada cima conquistada y mirando siempre una montaña mayor. El resultado desborda lo esperado: durabilidad infinita; +300% de recuperación de salud (Rebeca), +15% de

ataque (Dominion), +15% de defensa (Judar) y +15% de poder mágico (nada menos que Yatan); juzga y se mueve solo ejecutando las órdenes de su amo; absorbe por completo todas las propiedades; provoca aplastamiento y reconstrucción al golpear; y sobre todo prolifera: duplica su volumen y peso cada diez días en estado puro. En la sede del Grupo SA la junta exige un parche —la proliferación podría en teoría alcanzar el tamaño del planeta—, pero Morfeo certifica un 0% de peligro para la visión del mundo: los «objetos Z» y los dragones hostiles a Nartan aplastarán cualquier exceso, con la Torre de la Sabiduría actuando antes incluso de que aparezcan los dragones; además, Avaricia se detiene cuando Grid cierra sesión. Grid, que ya separaba las porciones multiplicadas en objetos independientes, se gana la sonrisa de Lim Cheol.

Las botas del dragón azul

El primer objeto hecho con Avaricia multiplicada son unos zapatos, para jubilar las botas de Braham: las Botas del Dragón Azul Arrogante, de clasificación mito, con durabilidad infinita, defensa mayor que una armadura legendaria, guarda y suela de cuerno y hueso reforzados de Astarot, repulsión magnética que repele las armas metálicas comunes y elasticidad heredada del adamantium. Otorgan +10% de velocidad de movimiento, +15% de evasión, +40% de resistencia a rayo y oscuridad, +30% de velocidad de ataque con la parte inferior del cuerpo, tres centímetros de altura y tres habilidades generadas: Encarnación del Rayo (volar sin consumir resistencia y con menos recursos), Velocidad del Rayo (superar el límite de velocidad máxima) y Dios del Rayo (el cuerpo se vuelve rayo: inmunidad física total a cambio de recibir daño mágico doble). Con ellas, Grid corre cien metros en cuatro segundos y en el campo de entrenamiento aplasta con las piernas y un rayo de treinta mil de daño a un lugarteniente jugador de Asmopel clasificado entre los cinco mil primeros, disparando la moral del ejército. Mientras tanto los elfos, raza herida que solo confía en Grid, cierran los bosques del continente y disparan los precios de las materias primas; Overgeared y el Imperio, que

acapararon stock, se reparten el mercado de equipos y quizá, con el tiempo, el continente. Grid confiesa a Lauel su miedo a crecer más de lo que sabe gobernar y su nuevo objetivo: la supremacía es solo un proceso; quiere la fuerza para conocer la verdad sobre los dioses, los siete malvados, los yangban y Pagma.

La guerra de los orcos

Al liberar Basara las barreras imperiales, los orcos del Crepúsculo —la tribu más fuerte y honrada, con herreros propios y leopardos de manchas rojas domesticados— invaden el reino Violeta; nadie forma el ejército aliado que este mendiga y Violeta cae en pocos meses: nace el reino orco. El sistema permite cambiar de raza a orco crepuscular (fuerza y salud por 1,8; magia y maná a la mitad; solo dos cambios por cuenta) y millones de jugadores dan el paso, empujados en China por una campaña oficial que sueña con controlar a los orcos desde dentro. Cuando el señor orco muere en un duelo, Teran —diecinueve años, nivel 500, fuerza 4.003, títulos El guerrero más fuerte, Usurpador y Guerrero indomable— toma el trono y declara la guerra; los jugadores-orcos quedan atrapados bajo una ley marcial absoluta de la que nadie puede desertar. Ao, el medio draconiano y mejor clasificado de China, se niega a seguir el juego mediático y paga el aislamiento: solo sueña con vencer a Grid una vez. Teran asalta entonces el Reino Fold con cien mil orcos ante la fortaleza de Ou; el Marqués Bec, ídolo de los Caballeros Guardianes, acepta el duelo de «soportar diez golpes» y cae al quinto. Grid desciende del cielo, invierte la apuesta —«si soportas diez golpes te perdonaré la vida»— y domina el combate: danzas de espada trascendidas y vinculares, Ennegrecimiento, el bastón de Berial fusionado con la Espada de la Iluminación, las Manos de Dios, el Dios del Rayo y la invocación del dragón azul —identificado por las noticias como una de las cuatro criaturas sagradas del continente Oriental— contra un Teran que solo con ataques básicos destroza casi treinta escudos. Con la cuenta arbitraria de «solo usé siete danzas de espada» y la activación tardía del título Duque de la Virtud de Pangea, Grid vence; el señor orco muere consumiendo su «energía de origen», la reserva vital de los

trascendentes, y las pociones no lo curan. Grid no puede darle el melocotón blanco que guarda para los suyos; llega Lauel por portal y sacrifica el suyo propio («estoy jubilado; es un lujo demasiado grande para mí»). Teran jura servicio, los orcos recogen a su señor sin venganza (la guerra muere con él) y Grid sella la lealtad con un contrato del Rey de diferentes especies que eleva su coeficiente de resistencia a 1,8. En la herrería, la armadura es rechazada —«los guerreros no sufren emboscadas cobardes»—, la ropa interior de defensa 10 conmueve al orco huérfano, y Grid refunde el Fracaso en honor del guerrero más fuerte: gran espada de grado único y crecimiento, durabilidad infinita y 11.025 de ataque. Teran se arrodilla ante el gran guerrero y gran herrero. Y en un bosque del reino Gaus, un hombre de cabello verde exige a los elfos «esa cosa negra» y la carne de los caídos: con la tercera clase de Noble del Mundo Demoníaco recién adquirida, está a un paso de resucitar a su antigua amante.

Hechos relevantes e interesantes

- El Gran Maestro Zic Fretor negoció en secreto con Balaya y usó al ejército de Ares como señuelo: Ares y la mayoría de sus jugadores murieron en el territorio del Marqués Aileen, y Balaya perdió de golpe años de provisiones y tropas.
- La promesa fundacional: Saharan pidió al Gran Maestro coronarlo a cambio de que cumpliera su deseo; «si mis descendientes no cumplen la promesa, podrán quitarme el trono en cualquier momento», y la Espada de Saharan es la prueba válida para entronizar a un sustituto.
- La promesa está ligada al Abismo, «el fin del mundo», un pasaje que conecta este mundo con el infierno; Juander nunca llegó a conocerla y el Gran Maestro jamás se la explicó del todo.
- El Gran Maestro es el sexto de los siete malvados: Zic, el pecado de la pereza, «la encarnación del traidor cegado por la luz»; experimentó durante siglos con razas capturadas (por subproductos de gran demonio y males de ojo) para

salvar las encarnaciones de sus colegas, que fracasaron por no confiar en los dioses expulsados.

- Grid rechazó la búsqueda oculta «La propuesta del sexto malvado», que le ofrecía convertirse en dueño de todo el Imperio Saharan a cambio de explorar el Abismo: sin la sangre de Saharan ni la mano de obra necesaria, el imperio se fragmentaría en docenas de guerras.
- La energía roja es una fuerza innata (como el vampirismo o los males de ojo); en la era fundacional el más fuerte era emperador, y la de Saharan devoró la de Juander y absorbió la fuerza de los materiales de toda la capital.
- Susan, prima de Mercedes, aprendió magia del Gran Maestro y su «Torrente de Protección» fue anulado por el Ojo de Castración de Grid; Cibal, jinete leal a Edan, quedó atado tres segundos por el árbol de soja del Segundo Estilo de Agricultura Libre de Piaro.
- Grid se infiltró en el palacio disfrazado de Basara con la máscara de piel de Berith (legendario trascendente: copia rostro, cuerpo y voz de cualquier persona conocida; exige al menos cien palabras intercambiadas; doce horas de recarga) y fue el primer jugador en descubrir el pasaje secreto imperial, ganando el plano legendario de su sección central y el interés del Gran Ladrón de la Noche Roja.
- Muerte del Absoluto: Juander nombró sucesora a Basara, encomendó sus otros tres hijos a Grid y se inmoló con una explosión de energía roja sin precedentes; Edan murió «como envenenado» por el exceso de poder, sin poder coronarse, balbuceando un último deseo sobre su madre, y se deshizo en ceniza gris.
- La segunda epopeya dio a Grid el título «Protagonista de dos eras» (Indomable mejora: «nunca morirás fácilmente»), la gratitud hereditaria de la familia imperial Saharan, +2 a su estadística de deidad y un menor apego al concepto de espacio.
- Destino de los cinco pilares: el Gran Maestro huyó con la Espada de Saharan, Chens desapareció en la batalla final,

Bain se lo da por muerto, Kyle no regresa de las ruinas del dios de la guerra y Goldi se declara espectadora.

- Basara, coronada con el apoyo de Roland y de los Duques Grenal, Morse y Raquel (la Lanza Santa), declaró a Grid benefactor del Imperio y la alianza eterna («todo enemigo de Overgeared es enemigo del Imperio»), conservó el Palacio Celestial como residencia de Grid y regaló 102 unidades de mitril negro —la mitad de las reservas imperiales—; su proclamación culpó a la iglesia de Yatan de engañar a María y a Edan.
- El duelo de Kasim contra Grenal cerró una herida abierta: el genocidio de Nerón fue dirigido por el segundo príncipe Durandal; el duque venció, perdonó a Kasim («sobrevive, observa el Imperio y adviértelos») y se arrodilló a disculparse; Lord devolvió a su maestro las ganas de vivir.
- Los Diez Criados Meritorios renunciaron a sus territorios para dedicarse a crecer; Yura ya mató a tres de los cuatro Reyes Celestiales del tercer gran demonio; Jishuka abandonó una búsqueda oculta del fantasma de la arquera Povia.
- Piaro alcanzó el nivel intermedio de Estado Natural y un sexto sentido que trasciende el espacio; nació el sistema «Vínculo» (con Grid: +1% a todas las estadísticas juntas y aviso si el otro está en peligro de muerte).
- Avaricia, el mineral místico: durabilidad infinita; +300% de recuperación de salud y +15% de ataque, defensa y poder mágico (bendiciones de Rebeca, Dominion, Judar y Yatan); juzga y actúa solo; absorbe por completo todas las propiedades; duplica su volumen y peso cada diez días en estado puro.
- Morfeo certificó un 0% de peligro para la visión del mundo: los «objetos Z» (salvo el Z003) y los dragones hostiles a Nartan aplastan cualquier proliferación excesiva, y la Torre de la Sabiduría actúa antes de que aparezcan los dragones; el candelabro regalado a la emperatriz María y las estacas de las murallas de Titan, de hierro del dragón loco sin represión, ya fueron retiradas.

- Las Botas del Dragón Azul Arrogante (mito): durabilidad infinita, repulsión magnética contra armas metálicas, +10% de movimiento, +15% de evasión, +40% de resistencia a rayo y oscuridad, las pasivas Encarnación del Rayo, Velocidad del Rayo y Dios del Rayo, y la invocación del dragón azul descendente con 30.000 de daño fijo y parálisis; la prensa identificó a ese dragón como una de las cuatro criaturas sagradas del continente Oriental, y con las botas Grid corre cien metros en cuatro segundos y venció a un clasificado entre los cinco mil primeros sin desenfundar.
- La ventana de estado de Grid en la batalla contra Teran: nivel 403, salud 152.540, maná 41.844, fuerza total superior a 4.000, destreza 5.167, poder demoníaco 31.590 y suerte 631, con 590 puntos de estadística aún sin asignar.
- Teran, señor orco de diecinueve años y nivel 500 (fuerza 4.003, resistencia 6.130, agilidad 2.280, inteligencia 320), cargaba los títulos El guerrero más fuerte, Usurpador y Guerrero indomable (anula el daño diez veces y luego quema su «energía de origen»); abandonado por sus padres a los cinco años, guerreaba por el futuro de los niños orcos.
- Lauel sacrificó su melocotón blanco —objeto oculto que restaura toda la salud y la vitalidad, consumible una sola vez en la vida y de valor astronómico— para revivir a Teran; Grid reserva el suyo para personas como Piaro, Braham, Irene y Lord.
- El contrato del Rey de diferentes especies con Teran multiplicó por 1,8 el coeficiente de resistencia de Grid (salud por punto: de 30 a 54; defensa por punto: de 1,2 a 2,1); tras el contrato previo con Ao y el de Teran, solo le queda uno de los tres originales.
- En el mundo real, cazas chinos violaron el espacio aéreo surcoreano y el Grupo SA respondió con represalias comerciales —incluido el cierre de su planta de cápsulas en China— hasta arrancar una disculpa oficial; mientras, Ao resiste la propaganda orca de los medios de su país.
- «Fracaso en honrar al guerrero más fuerte»: la refundición de la gran espada Fracaso para Teran (grado único y

crecimiento, durabilidad infinita, poder de ataque 11.025, +60 de agilidad y +20% de daño en manos del orco) convenció al señor orco de arrodillarse ante el «gran guerrero y gran herrero».

- Gancho final: un hombre de cabello verde interroga a los elfos de Gaus por «esa cosa negra» y la carne de los caídos; con la tercera clase «Noble del Mundo Demoníaco» recién adquirida, está a un paso de resucitar a su antigua amante.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 1101–1125

Capítulos 1101–1125

Temas tratados

- El despertar de los elfos como depredadores supremos
- Marie Rose y Fenrir pasean por Reidan rumbo al bosque
- El Libro de la Pereza y la misión fallida de la iglesia de Yatán
- Baal desciende sobre Agnus: la Asimilación y la muerte de Euphemina
- La creación de Luna Carolina
- La guerra de los bosques del príncipe Durandal y el Dios del Rayo Kyle
- Asmopel y el poder del número dos
- Legeon, la tríada del dios de la guerra y los dioses expulsados
- La rafflesia, el rescate de Beniyaru y el romance de Piaro
- Los nuevos caballeros del reino: Amelda, Kendrick y Dante
- La confesión de Mercedes y los contratos elementales negados
- La herrería portátil y la fortaleza aérea de Codicia
- Jishuka, Vondre y la superación de Povia
- La Torre de la Sabiduría y Vivan, Santo de la Espada de segunda generación
- La misión de la Torre y el dueño del Loco Dragón de Hierro

Resumen

El bosque despertado

Los elfos, población mínima y desequilibrada de género, agotaron su paciencia: la traición del humano Kir y la caída de uno de los Doce —los jefes de familia de la especie— los convencieron de que la armonía con los humanos es imposible. La nueva política es

reinar sobre ellos y defender la naturaleza como los depredadores supremos que son: una especie superior incluso a vampiros y ojos malvados. Patrullas ocultas en los árboles gigantes ejecutan intrusos con flechas aceleradas por elementales del viento.

El primer intruso que no muere es Agnus. El no muerto se levanta tras la andanada, absorbe la vitalidad de elfos y bestias —los elfos de eterna juventud envejecen en segundos— y estrangula a un anciano de pelo blanco para sonsacarle el paradero de «la cosa negra»: Beniyaru, la elfa oscura, primera de su raza en aceptar energía demoníaca, cercana al nivel 500 y vencedora de Agnus en siete enfrentamientos. Su cuerpo especial, combinado con la Piedra de la Vida, sería el recipiente ideal para revivir a la amante muerta cuyo retrato Agnus carga a todas partes.

Duelos con el señor orco y la advertencia de Nefelina

Mientras espera a que Codicia prolifere, Grid encadena duelos contra Teran, el señor orco de 19 años, NPC de nivel 500: pierde una y otra vez, pero cada derrota le mejora características y le regala armas y las habilidades Cinco Ataques Conjugados, Bisect y Crush, sin coste de maná. Revisa las nuevas Manos de Dios —calificación mito, durabilidad infinita—: aplican el 50% de la fuerza y destreza neta del dueño, imitan sus habilidades únicas al 30% y añaden artesanía de herrero avanzada y dominio de armas y escudos; hasta Exeta, el dios de los herreros, las codicia. Con la inteligencia ya por encima de 3.000, Grid conserva las Lágrimas del Rey del Clan del Agua —Maxon ahora llora solo una vez al año— para aprender magia nueva cuando Braham despierte.

La visita inesperada es de Nefelina: la cría advierte que los movimientos de las diferentes especies y de los agentes del Gran Mal han provocado a «el ser profundamente dormido», Marie Rose, la mujer que puede convertirse en rey vampiro, y encarga a Grid calmarla: no quiere perder su casa.

Marie Rose pasea por Reidan

En Reidan, Cnos —sucesor del monstruo administrativo que fue Tris— aprende lo ingrato que es gobernar la segunda capital entre bocados de pan con forma de Noé. Una mujer velada lo hechiza y le arranca un carruaje con cortinas contra el sol y rumbo al bosque de los elfos. La unidad de seguridad del gremio y los sacerdotes de Rebeca lo despiertan con Luz Virtuosa, y entonces un bombardeo anuncia a Fenrir: marqués vampiro, descendiente directo de Shizo Beria, segundo de la especie y heredero de tres poderes de su madre cuando los demás heredan solo uno. La mujer se quita el turbante y el sistema la anuncia: «Te has encontrado con la Duquesa vampiro Marie Rose». Su influencia maligna nubla la magia, su mirada domina a las especies inferiores y su encanto paraliza a sacerdotes y jugadores de ambos sexos.

Damian, avisado por mensaje divino, llega con la misión oculta «Sello Marie Rose» y las tres portadoras de los artefactos divinos que la sellaron una vez: la lanza de Lifael, la espada de Michael y el escudo de Beriel. Basta Fenrir para tumbarlas a las tres y atravesar al papa; la Duquesa ordena dejarlo vivo porque «un olor nostálgico sale de él». El carruaje parte entre un incendio mediático; Grid, que la liberó del sello, desarrolla la costumbre de olerse las axilas. Lauel corta la euforia: Marie Rose es perfecta y no necesita a nadie; siente curiosidad, no afecto, y es cruel y violenta, como comprobó Fenrir atravesado por desobedecerla. Su fuerza es comparable a la de un gran demonio superior: ojalá un gran evento la distraiga de su choque inevitable con los elfos.

El libro de la pereza

Agnus muere todos los días en su caza —dos veces ayer: acceso limitado al juego, 38,1% de experiencia perdida, capa de absorción de alma destruida—. En el santuario de Baal, una rana coronada de nombre ennegrecido, Cepard Dea, uno de los cuatro Reyes Celestiales, se burla de su fracaso y le entrega el Libro de la Pereza, escrito por el culpable que inoculó el pecado a Shizo Beria: si lo

abre, los descendientes del exilio, los vampiros, estarán obligados a regresar a sus ataudes.

El despertar de la Duquesa moviliza al mundo: la iglesia de Yatan recibe una misión SSS de re-sellado y cinco millones de seguidores marchan hacia el bosque... donde veinte Caballeros Rojos al mando de Zibal —el ex segundo del ranking, que tras la muerte de Edan escapó del palacio imperial junto al Gran Maestro y aceptó cooperar con él— les cierran el paso. Susan rompe de un tajo el escudo diamante de Rose y Frodo, el cuarto sirviente, resiste, pero la magia mejorada por el Gran Maestro masacra a la multitud; el Agujero Negro de Rose, su magia suprema, cae ante la lanza de la máquina mágica gigante, y Zibal, asqueado de su cinismo («solo estaba haciendo una misión»), la ejecuta: ceniza gris.

En el bosque en llamas, el Gran Maestro Zic Fretor conversa con Marie Rose y se presenta: es la encarnación de los siete Santos malignos, el alma del sexto —Zic, colmado por el pecado de la pereza al final de su ciclo de reencarnación— y sueña con vengarse tanto de los dioses caídos como de los grandes demonios; para encontrar a los dioses expulsados necesita un hombre capaz de ganarse el favor de los dioses o la cooperación de alguien con poder abrumador contra un gran demonio. La charla se corta cuando una puerta del infierno se abre en el cielo: Agnus exige saber dónde está la cosa negra.

Baal desciende al bosque

Marie Rose ordena a Fenrir arrancarle el corazón. Los caballeros de la muerte de Agnus son triturados uno tras otro; su lich Mumud —el genio que en vida trascendió a Braham— hiere de gravedad a Fenrir y arranca la admiración del Gran Maestro, hasta que la Duquesa lo hace estallar de un chasquido junto a los caballeros restantes. Desesperado, Agnus abre el Libro de la Pereza: Marie Rose, Fenrir y Zic Fretor —que se clava dagas en los muslos para no dormirse— colapsan a la vez; la Duquesa se teletransporta lejos con Fenrir y Agnus avanza sobre el Gran Maestro dormido. Zibal se interpone; llega Euphemina suplicando que pare... y una flecha de

Beniyaru le atraviesa el corazón. La escena replica la muerte de la amante de Agnus, que pierde la cabeza y activa la Asimilación: parte del ego de Baal descenderá a su cuerpo a cambio de un contrato de matar cien humanos cada día de por vida.

El Baal poseído arranca un cuerno de la frente de Agnus como espada, perfora el pecho de Beniyaru y degüella a Euphemina por mostrar «buena voluntad hacia su juguete». Grid, llamado por el Árbol del Mundo para salvar a la elfa, llega justo para ver morir a su colega: sus Manos de Dios encadenan Link, Kill y Pináculo, y su rayo choca con la daga del demonio. Baal se desconcierta ante un héroe que no le teme —«el descendiente de Pagma más estúpido que ha visto»— y se marcha al expirar la Asimilación; la danza fusionada de Grid mata a Agnus, que antes guarda el cuerpo de Beniyaru en su inventario de cadáveres. Zibal promete que el Gran Maestro visitará a Grid «cuando llegue el momento».

De vuelta en Reinard, Grid y Lauel dudan primero de que el demonio fuera Baal —era más débil que Berit—, pero Sticks zanja la duda: en el Génesis solo Baal puede proclamarse gobernante del infierno, y lo que descendió fue apenas una porción de su ego, que la próxima vez podría ser distinta. Las misiones del Árbol aclaran el resto: «Muerte Temprana» (SS) se completa sola —la Beniyaru de Gaus era un clon— y la vinculada «Buscar» (S) pide localizar a la rafflesia, especie antigua que devora la oscuridad de los corazones y sostiene el cuerpo real; para hallarla, Lauel señala a Skunk, el explorador número uno, fascinado por Grid. Poco después, castigado con el bloqueo forzoso del juego, Agnus consuma una Creación Fallecida de nivel supremo: con la Piedra de la Vida, el cuerpo de la falsa elfa oscura y la sangre y huesos recolectados, crea a Luna Carolina. El sistema le advirtió que no era una resurrección sino un cuerpo sin recuerdos, frío y lleno de odio; la calificación resultó común, de poca inteligencia y frágil. Agnus la abraza sin importarle, y Lauel concluye que quizá haya que ayudarle a fabricar «el muñeco adecuado» antes de que enloquezca.

La guerra del príncipe Durandal

Muerto Juander, la emperatriz Basara pidió perdón por los crímenes del viejo Imperio y reparó a las víctimas; el tesoro se vació y los moderados desertaron hacia el segundo príncipe, Durandal, que compra apoyos prometiendo «liberar» los bosques ocupados por los elfos. Sus Caballeros Negros ya limpiaron siete bosques —diez elfos y cientos de bestias por guarnición— mientras el caballero jugador Resh, nivel 367, se muerde la lengua: los elfos creyeron en la declaración imperial y fueron masacrados por traición otra vez. Kyle, uno de los cinco pilares, vuelve de las ruinas del dios de la guerra como «el Dios del Rayo»: fanático de Zeratul, recuperó el brazo perdido ante el descendiente del Rey Invicto. Con la orden de castigar a los elfos, degüella al caballero mayor que llama sacrílego el asalto, paraliza a cientos de elfos con una onda eléctrica a gran escala y empuja a los Caballeros de la Espada a ejecutarlos; Resh convierte su grabación en transmisión en directo cuando Kyle lo marca de traidor.

El poder del número dos

La ejecución la frenan Mercedes, que pasaba a saludar al Árbol del Mundo, y Asmopel, Amelda, Kendrick y Dante, los caballeros de un solo dígito de la edad de oro imperial que Basara acaba de rehabilitar confesando la verdad. Los Caballeros de la Espada lloran de rodillas ante sus ídolos; los veteranos lo encuentran amargo: lo perdieron todo. Kyle, el novato al que apodaban «anguila eléctrica», vence a los tres con su corriente convertida en sangre, carne y hueso. Asmopel, el eterno número dos que nunca pudo con Piaro, cae bajo los puños del pilar... y recuerda la orden de su rey: «Vuelve con vida». Finge la derrota, ciega a Kyle con la vaina y, abandonada la moral como cuando traicionó a Piaro —solo que ahora actúa para Grid—, exhibe su característica única: el Poder del Número Dos, nacido de la obsesión por superar al número uno, reproduce el estilo alterado de agricultura libre de Piaro, y un pilar gigante de energía de supresión cubierto de espinas cae del cielo, devora a Kyle convertido en corriente y aplasta veinte metros de bosque. El

Dios del Rayo sobrevive de milagro, se regenera con la técnica del dios de la guerra y destroza a golpes y rayos al sangrante Asmopel; solo el escudo de Mercedes, envuelto en energía de espada, anula la corriente. Los Caballeros de la Espada se niegan a servirle de escudo y del cielo caen los seguidores del dios de la guerra, figuras grises con una vendada y maniatada.

Legeon y los dioses expulsados

El vendado, Legeon, más fuerte que Kyle, repele a Mercedes y en vez de matarla la invita a unirse porque «merece ser pionera de la técnica definitiva»; ella responde creando un nuevo código de caballería —«Mi señor es mucho mejor que los dioses a los que sirves»— que le da el uso irrestricto de todo tipo de artículos, mejorado un 15%. Kyle, recuperado, desata una tormenta final que mata elfos y caballeros; Resh agoniza retransmitiéndolo. Entonces cae el rayo verdadero: Grid, ya trascendente y pasado el nivel 400, agarra por el cuello al pilar con las Botas del Dragón Azul —millones de voltios frente a los diez mil de Kyle, «la diferencia entre Pikachu y Raichu»—, y el trauma que Braham grabó en Kyle hace el resto: el fanático se orina encima y pierde toda voluntad de pelea.

El duelo con Legeon es de otro nivel: la danza flor de enlace trascendida del dios del rayo, la mezcla armoniosa de espada y magia que asombra al vendado, el cortavientos de Braham rozándole la cara. Con Asmopel y Mercedes recuperados, Grid activa la habilidad cooperativa —la pieza oculta de quienes enlazan habilidades con personas de confianza— y Link-Kill-Flower-Pinnacle dispara un 1.850% de daño físico potenciado en más del 240%. Legeon, medio muerto, negocia: los dioses expulsados son los yangban del Reino Hwan del Continente Oriental —no los faroles de la humanidad: fueron desterrados por débiles—; el Abismo es el fin del mundo y el paso al reino para quien no tenga permiso; y la tríada del dios de la guerra los derrotará con las mejores artes marciales. Se marcha sin Kyle, que queda para la ira de los elfos supervivientes. Entre tanto, Noll y Teran —que respondieron a la convocatoria de caballeros junto a Piaro— libran

una ridícula guerra de patatas; Grid, en cambio, no olvida que la «llamada de los cielos» que lo llevó al Continente fue una trampa de Garam, acaso con ayuda de uno de los cinco mayores: los yangban lo conocen, lo desprecian, y explorar el Abismo sin saberlo habría sido mortal.

Rafflesia, amores y juramentos

Piaro desaparece... y reaparece con una rafflesia de cinco metros dormida al hombro: la arrancó con el arado de mano al notar el suelo extraño. Tras calmar al monstruo-planta, lo aprieta y lo suplexea hasta que vomita a la Beniyaru real, desnuda y viva; la cubre con su ropa y la sostiene mientras llora. Grid gana la máxima afinidad con ella —escuchará todas sus solicitudes, menos una propuesta— y la promesa de una nueva bendición del Árbol. Piaro pide criar a la rafflesia en el reino como protectora de los agricultores —es una niña inteligente, sola durante demasiado tiempo— y confiesa su amor a Beniyaru: «Puede que mi vida sea más corta que la tuya, pero te apreciaré más por ese poco tiempo». Grid, que teme el día en que las arrugas de Irene ganen terreno, aprende la lección y abraza a su esposa; una Mercedes sonrojadísima murmura que ella también quiere «hacer lo mismo», aunque necesita tiempo para aprender a repartir su corazón. El banquete élfico sella la alianza, y la noticia congela a decenas de miles de jugadores y periodistas: el personal del Grupo SA lo titulará «estatuas de los locos».

Bajo la luz dorada del bosque, la ceremonia de juramento incorpora a Amelda, Kendrick y Dante; Kyle, aterrado de por vida, queda como informante secreto de Grid sobre Durandal y el Abismo; Resh rechaza unirse a Overgeared por lealtad a su maestro y promete crecer hasta poder dialogar con el príncipe. Y el Árbol del Mundo niega los contratos elementales para los caballeros: Piaro es uno con la naturaleza y los elementales no tienen sentido para él; Asmopel tiene «las cualidades del rey de la soledad» y ni siquiera los reconoce; Mercedes porta el Keen Insight, un poder que los

dioses vigilan, y las creaciones divinas la rechazarían. Los elfos, por su parte, aceptan informar a Grid antes de actuar.

La herrería que vuela y la Torre de la Sabiduría

Grid sueña con una herrería portátil para forjar mientras Noé y las Manos de Dios barren los cotos de caza. Keon, el enano del castillo, desmonta el proyecto —peso, ruedas, caldera, toneladas de agua— hasta que ambos comprenden que Codicia, el Pavranium que prolifera como el hierro del dragón loco, puede reproducir la función de una herrería sin ser un edificio: la Transformación de Objetos copia «cosas» en sentido amplio, quizá incluso golems. Picaso pintará un portaaviones flotante como base de una futura fortaleza aérea. Pero el sistema avisa: la Torre de la Sabiduría ha rastreado la energía del Loco Dragón de Hierro y destruirá el mineral si prolifera una vez más. Grid pasará a consumirlo y a construir por módulos.

Mientras, en la Isla de las Perlas, Jishuka y un Vondre en declive cazan por separado al Espectro del Castillo del León Teodore, caballero de la muerte de más de nivel 400: el hielo de él lo frena y la flecha de ella, cargada más de diez segundos —más poder de ataque que Grid—, le revienta el cráneo; Vondre acepta la desigual permuta y se disculpa por sus pullas. Jishuka recibe la notificación de que es elegible para superar a la legendaria arquera Povia: la pista se la darán los Doce o el gobernante de los elfos.

La Torre de la Sabiduría es una sociedad secreta que lleva siglos frenando el flagelo de los dragones, y su único puente con el mundo es el pionero: Kraugel, que la visitó hace seis años. Vivan —el trascendente del asiento más bajo de la mesa, que presume de hablar «el idioma de la espada»— aparece ante Kraugel y Kirinus, bloquea la lanza del maestro y diagnostica al alumno, que llegó «al corazón» sin completar cuerpo y habilidad: un talento comparable al de Muller. Cuando Kraugel confiesa que ya no es el pionero, el Santo de la Espada de segunda generación enloquece. Tres días después ronda Reinard, confunde a Mercedes con la gobernante del reino y por fin identifica a Grid: «El camino heroico que sigas

demuestra que eres el pionero». La misión oculta «Misión de la Torre» ofrece mil de oro y veinte pociones de mejora de primer nivel por encontrar al dueño del Loco Dragón de Hierro; la condición, quitárselo o matar al maestro; la recompensa, una escama de dragón de atributo aleatorio. Grid, único dueño del mineral en el mundo, se queda blanco y grita: «¿Por qué me dices esto ahora?».

Hechos relevantes e interesantes

- La nueva política élfica tras la traición de Kir y la caída de uno de los Doce: reinar sobre los humanos; los elfos son depredadores supremos, especie superior a vampiros y ojos malvados, capaces de haber repartido el planeta con los humanos.
- Beniyaru, la elfa oscura de los Doce: primera elfa en aceptar energía demoníaca, cercana al nivel 500, dominaba tiro con arco, elementalismo y magia negra, y derrotó a Agnus siete veces; su cuerpo más la Piedra de la Vida sería el recipiente ideal para la resurrección de la amante de Agnus.
- Agnus acumuló castigos brutales: cuatro días consecutivos muriendo (dos veces en uno), 38,1% de experiencia perdida, la capa de absorción de alma destruida y acceso limitado al juego.
- Las nuevas Manos de Dios (calificación mito, durabilidad infinita): 50% de la fuerza y destreza neta del dueño, habilidades únicas reproducidas al 30% consumiendo maná, artesanía de herrero avanzada, alta probabilidad de Crus y Reconstrucción al recibir daño; el dios herrero Exeta las codicia.
- La inteligencia de Grid superó los 3.000 y conserva las Lágrimas del Rey del Clan del Agua para aprender magia nueva cuando Braham despierte; Maxon pasó de llorar cada cinco meses a una vez al año.
- Marie Rose: su encanto es absoluto para ambos sexos, su mirada domina especies inferiores y su fuerza es comparable a la de un gran demonio superior; siempre puede crear un

reemplazo para Fenrir, pues ella también puede dar a luz líneas directas.

- Fenrir, marqués y segundo de los vampiros, heredó tres poderes de Shizo Beria cuando el resto hereda solo uno; él solo derrotó al papa Damian y a las tres portadoras de los artefactos divinos (lanza de Lifael, espada de Michael, escudo de Beriel) que sellaron a Marie Rose en el pasado.
- La iglesia de Yatan recibió una misión SSS para re-sellar a Marie Rose: cinco millones de jugadores marcharon y fueron masacrados por veinte Caballeros Rojos de Zibal, que sirve al Gran Maestro desde la caída de Edan; Rose, la octava sirvienta, murió a manos de su máquina mágica tras fallar su Agujero Negro.
- El Gran Maestro Zic Fretor se identificó como la encarnación de los siete Santos malignos y el alma del sexto —Zic, pecado de la pereza—; quiere vengarse de los dioses caídos y los grandes demonios, y para hallar a los dioses expulsados necesita a alguien que se gane el favor de los dioses (Grid) o con poder abrumador contra un gran demonio (Marie Rose, que rechazó cooperar).
- El Libro de la Pereza, escrito por quien inoculó el pecado a Shizo Beria, obliga a los vampiros a volver a sus ataudes: durmió a Marie Rose, Fenrir y al propio Zic Fretor, que tuvo que clavarse dagas en los muslos para no cerrar los ojos.
- El lich de Agnus es Mumud, el genio que en vida trascendió a Braham; su hechizo hirió de gravedad a Fenrir y Marie Rose lo destruyó de un chasquido.
- La Asimilación de Agnus: parte del ego de Baal desciende, la clase pasa a gran demonio y el control del cuerpo se transfiere; contrato de matar cien humanos diarios de por vida, duración de veinte minutos y recarga que se reinicia cada 3.000 vidas humanas; Sticks confirmó que era Baal porque, según el Génesis, solo él puede proclamarse gobernante del infierno, aunque lo que descendió fue una porción mínima de su ego.
- Luna Carolina nació de la Creación Fallecida de Agnus con la Piedra de la Vida, el cuerpo falso de la elfa oscura y

materiales degradados: calificación común, poca inteligencia y cuerpo frágil; el sistema advirtió que no habría recuerdos, solo un cuerpo frío animado por odio. Lauel plantea ayudar a Agnus a fabricar «el muñeco adecuado» para evitar su locura.

- Las misiones del Árbol del Mundo: «Muerte Temprana» (SS) se completó sola porque la Beniyaru del reino de Gaus era un clon; la misión vinculada «Buscar» (S) exige hallar a la rafflesia, especie antigua que susurra a su presa y devora a quienes albergan oscuridad en el corazón.
- El príncipe Durandal compra reinos prometiendo «liberar los bosques»: sus Caballeros Negros limpiaron siete bosques y ganaron medallas que suben todas las estadísticas en dos; la emperatriz Basara lo deja hacer, acaso para justificar romper el testamento de Juander.
- Kyle, uno de los cinco pilares y fanático del dios de la guerra Zeratul: recuperó el brazo perdido ante el descendiente del Rey Invicto con un milagro del dios, aprendió siete técnicas secretas en las ruinas del mar Rojo y su parálisis eléctrica masiva noqueó a cientos de elfos a la vez.
- El Poder del Número Dos de Asmopel, nacido de su obsesión por superar al número uno: reproduce el estilo alterado de agricultura libre de Piaro y un pilar de energía de supresión que aplastó veinte metros de bosque; su espada floreciente es poderosa en área pero débil contra objetivos individuales, y por eso nunca venció a Piaro.
- Tres caballeros de un solo dígito juraron lealtad a Grid: Amelda (quinta; nivel 435; geógrafa y charlatana; Genio del Manejo de Espada que aprende esgrima sin libros, cinco tipos máximo), Kendrick (séptimo; nivel 440; fuerza 3.820; Caballero de la Aniquilación y Vanguardia) y Dante (noveno; 73 años; nivel 480; Veterano; el sistema avisa de que su vida termina).
- Mercedes creó un nuevo código de caballería y ganó el uso irrestricto de todo tipo de artículos con un 15% más de rendimiento; el Árbol del Mundo le negó los elementales por su Keen Insight, un poder que los dioses vigilan; Piaro

es uno con la naturaleza y Asmopel, «rey de la soledad», ni siquiera los percibe.

- La electricidad de Grid con las Botas del Dragón Azul asciende a millones de voltios frente a los diez mil de Kyle (la analogía del transcript: Pikachu contra Raichu); el trauma que Braham grabó en Kyle lo convirtió en informante voluntario de Grid sobre Durandal y el Abismo.
- La habilidad cooperativa, pieza oculta de quienes enlazan habilidades con personas de confianza, potenció el Link-Kill-Flower-Pinnacle de Grid un 240% (260% por el logro de ser el primero en descubrirla) sobre un base de 1.850% de daño físico.
- Legeon, uno de la tríada del dios de la guerra, entrena con los ojos vendados y las manos atadas, es más fuerte que Kyle y reveló que los dioses expulsados son los yangban del Reino Hwan y que el Abismo es el paso terrestre a ese reino; no estará activo en el Continente Occidental.
- La Torre de la Sabiduría, sociedad secreta que frena el flagelo de los dragones desde hace siglos, detectó la energía del Loco Dragón de Hierro (mineral nacido de la influencia del dragón insano Nartan) en la Codicia de Grid y la destruirá si prolifera otra vez; su emisario fue Vivan, el Santo de la Espada de segunda generación, que confundió a Mercedes con la gobernante del reino.
- La misión oculta «Misión de la Torre»: mil de oro y veinte pociones de mejora de primer nivel por aceptar; condición, arrebatar el Loco Dragón de Hierro a su maestro o matarlo; recompensa, una escama de dragón de atributo aleatorio —y el maestro es el propio Grid.
- Jishuka es elegible para superar a la legendaria arquera Povia tras rechazar años atrás ser su descendiente; su flecha cargada más de diez segundos supera el poder de ataque de Grid, con la que abatió al Espectro del Castillo del León Teodore junto a un Vondre reconciliado.

064 · El Tigre Blanco

- Colosal (tamaño montaña); pelaje blanco reluciente, listas negras. Descendiente: Tigre Azul, piel azulada y cicatrices.
- Señor invulnerable de la tierra; Lanza del Tigre Blanco liberada por la danza ceremonial (1676–1700); bestia del oeste.
- La fe unificada de las bestias consagra el Dragón Amarillo.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 1126–1150

Capítulos 1126–1150

Temas tratados

- La Prueba del Noveno: Vivan mide al pionero en Reinard
- La Torre de la Sabiduría: cuidadores de dragones y el contrato de Pagma con Baal
- La píldora del dragón y las quemaduras de Mercedes
- El despertar completo del alma de Braham y la tercera epopeya
- Templarios de Rebeca, el arcángel Sariel y la resurrección de Braham
- La mesa redonda de caballeros y la jerarquía interna
- El asalto fallido de Asuka y la Espada del Sol
- El proyecto Rey Sangriento de Shizo Beria
- La caza de Fenrir y la dominación
- El nacimiento del Rey de Sangre y la liberación de la maldición de la ociosidad
- La reacción del Grupo SA y del mundo del espectáculo
- La renuncia de Grid a la Competencia Nacional
- El legado de Madra reparado y el conjunto de Braham
- Preparativos para el Continente Oriental: Han Seok, las criaturas sagradas y Garam

Resumen

La Prueba del Noveno

Grid estalla contra Vivan —«¿por qué me dices esto ahora?»— hasta entender el regalo escondido: la misión de la Torre no tiene límite de tiempo y su recompensa es una escama de dragón, el material definitivo. La Torre y el pionero son socios, no superior y subordinado; Vivan le entrega el mapa de la Torre de la Sabiduría y

anuncia que, por tradición, medirá su fuerza. La calle que conecta el palacio Overgeared con el distrito de la herrería queda encerrada en una barrera esférica hecha de miles de espadas de energía: la Prueba del Noveno exige sobrevivir un minuto, con la píldora del dragón a los diez segundos y la Técnica del Corazón Inigualable a los treinta. Kraugel, el pionero anterior, no duró ni dos segundos al nivel 200; Grid supera los 400.

El combate es una lección: la flor de enlace trascendida y las Manos de Dios son desarmadas con una mano y la vaina; el cortavientos de Braham —magia que ignora la resistencia mágica— hace sangrar por primera vez en décadas al Santo de la Espada; el manejo de espada de Madra, «un golpe» que aniquiló a cientos de miles sin mover los pies, arranca el aplauso silencioso del trascendente, que responde con la Voluntad Intangible de los maestros absolutos. Al minuto exacto, Vivan cesa: regala ambas recompensas y se ofrece a reparar el manejo de Madra, pues las versiones de Grid —bloqueo, masacre y aplastamiento del ejército— son copias degradadas que el caballero de la muerte adaptó a sus huesos débiles. Vivan levanta parcialmente las restricciones, multiplicando poder y coste. La charla posterior revela el propósito real de la Torre: frenar desastres que la humanidad no puede prevenir, es decir, vigilar dragones como un cuidador de zoológico que los mantiene dormidos; solo pueden cazar dragones heridos como Gugel —al que Vivan cortó un ala hace siglos— o crías. Baal, más débil que un dragón pero letal para la gente común, a veces abre puertas en sus territorios para despertarlos y la Torre lo bloquea. Pagma, contratista de Baal, quedó fuera de la Torre para siempre: su precio es un alma desgarrada que sufrirá en el infierno por la eternidad. Mercedes, cuyo Keen Insight atravesó la barrera, aprende la técnica a escondidas y pide ser ejecutada por el robo; Vivan, aterrado de esos ojos que «los dioses vigilan», se escuda tras ella cuando Jessica —octavo asiento, gran maga legendaria— viene a llevarlo arrastrado por la oreja. Antes de irse, ambos son detectados por un joven que come patatas: la conclusión de Jessica, tras observar los campos, es que «este reino está loco».

La píldora del dragón y el despertar de Braham

Grid muestra la píldora a Nefelina para explicarle por qué los dragones duermen: esfuerzo humano. La cría promete no dejar escapar su energía. Solo, Grid traga el elixir mítico —elaborado con el corazón del dragón de piedra Gugel durante más de cien años, codiciado incluso por dioses celestiales— y el maná desbordado desgarra su núcleo: el dolor máximo que el sistema permite, sin pausa, durante más de diez minutos. Mercedes irrumpe, lo carga en la espalda y la piel de Grid, caliente como lava, le quema cabello, capa y armadura; luego se corta el pelo chamuscado y sostiene sus manos hasta que también se queman. Al borde de la rendición, una voz arrogante lo detiene: Braham despierta, devora el diluvio de maná que ni la Torre pudo digerir y completa la restauración de su alma. El núcleo de maná de Grid se expande cuatro etapas —territorio de grandes magos— con 3.000 de maná por etapa; al agotarlo, el 5% se restaura al instante y dos segundos de magia salen gratis. La epopeya se escribe sola: «una persona desconocida ha completado la tercera página». Grid comprende el concepto de corazón, abre la habilidad Voluntad Sin Forma, la estadística especial fuerza de voluntad (que le suma cien puntos), la información de shunpo —trascender el espacio que volvía locos a Garam y al Gran Maestro—, gana el título Compañeros del Alma con su vínculo con Piaro y Braham (todas las estadísticas +3% juntos) y recibe del amigo el título Duque de la Sabiduría, que conservará aunque el alma lo abandone. Ruby cura con un milagro las quemaduras y hasta los callos de Mercedes.

Templarios, Sariel y la resurrección

En la Tumba de la Espada —4.179 espadas vivientes— Franz, el arma con el ego del quinto papa, confiesa que los templarios de Rebeca hallaron el lugar y que sobrevivió cooperando: les instaló magia de detección. Una veintena de enmascarados de armadura blanca sube la colina; sus discos invalidan los ataques a distancia —«solo el cuerpo a cuerpo afecta a un ejército liderado por un ángel»— y su curación en tiempo real anula el desgaste. Cuando

Grid y Mercedes rompen las líneas, el líder extiende alas blancas: el arcángel Sariel reconoce que el alma de Braham está controlada, bendice a Grid —la tasa de caída de objetos sube un 500% una vez — y se retira prometiendo reencontrarse. El hielo milenario se derrite y el mensaje mundial conmociona al planeta: el legendario gran mago Braham ha resucitado, el mayor shock desde la apertura de Satisfy. Su belleza deja atónitos a hombres y mujeres del gremio, pero su cuerpo paga el ajuste de equilibrio: nivel 400, por debajo de Grid, con inteligencia de nivel 600, seis habilidades SSS o superiores, el título Maestro del Maná y una adaptación con 2.000% de experiencia. Braham quiere cazar de inmediato a Fenrir para quemar la bendición de Sariel, confiesa su viejo método —una brocheta de patas de perro del infierno añejadas cien días para distraer al perro de Fenrir, manjar con el que incluso se soborna a dragones— y secuestra a Franz: su poder divino servirá para matar a Marie Rose en unos años. En el Vaticano, Sariel se presenta por primera vez desde la primera era papal, ofrece poder a Damian y este lo rechaza; los templarios se integran igual a la iglesia.

La mesa redonda y la jerarquía

Braham reivindica su pasado ante Noe: resistió la maldición de la ociosidad pensando un segundo más, leyendo una carta más, y desprecia a los hermanos que la usaron como excusa —«si no trabajas duro para superarla, eres solo un gusano»—, aunque sus ojos ya no odian: solo indiferencia. La mesa redonda de los diez criados meritorios —Piaro, Mercedes, Asmopel, Jude, Noe, Teran, Singulet, Amelda, Kendrick y Dante con Braham— aprueba el asalto a la ciudad de Fenrir pese a la advertencia: Beria fue el tercer gran demonio, y los grandes demonios fuera del top 10 no podrían dañarla. La jerarquía se define en duelos: el mago lanza hechizos anticipados sin tiempo de casteo y encadena teletransportes sin reutilización; Asmopel cae, pero su flor guiada hiere el brazo de Braham —la primera herida que le inflige un humano común— y el legendario admite que al menos cuatro de los presentes pueden pelearle. Teran, con el Fracaso refundido, dobla a Piaro en físico hasta que este despliega los estilos ocultos —rociar pesticidas,

cosecha, pulir arroz— y el orco cae envenenado; Jude, inmune a las ilusiones del Libro de Amón robado del nido de Trauka por ser demasiado simple, despierta el concepto de corazón, dispara su propia Voluntad Sin Forma y se gana el respeto del genio. Piaro contra Braham cierra la función: Meteoro contra campos de camote, hasta que el granjero es absorbido a la biblioteca mental del Duque de la Sabiduría y se rinde; Braham le revela la esencia del estado natural —la variabilidad de la energía— y Piaro alcanza la iluminación y se arrodilla ante él como solo lo hizo ante el emperador Igrid. El regalo final: el libro con los métodos de producción legendarios del conjunto completo de Braham, que Grid confeccionará (los accesorios, de Elizabeth).

La Espada del Sol

Antes de la incursión de Grid, treinta y seis altos rangos del top 100 —Light, ex sacerdote de Rebeca reconvertido en monje; Pastel Crayon; Kiles; y la berserker Asuka, chaebol de tercera generación con la legendaria Espada del Sol, eficaz contra vampiros— asaltan la ciudad prohibida. El guardián es un lobo gigante devorador de dioses, Achika, obsesionado con proteger el ataúd: treinta y cinco mueren, y Asuka, última en pie, lo mata con el hacha bendecida por el dios cazador Bion. La magia de Light, que reforzaba la maldición, retrasa el despertar de Fenrir, que no llega a tiempo de salvar a su bestia: cuando abre los ojos, devora viva a Asuka, que acepta el dolor sin pestañear y lanza la Espada del Sol al techo para el próximo desafiante. Fenrir atrapa la espada al vuelo y la sella tras la lámpara: Asuka se convierte en el primer jugador al que un monstruo roba un objeto y gana el título de Tonto. Con Black Teddy, brindando en un pabellón del sur del Imperio Saharian, decide no contactar a Grid y simplemente confiar en que él mate al vampiro.

La caza de Fenrir

Presos custodian la ciudad, política de Tris que reduce la pena tres veces. Al entrar, el sistema anuncia que Fenrir no reconoce a Grid

como rey y enfría su sangre; el título de Candidato a Rey Sangriento libera temporalmente de la maldición a los descendientes directos que lo enfrentan: enemigos más fuertes, no más débiles. Braham explica el proyecto Rey Sangriento: Beria desarrolló una técnica para fortalecer a Fenrir, el mejor dotado de sus hijos, mediante victorias sobre sus hermanos, con el objetivo de deshacer la maldición y vengarse de Yatán y Baal; murió al dar a luz a Marie Rose —crear un ser de su misma fuerza cuesta la vida — y antes de fracasar transfirió la calificación de Fenrir a «quienes luchen y venzan a los descendientes directos». Fenrir defraudó a su madre usando la maldición como excusa para dormir, y Braham lo desafió y venció. La matanza previa es de Braham: sus llamas, claras como un poder divino, queman solo a enemigos y lo suben al nivel 406 en medio día; Cnos deduce que la magia mejorada de Braham —un hechizo con el poder de diez a coste aceptable— no deriva de la sangre ni de la magía del punto máximo de Ashur ni del eco de Jessica: es fórmula pura, y su autor «el mejor genio mágico del mundo», mientras sueña con que Euphemina herede la magia de Mumud.

En la antecámara, la trampa de las olas de sangre confirma que el truco de contar hasta tres ya no funciona dos veces. Mercedes comprueba con el Keen Insight que el perro no está: muerto, pero Fenrir ya recuperó la protección de la dominación que le prestó, y la magia deja de funcionar contra él. La purificación de Ruby abre la batalla rompiendo por primera vez la reversión de efectos; Singulet prueba que la dominación no es completa al atravesar el corazón del marqués con su espina de hielo cargada de intención asesina; y la dominación responde incautando todas las armas y convirtiendo a los miembros de nivel bajo en marionetas. Grid, inmune como descendiente de Pagma, corta a sus propios compañeros con la Espada de Masacre del Ejército de 100.000 y la orden de Dios le permite repetirla en tres segundos: le arranca una mano a Fenrir. Las Llamas Inextinguibles de Braham —que arden hasta reducir a cenizas— queman sus órganos; el marqués muda de piel como cigarra y devuelve las llamas con la dominación, y Braham renuncia a su Tempestad Congelada para desplegar el velo

que salva a todos. Grid monta el dragón de hielo incompleto que congela el mundo —Kirinus y Kraugel lo sienten desde sus cabañas —, dispara el Link-Kill-Pináculo trascendido y encadena bloqueo, críticos de casi cinco millones de daño y la Regeneración por Transfusión inutilizada por el poder de Berial grabado en la Runa de la Oscuridad, que divide a Grid en dos cuerpos de conciencia cruzada. Fenrir lo arrastra a su Reino de la Dominación, un desierto de soledad donde Achika pide cariño; Piaro, enviado dentro, entiende que la esencia de la dominación es la simpatía y rompe el encantamiento con una flor de patata. Con la Espada del Sol robada cayendo del techo, Grid sobrevive por su estado inmortal de leyenda y la defensa legendaria de Valhalla y la capa del Antier, y funde las danzas de dos y tres espadas: Fenrir se convierte en ceniza gris y su alma se sella en la capa.

El Rey de Sangre

El título asciende: Rey de Sangre. Todos los vampiros excepto Marie Rose le serán sumisos, su magia de sangre florecerá según su personalidad y podrá liberar a los descendientes directos de la maldición de la ociosidad. La prueba es inmediata: el alma de Tiram, sellada en el cinturón de Grid, es liberada y el antiguo Conde recupera su cuerpo como NPC completo. Noe llora abrazado a Grid: selló a Fenrir para poder empezar de nuevo, no para destruirlo. Braham alega coincidencia, pero su cálculo era protegerlo: con Grid convertido en Rey de Sangre, los hijos que Marie Rose pueda tener jamás podrán usarlo como escalón ni dañarlo. El botín, engordado por la bendición de Sariel, incluye la capa de Fenrir —épica de crecimiento, murciélagos que roban vida —, la Piedra de Poder Mágico Extraño que puede elevar la calificación de un objeto, la propia Espada del Sol, diez elixires y veintidós pergaminos benditos. En el Grupo SA, el presidente Hanson propone añadir eventos para disimular la brecha; el director John Sangmin responde con la historia del juego RTS que Corea dominó una década: la admiración, no la envidia, es la reacción natural al supremo, y no se cambiará nada.

El escenario cedido

El vídeo de apertura de la quinta Competencia Nacional se graba como entrevista: Ares proclama que hoy es «tercera categoría» frente a Grid pero que Balaya es el único rival del reino Overgeared; los veteranos confiesan apuntar a Grid «el año que viene»; Kraugel, con dos años de entrenamiento con Kirinus y un nivel estancado, advierte: «desáfiame a mí antes que a él», y parte el mundo con su espada. Grid cierra el vídeo desde el trono flanqueado por Mercedes y Piaro: «Qué aburrido. La Competencia Nacional es una pérdida de tiempo... esperaré a que el Santo de la Espada madure». La renuncia, comparada con la ausencia de Kraugel en el primer certamen, convierte a Kraugel en protagonista y dispara la popularidad de Grid, que rechaza todas las ofertas publicitarias. El tiempo que gana lo invierte en crecer: la Piedra debe subir a mito, los zapatos de Ruson a legendario, y su ejército vampírico —ahora sumiso— a expandirse.

Rumbo al este

Con la máscara de piel de Verit prestada por Braham, Grid visita a Han Seok, el antiguo señor de Pangea. Los informes: la mazmorra del castillo solo rinde hilo de plata, las profundidades sin registrar pueden guardar más; las armas de las criaturas sagradas —el dao del Dragón Azul, la lanza del Tigre Blanco, la joya de la Tortuga Negra, el arco del Fénix Rojo— sostienen la barrera del infierno en las venas de energía de cada dirección, y retirarlas abre grietas demoníacas; Grid promete imitaciones al estilo del Fénix restaurado. El gran héroe que salvó Pangea era un inmortal taoísta, facción enemiga de los yangban: los inmortales descienden con buena voluntad hacia la gente común, como Bentao, que descubrió que los siete Santos malignos no eran malvados. El reino Hwan es una nación de dioses regida por los cinco mayores y el Chiou, adorados por pueblos educados en su divinidad; apenas siete yangban se han mostrado en siglos, chocan entre sí por sus egos y actúan solos. Garam, de nivel 600 o más, maneja la espada y el poder de una criatura sagrada, pero es NPC: salud relativamente

baja. Grid, que planea ir primero solo y hasta morir si hace falta —«la muerte es experiencia; no es el final, es el comienzo»—, mira al este con motivación encendida.

Hechos relevantes e interesantes

- La Prueba del Noveno de la Torre de la Sabiduría: sobrevivir un minuto a Vivan otorga la píldora del dragón (10 s), la Técnica del Corazón Inigualable (30 s) y un premio desconocido que solo Grid ha alcanzado; Kraugel, en su día nivel 200-300, no duró dos segundos.
- La Técnica del Corazón Inigualable, creada por Vivan: recupera 10 de energía de espada por segundo de forma pasiva y, activada, la mitad al instante; Mercedes la aprendió mirando la pelea a través de la barrera con su Keen Insight y pidió la ejecución por el robo.
- Vivan levantó parcialmente las restricciones del manejo de espada de Madra: Bloqueo del Ejército de 100.000 (bloquea habilidades 3 s), Masacre del Ejército de 100.000 (+100% de daño por cada muerte, sin límite, radio de 30 m) y Aplastante del Ejército de 200.000 (aplasta habilidades; retroceso del 10-50% de salud).
- La Torre de la Sabiduría existe para frenar desastres humanos imposibles: vigila dragones dormidos como «cuidadores de zoológico», solo caza dragones heridos o crías, y bloquea las puertas que Baal abre para despertarlos; Pagma no puede subir por su contrato con Baal —su alma desgarrada sufrirá en el infierno por la eternidad—.
- La barrera de espadas de Vivan está hecha de miles de hojas de energía; el cortavientos de Braham lo hizo sangrar por primera vez en décadas porque ignora la resistencia mágica.
- La píldora del dragón, elixir mítico hecho del corazón del dragón de piedra Gugel en más de cien años de elaboración, expandió el núcleo de maná de Grid en cuatro etapas (+3.000 de maná cada una, territorio exclusivo de grandes magos), le dio +100 de fuerza de voluntad y +20 de

persistencia, y al agotar maná restaura el 5% con dos segundos de magía gratuita.

- La tercera página de la epopeya premió a Grid con el concepto de corazón, la habilidad Voluntad Sin Forma (daño según fuerza de voluntad + fuerza que ignora defensas), la estadística fuerza de voluntad, la información de shunpo, el título Compañeros del Alma y el sistema de vínculos (Piaro y Braham: +3% a todas las estadísticas juntos).
- Braham transfirió a Grid su título de Duque de la Sabiduría con efecto permanente; al resucitar quedó en nivel 400 por el ajuste de equilibrio, pero con inteligencia 7.880, insight 4.943, fuerza de voluntad 5.800 y el título Maestro del Maná (crecimiento de maná 20x, acumulación triple, invencibilidad con hechizos defensivos).
- Los templarios de Rebeca son una organización independiente que ningún papa controla; su líder resultó ser el arcángel Sariel, que bendijo a Grid con +500% de tasa de caída, reconoció a Damian como papa y se integró en la iglesia pese al rechazo de este.
- En la jerarquía interna del reino, Braham venció a Asmopel (primera herida que un humano común le inflige), a Jude —que despertó el concepto de corazón y resistió la ilusión del Libro de Amón robado del nido de Trauka— y a Piaro, que se arrodilló ante él como solo hizo ante el emperador Igrid tras aprender la esencia del estado natural: la variabilidad de la energía.
- Piaro derrotó a Teran con los estilos ocultos de la agricultura libre —rociar pesticidas, cosecha, pulir arroz— y al veneno solo purificó Ruby tras varios intentos; Asuka, berserker top-10 y chaebol, perdió a 35 de sus 36 altos rangos contra el lobo Achika, fue devorada viva por Fenrir y ganó el título de Tonto al ser la primera jugador a la que un monstruo roba un objeto (la Espada del Sol, legendaria n.º 45).
- El proyecto Rey Sangriento de Shizo Beria —tercer gran demonio, expulsada y maldecida por Yatán— buscaba fortalecer a Fenrir para deshacer la maldición y vengarse de

Yatán y Baal; murió al dar a luz a Marie Rose y transfirió la calificación a «quienes venzan a los descendientes directos».

- La protección de la dominación de Fenrir neutraliza magia y habilidades, incauta las armas y convierte en marionetas a los débiles; solo Singulet la atravesó con su espina de hielo de intención asesina, y Grid es inmune por su clase de descendiente de Pagma.
- La caza se ganó con las Llamas Inextinguibles, la Tempestad Congelada que congeló el mundo (sentida por Kirinus y Kraugel), la Runa de la Oscuridad de Berial que dividió a Grid en dos, y la fusión de las danzas de dos y tres espadas; Fenrir murió reducido a ceniza gris y su alma quedó sellada en su capa.
- Grid asumió el título de Rey de Sangre: todos los vampiros salvo Marie Rose le serán sumisos, y liberó de la maldición de la ociosidad el alma de Tiram, que volvió como NPC completo desde su cinturón; Braham planeaba protegerlo así de los futuros hijos de Marie Rose.
- Botín de Fenrir: capa de Fenrir (épica de crecimiento, -15% a todo daño, 31 murciélagos de 500 de daño fijo con robo de vida, invocación del marqués a nivel legendario), Piedra de Poder Mágico Extraño (legendaria, eleva la calificación de un objeto a la suya absorbiendo poder de trascendentes cazados), Espada del Sol, diez elixires y 22 pergaminos benditos.
- El conjunto de Braham confeccionado por Grid (túnica ya terminada) da +25 a todas las estadísticas por objeto legendario y +1.000 de reputación; la tela exige un hilo exclusivo de una ciudad fronteriza del reino Gaus, y la guerra con Gaus se considera inevitable.
- Las brochetas de patas de perro del infierno, añejadas cien días por Braham, distraen a las bestias de los vampiros y sirven para sobornar dragones; Grid planea comprarlas en la tienda de reputación.
- El Grupo SA descartó añadir eventos a la Competencia Nacional tras la coronación de Grid como Rey Sangriento: el director John Sangmin argumentó con el precedente del RTS

dominado por Corea —la admiración al superior mueve a los jugadores, no la envidia—.

- Grid renunció a la quinta Competencia Nacional desde el vídeo de apertura («esperaré a que el Santo de la Espada madure»), cediendo el protagonismo a Kraugel, que entrenó dos años con Kirinus a costa de no subir de nivel; Grid rechazó todas las ofertas publicitarias.
- Las armas de las criaturas sagradas del Continente Oriental —dao del Dragón Azul, lanza del Tigre Blanco, joya de la Tortuga Negra y arco del Fénix Rojo— sostienen la barrera del infierno en las venas de energía; retirarlas abre grietas demoníacas y Grid planea dejar imitaciones como hizo con el Fénix.
- El reino Hwan es una nación de dioses: los cinco mayores y el Chiou gobiernan a los yangban, descendientes adorados de los dioses expulsados; solo unos siete se han mostrado en siglos, actúan solos por sus egos, y los inmortales taoístas —como el héroe que salvó Pangea y Bentao— son sus enemigos naturales.
- Grid planea infiltrarse solo en el Continente Oriental con la máscara de piel de Verit para cazar a Garam —nivel 600 o más, espada y poder de criatura sagrada, salud baja de NPC —, aceptando incluso morir: «la muerte no es el final, es el comienzo».

020 · El arco vampírico

- Ciudades abisales sin sol: palacios de piedra NEGRA, salas de ataúdes, densa niebla de sangre.
- Condes: tez de porcelana, túnicas de alta costura, colas rojas de sangre (ArCry: seis colas), forma de murciélago.

- 13–15 ciudades subterráneas de los descendientes de Beriache.
- Incursión «Fiesta Consigamos el Botín»: sellan las Runas de la Oscuridad de los condes (Elfin Stone, Fenrir, ArCry); Noll reclutado como aliado (821–850, 1126–1150).

063 · El Dragón Azul

- Sin huesos ni carne: «literalmente un rayo» — divinidad azul y rayos resplandecientes; gema sagrada (Yiju) en el hocico.
- El más poderoso de las 4 bestias; su nieve perpetua marcó la capital de Kaya; fulminó a Bang Wanon (1876–1900).
- Dao liberado por Grid; bestia del este.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 1151–1175

Capítulos 1151–1175

Temas tratados

- La sugerencia de los siete yangban y el plan de los cinco mayores
- Las doce ciudades vampíricas y la maldición de la ociosidad
- El restaurante del abuelo Kim Wok y la fama mundial de Grid
- La guerra de conquista contra el reino de Gaus
- La rendición del rey Némesis y el nuevo orden continental
- El regreso a Pangea y las comunidades del zodiaco
- El Tigre Azul, descendiente del Tigre Blanco
- El arco del Fénix Rojo y el sello de las cuatro bestias auspiciosas
- El duelo contra el yangban Angol y la muerte de un semidiós
- Divinidad, Duque de la Virtud y Duque del Fuego
- La lluvia de armas y la cuarta epopeya
- Baal, la runa de la Gula y la Tormenta del dios del fuego
- El noveno corazón y la resurrección del Fénix Rojo
- La alianza con el rey Cho y la verdad de los mitos orientales
- Braham, Goit y la hidra del Abismo

Resumen

La mentira de los siete

Grid renuncia a la Competición Nacional para no perder un solo minuto, y el primer enigma lo plantea una cifra: un vizconde del Reino Cho afirmó que solo siete yangban habían estado activos en los últimos siglos, pero Grid y Braham —despierto ya cuando el rey visitó por primera vez el Continente Oriental— recuerdan

perfectamente trece. La conclusión de Braham: los orientales viven bajo una «sugerencia» grupal que solo reconoce como yangban a siete, imitando a los siete arcángeles para que los dioses occidentales no sospechen. Los seis ocultos, privados de fe, jamás desarrollarán deidad: son consumibles de la guerra que los cinco mayores preparan contra los dioses del oeste, más débiles que Garam pero numerosos. La advertencia queda grabada: el día que los cinco mayores y Chiyou se liberen del escrutinio occidental, todos los yangban se mostrarán a la humanidad, la humanidad los deificará y el Reino Hwan se convertirá en un reino de dioses. Por la seguridad del reino, Grid debe impedirlo. De camino a la herrería estrena además el laberinto-pasadizo secreto que los enanos construyeron entre castillo y fragua, con puertas de hierro grabadas con un alma que solo se abren ante él.

En las doce ciudades vampíricas el problema es el estómago: los casi seis mil vampiros de cada urbe (la de Noll, rebajada a calificación B, suma 5.987) son ya NPC del reino —cazarlos activa el sistema de agresión— y las patatas de sangre de Noé no alcanzan. Grid ordena al ejército capturar monstruos para alimentarlos, planea campos de cultivo con Piaro y acoge la idea de Lauel: instalar a los vampiros de élite —sangre verdadera y descendientes directos— en las entradas de las mazmorras, para que los intrusos codiciosos se estrellen contra jefes imposibles nada más entrar.

El abuelo de las costillas

En el mundo real, la generación que vio reinar a Corea del Sur en los deportes electrónicos —hombres de cincuenta a setenta años— teme que el mejor momento de Grid, ya treintón, se apague. La noticia que disipa el pesimismo: Jishuka, tras un año viviendo en Corea y con un coreano casi nativo, obtiene la naturalización especial del Ministerio de Justicia. Antes, un episodio íntimo: Kim Wok, historiador vivo de las costillas de cerdo sazonadas con azulejos de cerámica azul —sesenta años de receta, tres estrellas—, fue degradado por el hijo del fundador a cambiador de planchas de

hierro, en secreto de sus hijos. Su nieta Yesu lo descubre frente a sus amigos, y quien aparece con una reverencia de noventa grados es Shin Woo: los padres de Grid, agricultores de coles, fueron salvados en su día por el anciano, y el favor se devuelve como «inversión»: Grid pagará la construcción del restaurante propio. La velada la organiza Jishuka para saldar su propia deuda: como Yura y el resto del gremio, quiere entregarle sus recompensas de medalla de oro. Grid cede solo en parte: aceptará recompensas únicamente de quienes ganen tres oros, sin saber que ese gesto afilado duplicará la cosecha de medallas del gremio.

La guerra del desierto

El señor orco Teran, rey del Reino Crepuscular fundado tras conquistar el Reino Violeta, lanza la misión nacional: castigar al reino de Gaus «de acuerdo con la voluntad del rey Grid» en cuarenta y ocho horas, pagada en vales de guerrero. Cuatrocientos mil orcos —jugadores chinos a los que su propio gobierno aconsejó no participar— se suman enmascarados a los doscientos mil soldados de Overgeared, entre el escándalo de la opinión pública china. El reino de Gaus, que guarda rencor eterno desde que Lauel ejecutó a tres mil soldados rendidos en Borneo, eligió el desierto de Reidan como campo de batalla para agotar a los orcos del Crepúsculo, vulnerables al calor: zapatos de suela de cuero de basilisco, barricadas con nidos de gusanos gigantes, un ejército de élite y un jugador de ajedrez al frente, el rey Némesis, que previó la guerra desde la coronación de Basara y preparó seis planes de victoria, incluido el alquiler del rey mago Goit en cuerpo de niña de ocho años. Su incursión encubierta contra Reinard fracasa dos veces: la rafflesia enterrada por Piaro bajo las murallas devora a los asesinos, y Buran —la Primera Espada de Némesis, infiltrado durante meses como refugiado del destruido reino Roton— cae al intentar secuestrar a Irene, sorprendido por la fuerza real de los caballeros guardianes, aplastado por las mazas de las candidatas a hija de Rebeca que acompañaban a Lord y con la sombra sometida por Kashim, el Rey de las Sombras.

La batalla la abre Grid en solitario: la Espada de Masacre del Ejército de 100.000 arrasa la vanguardia en un solo tajo de onda cortante de treinta metros, un shunpo descontrolado lo mete en pleno cerco enemigo, y allí exhibe el escudo metálico nacido de la alquimia de Berit (diez mil de daño absorbido por escudo), la Restricción que congela el campo, la danza enlazada Link-Kill-Pinnacle-Flower Revolve con dos Transcendent y, cuando la magia enemiga desata el bombardeo, la Espada Aplastante del Ejército de 200.000 a costa de su propia salud. Braham, reteniendo a Piaro con un dedo en los labios, da la lección: la fuerza militar es inútil frente a una leyenda, y Grid ya es una. Al caer la noche, el duque Urbeos revela su as bajo la arena —los vampiros que duermen bajo el desierto—, pero las decenas de miles de bestias pálidas que emergen se giran... y se arrodillan ante Grid. La victoria total reordena la opinión pública china («el orgullo de Asia») y deja a Grid libre: encomienda la campaña a Piaro —«dedicaré el reino de Gaus a Su Majestad»— con la orden inusual de que su vida vale más que la victoria, y se teletransporta al este con el pergamino de Sticks.

Las comunidades del zodiaco

Pangea es una ciudad fantasma militarizada: jugadores esposados con grilletes de piedra de absorción mágica, inspección facial a cargo de un jorobado de vientre enorme —Buldan, agente del rey Cho— y carteles de búsqueda que achacan a Grid blasfemia, secuestros y atentados. Grid pasa la aduana con la máscara de piel de Berit convertido en el desconocido Kendrick, atraviesa las llanuras de jiangshi de acero y se topa con Era, doctora que cruza el continente por la medicina de un cliente: Grid desentierra a mano raíces cristalinas de diente de león en grado especial, abre la habilidad Recolección avanzada de hierbas y vende doce raíces a cincuenta y tres monedas de oro cada una. Luego arrasa la comunidad de vacas perezosas, cuyo jefe, la Vaca Negra especial, solo puede dañarse ganándole a los dados: la audición trascendente de Grid localiza el dado en la copa y el botín es jugoso —el Dado del Jugador Tonto, único, que saca siempre el número deseado;

cuernos superiores a los del minotauro; dieciocho pergaminos benditos de mejora—. En la comunidad de los tigres desdentados descubre que hablan, añoran el pastel de arroz y usan dentaduras postizas regaladas por Hong Gil-dong, el gran héroe que salvó Pangea y cuya identidad reveló Kraugel años atrás: un dato clave, porque el héroe no era un inmortal taoísta. La misión oculta «Dale un trozo de pastel de arroz» —acaso la primera misión otorgada por un monstruo común— sube el título Nueva Estrella de Pangea a su tercera etapa: todos los seres espirituales de la región lo favorecerán.

El Tigre Azul y el arco del Fénix Rojo

Del monte Budu baja el gobernador del norte: el Tigre Azul, descendiente del Tigre Blanco, secuestrado y torturado durante años por los yangban y rescatado en su día por Pagma. Confunde a Grid con su viejo amigo —las danzas son las de Pagma—, lo abraza llorando y, al saber que Pagma murió, le confía la verdad que cambia el mapa del mundo: las armas de las criaturas sagradas no son una barrera contra los grandes demonios, sino sellos que encarcelan a las cuatro bestias auspiciosas, dioses anteriores a los cinco mayores; los yangban las esclavizaron, les robaron el aliento y mintieron a la humanidad. El malvado daoísta que convirtió a las bestias de Pangea en monstruos y sembró artemisa y ajo en la montaña —hierbas que tras diez años vuelven inmortales taoístas a los seres espirituales, siervos sumisos de los dioses— era un sirviente del Reino Hwan que fabrica ejército, con Arube de títere. Quien robó el arco del Fénix Rojo fue el propio Tigre Azul, y se lo entrega a Grid sin condiciones: liberar los sellos de las cuatro armas dará la fuerza para enfrentarse a los yangban. La escena la corta Garam, que mata de un manotazo a Buldan; el Tigre Azul lanza a Grid a cientos de metros, hacia la madriguera de los conejos, y planta cara al yangban.

Angol, el semidiós consumible

En la comunidad de conejos, Tosun —la liebre servidora de las cuatro bestias— le explica el orden del zodiaco y le suplica que se esconda hasta que renazca el Fénix Rojo. Grid responde que su plan no cambia: cazar yangban. Y uno llega: Angol, «candidato amargo» que corría tras Garam para reemplazarlo. El duelo es el más largo del grupo: el «poder» de los yangban resulta ser voluntad sin forma, y la Formless Will de Grid neutraliza los vientos intangibles que una vez lo destrozaron; la magia de Braham incrustada en las danzas de Pagma compensa la falta de experiencia del yangban; los amuletos de Angol bloquean los hechizos, sus alientos de las cuatro bestias sanan sus heridas, lo vuelan con el dragón azul y corroe el equipo con el aliento de la tortuga negra. A mitad de combate, Grid se sienta a reparar sus objetos con horno portátil y martillo, activa Divinidad —la sombra de los cinco mayores se cierne sobre él— y entra en estado de iluminación; cuando Angol le atraviesa el corazón, Grid ni cae. Espada de la Iluminación y Gran Espada de Grid se combinan en gemelas, Codicia copia la forma, la Tormenta despeja la niebla de la tortuga y la danza final mata al semidiós: «una persona desconocida ha matado a un semidiós», proclama el mensaje mundial. El botín es brutal: un aliento de cada una de las cuatro bestias, la espada blanda, el dopo y el sombrero de crin del yangban.

Dos títulos de Duque

La estadística de deidad alcanza el décimo punto y el sistema reevalúa a Grid ya no como descendiente de Pagma sino como Espadachín Mágico de las Epopeyas: 107.159 equipos de batalla fabricados, 183.791.595 NPC salvados, una fe que nace de las epopeyas y de la gratitud. Nace el título Duque de la Virtud —el de Pangea evolucionado— y el Duque del Fuego, el título que tuvo Pagma, hace de Grid la primera persona con dos títulos de Duque, como Muller con el Duque de la Presión o Braham con el de la Sabiduría. La recompensa mayor: Divinidad, antes limitada a la herrería, se extiende a todas sus habilidades, gana usos por nivel y

al quinto convertiría su raza en semidios; dos pergaminos guardados la suben al instante. Pero el Duque del Fuego despierta el apetito de Baal: su ritual de corrupción es destruido a tiempo por un cazador de demonios que vaga solitario por el infierno, y el Duque de la Virtud purifica su poder demoníaco: Grid pierde Blackening. La Runa de la Oscuridad, purificada y domada por las llamas sagradas, renace como Runa de la Gula, capaz de absorber el poder incluso de dioses, y el Campo de Energía Demoníaca de Tormenta renace como Tormenta del dios del fuego, activable en cualquier clima.

La cuarta epopeya

Garam llega en serio: sin arrogancia, tras aprender de la muerte de Angol, con talismanes que bloquean la teletransportación y una espada suave que destroza a los conejos en un torbellino. La cuarta epopeya empieza a escribirse con la masacre. Grid invierte cuatrocientos de sus seiscientos seis puntos guardados en agilidad, alcanza la proporción áurea fuerza-agilidad del cuarto despertar y su ataque normal arde con las llamas del Duque del Fuego: quema las cejas de Garam y le arranca el brazo el golpe. «Me convertiré en un Dios»: la nueva habilidad del Duque de la Virtud, Solicitud de estar conmigo, convoca a todas las armas que Grid ha fabricado en su vida, y una lluvia de equipos de batalla bombardea el encantamiento del yangban desde todo Satisfy —jugadores anónimos como Charles Ville prestan llorando su espada—. Garam abre los cuatro poderes de las criaturas sagradas a la vez y mata a Grid, pero el precio es una oreja. «Una persona desconocida ha completado la cuarta página de la epopeya»: las armas prestadas vuelven mejoradas un diez por ciento, y la lluvia provoca la rendición absurda del rey Némesis, que interpreta el desarme del ejército de Overgeared como caballerosidad y ofrece su cuello; Piaro rinde homenaje y ordena que el malentendido jamás se cuente. El reino de Gaus cae en menos de dos semanas. En la mazmorra de agua de herejía, Kraugel —que prestó una espada del tigre blanco y compartió su visión— ve el futuro de Grid como dios y forja su propio camino: una espada que pueda cortar a un dios. Y

en el Vaticano, Damian, desenmascarado como rey demonio de este año, ve caer el mensaje mundial y reza a Grid mientras Isabel finge dormir.

El Fénix Rojo

Grid resucita, no en Reinard, sino en un santuario olvidado: la casa encantada guardaba una estatua del Fénix Rojo con un aliento que el arco absorbe. Tala los árboles de fósforo blanco —duros como hierro de dragón—, apuesta el material más caro del mundo en fortalecer un aliento con su herrería y gana: un aliento fortalecido equivale a diez. La visión del Fénix le muestra el origen del mundo —Yatán, Rebeca y Hanul moviéndose según las reglas— y el nacimiento de los dioses guardianes de las llamas del deseo humano; también el costo de su poder: Lauel desarmado en plena guerra, Yura atravesada por la lengua de la rana coronada en el infierno, colegas muriendo tras prestar sus armas. Grid jura no sacrificarlos y el Fénix le entrega el Noveno Corazón del Fénix Rojo, que crecerá con su fuerza de voluntad. En Kars, con el título Guardián de la Tierra de los Dioses Antiguos, irrumpe en el palacio: el rey Cho despide a su guerrero sombra Muon, escucha la verdad de los mitos del poeta Yubo y, viejo amigo de Han Seok-bong, entrega el aliento del Fénix que guarda desde los días del rey Jeuk como tesoro nacional. En el altar, el arco vomita una columna de fuego visible en todo el reino: el Fénix Rojo respira, pero dormido; faltan casi noventa minutos para que abra los ojos. Garam entra por la puerta exterior matando soldados, tras matar a los hermanos yangban que vieron su oreja cortada y recibir de Chiyou —el dios real de las artes marciales, del que Zeratul es copia— la visión de Kraugel y la orden de luchar o perecer. Mientras Braham, en paralelo, ejecuta a Goit con un meteorito sobre la Torre de la Eternidad y descabeza de una sola gran magia prestada del maná eterno del Abismo a la hidra creada por Yatán, Grid se quita la máscara ante el rey Cho y sale a comprar tiempo: «Prometí ayudaros».

Hechos relevantes e interesantes

- La «sugerencia de grupo» del Continente Oriental: solo siete yangban son reconocidos —como los siete arcángeles— para engañar a los dioses occidentales; los otros seis vistos por Grid son consumibles sin deidad, más débiles que Garam pero criados para la guerra de los cinco mayores contra los dioses del oeste.
- Las ciudades vampíricas dependen de Grid: los vampiros son NPC del reino (cazarlos es delito), la ciudad de Noll tiene 5.987 habitantes y calificación B rebajada, y el plan de Lauel coloca a los vampiros de élite en las entradas de las mazmorras como jefes iniciales.
- Kim Wok, el chef septuagenario de las costillas con azulejos de cerámica azul, salvó en su día a los padres de Grid; Shin Woo le paga el restaurante propio como «inversión», y Jishuka obtiene la naturalización coreana por decreto tras un año viviendo en el país.
- La guerra de Gaus: 200.000 soldados de Overgeared más 400.000 orcos del Crepúsculo en el desierto de Reidan; el reino de Gaus respondió con zapatos de cuero de basilisco, barricadas de nidos de gusano gigante y más de cincuenta detectores de alquimia (el Imperio solo posee veintitrés).
- La Espada de Masacre del Ejército de 100.000 de Grid arrasó casi por sí sola la vanguardia de Gaus (unos noventa mil), y el escudo metálico derivado de la alquimia de Berit absorbe diez mil de daño por escudo.
- Los vampiros del desierto se arrodillaron ante Grid ante las narices del duque Urbeos, sellando la suerte del reino de Gaus; la opinión pública china pasó de la humillación al «orgullo de Asia».
- Buran, Primera Espada del rey Némesis, se infiltró años atrás como refugiado del reino Roton (destruido por Berit) y falló al secuestrar a Irene: las candidatas a hija de Rebeca lo detuvieron a golpe de maza y Kashim, el Rey de las Sombras, sometió su sombra.

- El Dado del Jugador Tonto (calificación única, cinco usos, imposible de reparar) caído de la Vaca Negra especial permite sacar siempre el número deseado; sus cuernos superan a los del minotauro como material de arco legendario.
- La revelación del Tigre Azul: las armas de las cuatro bestias auspiciosas son sellos que encarcelan a los verdaderos dioses guardianes del este; los yangban las esclavizan, roban su aliento y mienten sobre la barrera contra los grandes demonios.
- La artemisa y el ajo convierten a los seres espirituales en inmortales taoístas tras diez años —siervos sumisos de los dioses—: el malvado daoísta del norte era un agente del Reino Hwan fabricando ejército, con Arube de títere; el héroe que salvó Pangea (Hong Gil-dong) no era inmortal taoísta.
- El Tigre Azul confundió a Grid con Pagma por sus danzas, lo abrazó llorando y le entregó el arco del Fénix Rojo (grado mito) sin condiciones; Noé, que solo temía a grandes demonios y dragones, se escondió temblando ante él.
- La misión oculta «Guardián del Fénix Rojo»: proteger el arco dos años sin morir más de tres veces, o entregar veinte alientos; un aliento fortalecido por la herrería de Grid equivale a diez normales.
- Angol, «candidato amargado» de la prueba de Chiyou, fue el primer yangban muerto por Grid: el «poder» de los yangban es voluntad sin forma, neutralizable con Formless Will; su muerte soltó un aliento de cada bestia sagrada, su espada blanda, su dopo y su sombrero de crin.
- Grid reparó su equipo a martillazos en pleno combate, entró en estado de iluminación tras recibir una estocada en el corazón y mató al semidiós con las espadas gemelas nacidas de combinar Espada de la Iluminación y Gran Espada de Grid.
- Deidad 10: 107.159 equipos de batalla fabricados y 183.791.595 NPC salvados; Grid se convirtió en la primera persona con dos títulos de Duque (Virtud y Fuego, el título

de Pagma; Muller tuvo el de la Presión y Braham el de la Sabiduría).

- Divinidad se extendió a todas las habilidades de Grid: gana un uso por nivel, al nivel cinco su raza pasa a semidios y al nivel diez permitiría hasta doce usos consecutivos; dos pergaminos guardados la subieron de inmediato.
- Baal intentó corromper el Duque del Fuego con un ritual destruido por un cazador de demonios que vaga solitario por el infierno; el Duque de la Virtud purificó el poder demoníaco y Grid perdió Blackening, pero la Runa de la Oscuridad renació como Runa de la Gula, capaz de absorber poderes divinos.
- La Tormenta del dios del fuego, evolución del Campo de Energía Demoníaca de Tormenta: sin requisitos de clima, radio de doscientos metros, curación de aliados +20%, curación enemiga -50% con quince mil de daño fijo al intentar curarse y daño de atributo corazón imposible de bloquear.
- La cuarta epopeya: la Solicitud de estar conmigo convocó una lluvia con todas las armas fabricadas por Grid; las prestadas volvieron con +10% de ataque y durabilidad, la adaptabilidad al terreno de Pangea subió un 50% y Garam perdió una oreja antes de matar a Grid, que cayó tras abrir los cuatro poderes sagrados a la vez.
- El rey Némesis se rindió por un malentendido —creyó caballeroso el desarme del ejército que en realidad prestaba sus armas a Grid— y Gaus fue conquistado en menos de dos semanas; Piaro prohibió revelar jamás la verdad.
- Kraugel, testigo de la epopeya a través de la espada del tigre blanco que prestó, encontró su nuevo objetivo: una espada que pueda cortar a un dios; Damian fue desenmascarado como rey demonio de la Competición Nacional y persigue el anillo de Orbis, con probabilidad atroz de caída de la Reina Alma en Pena.
- El Noveno Corazón del Fénix Rojo reduce la fatiga un 20%, duplica permanentemente la recuperación de resistencia y crecerá con la fuerza de voluntad de Grid; Chiyou, el dios

real de las artes marciales del que Zeratul es copia, mostró a Garam a Kraugel y le ordenó luchar si quiere escapar de la destrucción.

- Braham ejecutó a Goit —la niña rey mago, su cuarta discípula en vida— con un meteorito sobre la Torre de la Eternidad, la hizo lich y destruyó la hidra del Abismo con una gran magia legendaria prestada del maná eterno acumulado allí, liberando el núcleo de maná de Lilies.

069 · Trauka, la destrucción

- Escamas rojas incandescentes; cicatrices históricas de Ifrit; olas térmicas que evaporan ríos.
- El dragón más fuerte de su era; herido gravemente por la dragona Ifrit; confía su hija Nefelina a Grid (1951–1975).

071 · Hayate, el Cazador de Dragones

- Rubio, ojos azules, barba elegante; túnica blanca que se arrastra como velo; lanza de caza de dragones.
- Primera leyenda de la humanidad, Dragon Slayer; mató a un dragón verde sin testigos; 1.er asiento de la Torre; energía de espada infinita (1126–1150).

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 1176–1200

Capítulos 1176–1200

Temas tratados

- La danza de las cinco espadas fusionadas contra Garam
- El poder del Duque de la Virtud y el Keen Insight de Mercedes
- El regreso de Braham y el título de Usurpador del Mito
- La muerte de los yangban y la caída de Garam en Cars
- La resurrección del Fénix Rojo y la lluvia de fuego del sur
- El corazón n.º 999 y el noveno corazón del Fénix Rojo
- La competencia nacional sin Grid: Yura, Jishuka, Kraugel y Cibal
- Veradin, el hixi de caballo negro, y el daoísta Sabek
- La reina rata Konja y los Doce Zodíacos
- Potencial Abierto y la herrería comparable a la de un dios
- La fusión de los alientos del tigre blanco y del Fénix Rojo
- El consejo de los cinco mayores y la protección de Chiou
- El operador Hanul, el Grupo SA y la misión «Llamada de los Cielos»
- Lauel, Zic Fretor y la fuga de Reidor de la mazmorra de Reinard
- Wang Hildon, los Caballeros Ladrones y la Joya de la Tortuga Negra

Resumen

La danza de las cinco espadas fusionadas

La batalla de Cars entra en su fase final: Grid descubre que, tomando prestado el poder de la divinidad, las danzas de espadas fusionadas trascendidas se encadenan sin retraso: Link-Kill-Pinnacle trascendido golpea una y otra vez a Garam, que ya ha

activado el poder del Fénix Rojo y la resistencia del dragón azul. El yangban bloquea el primer golpe, apenas escapa del segundo y queda impresionado por el tercero: la gente del Reino Cho ve por primera vez a un humano poner en jaque a un semidiós. La Tormenta del Dios del Fuego resulta decisiva: las llamas puras del Fénix contienen una fuerza de voluntad hostil a Garam, que intenta absorberlas para regenerarse y descubre que el dios que él mismo ayudó a sellar lo está rechazando; sus pulmones quedan destrozados y la tormenta maldice su recuperación (15.000 de daño fijo y reversión de toda curación) durante cuarenta minutos, justo el tiempo que los eruditos del Reino Cho necesitan para completar la resurrección.

Garam responde con el aura de la tortuga negra, que corroe los objetos y marchita la vida: la armadura de Grid, incluida Balaya, se degrada, pero la voluntad de Khan lo hace inmune al veneno. En plena crisis, Garam recuerda su nacimiento: las palabras de Hanul («todas las cosas existen para mí»), la rebeldía de Pagma y su propio miedo a pensar por sí mismo, enterrado bajo la obsesión de convertirse en dios. Con ese resentimiento integra toda su experiencia en un solo golpe, un vistazo del arte que Chiou enseñó a los yangban deseando su propia extinción. Los sentidos trascendentes de Grid gritan que la muerte se acerca, e instintivamente piensa en su caballera: el poder del Duque de la Virtud, «Solicitud para estar conmigo», implanta el Keen Insight de Mercedes en sus ojos. El mundo cambia: encuentra un camino que no veía, esquiva y su golpe destroza la espada y el brazo de Garam. El Keen Insight entra en modo automático —estadísticas completas del objetivo, maldición del dios olvidado que reduce sus reacciones un 58% y prohíbe su recuperación— y despierta el Éxtasis del Deseo de la Espada de la Iluminación: triple poder de ataque, 99% de evasión y defensa cero durante veinte segundos. Las danzas de Grid caen como una galaxia sobre el semidiós, mientras el rey Cho, que ya no reza a los dioses falsos sino a él, ve nacer una deidad.

Braham, Usurpador del Mito

Dos yangban más —Gru y Naeun, vestidos como Garam— descienden para cerrar la pinza, y una lanza de luz los atraviesa a ambos: Braham ha roto su promesa de quedarse en el Continente Occidental. El gran mago envenena a los semidioses con el veneno de la hidra, los engaña con magia de alarma e ilusiones, y cuando Garam lo compara con un demonio del engaño responde furioso: su vida fue arruinada por los yangban que soltaron a Pagma en el continente vecino. Los hermanos de Garam deben cortarse el brazo y el pie envenenados, y Grid comprende el porqué del milagro: Braham derrotó a la hidra del Abismo, ganó el título de Usurpador del Mito —superior al de Grid—, está calificado para subir su clase a mito y ha crecido cien niveles hasta el 501 (inteligencia 9.210, experiencia obtenida +2.000%). Grid, que temía ser un dios solitario, siente que tiene un compañero eterno. Más tarde, Braham evalúa con seriedad la pregunta de Grid sobre las leyendas de la generación pasada: comparado con Pagma en su apogeo, «no te falta mucho»; y el Pagma anterior a su contrato con Baal era, en su opinión, basura comparado con él.

Los criados meritorios y la muerte de Arang

Los diez criados meritorios —Jishuka con el Arco del Fénix Rojo bendecido, Yura, Pon, Regas, Katz, Faker, Euphemina y los demás, que cruzaron el mar Rojo en plena preparación de la competencia nacional, llegan a Cars y bloquean a la yangban Arang. La semidiosa anula las habilidades de puntería con el shunpo, pero cae en una guerra de desgaste: la lanza de Pon con la maldición del dragón de fuego la atraviesa, Katz convierte su sangre en armas pese al costo mental de dominar la de un ser superior, Faker emerge de la sombra con la velocidad heredada de los folletos del Antier, y Jishuka dispara flechas cargadas de llama divina. Grid mata a Gru hundiendo en su propio pecho la espada del enemigo para acercarse, y Naeun, aterrorizado, mendiga su vida; Arang le rompe el cuello para darle descanso. Ya convencida de que «no podemos ser dioses» y de que la estructura de los yangban es un

error, muere bajo el Pináculo de la Onda de Muerte Vinculada Trascendida, la técnica de grado superior que Grid usa por la fuerza tras gastar su Creación de habilidades en la nueva Potencial Abierto. Garam absorbe la fe acumulada de Arang, destruye el infierno de Yura y va por Jishuka; Grid desvía la lanza y sube de nivel. Entonces el sistema anuncia la resurrección del dios guardián del sur, y el alma y el cuerpo de Garam arden bajo el calor del sol: el fin del mal que atormentó a Grid desde el Continente Occidental.

La lluvia de fuego del sur

Una lluvia de fuego cubre el sur y humanos y bestias la reciben como bendición del dios antiguo: nivel y estadísticas de los seres del sur aumentan, la recuperación se acelera, las criaturas sagradas debilitadas recuperan fuerza, los rastros de los falsos mitos se queman y todo el sur se vuelve hostil al Reino Hwan, que bloquea la noticia. El Fénix Rojo se presenta ante la multitud y se dirige solo a Grid: con su coraje creó una grieta en la providencia de Hanul. Como recompensa, Grid absorbe el Aliento del Fénix Rojo y el corazón n.º 999, que se funde con el noveno corazón que ya llevaba dentro: la recuperación de salud sube del 20% al 30%, la Tormenta del Dios del Fuego gana un efecto de campo, la afinidad con el Tigre Azul aumenta 50 puntos, la afinidad con el Fénix Rojo llega al máximo y nace la habilidad Aliento del Fénix Rojo, que duplica la recuperación y activa el Fuego de la Vida. Las criaturas sagradas se asombran: los nueve corazones de un solo dígito son las vidas del dios, la única forma de matarlo, y ni los cinco mayores pudieron tocarlos; el Fénix eligió a Grid como compañero. Grid siente dos latidos en el pecho y entiende que su recuperación, aunque efímera, apunta a una verdadera trascendencia: los jugadores también pueden tener estadísticas trascendentes.

Una competencia nacional sin el rey

El V concurso nacional sobrevive a la ausencia de Grid, que acumula hazañas cada pocos días; Youngwoo, a punto de recuperar

el acceso, lava platos en casa y planea contratar una empleada doméstica como Jifei. En el procesamiento de objetivos, Cibal —que renunció a su orgullo para ganarle a Estados Unidos una medalla sin Grid ni Kraugel en disputa— comprueba con sus Raiders que no hay rival: Yura convoca un agujero negro bajo una luna del infierno y destruye todos los objetivos en 23 segundos, récord histórico; llora, no por ganar, sino por haber seguido tarde a Grid, Kraugel, Piaro y Mercedes. En el desenvaine de la Espada Santa, Jishuka desafía a Kraugel: la condición de su clase, Santa del Arco, exige derrotar a una leyenda de la era actual, y prefiere el orgullo de la pelea a pedir una victoria regalada. Las flechas intangibles imbuidas de poder divino y la bendición del Fénix Rojo llevan al Santo de la Espada al límite —la Cortina de Espada neutraliza proyectiles y su desenvainar divide el terreno—, pero Kraugel desenvaina primero y Jishuka se conforma con la plata. En el asedio, EE. UU. es arrasada por las estratagemas de Ao hasta que Kraugel, solo frente a treinta chinos, intercambia su posición con la espada arrojada, recupera la bandera y parte en dos el aliento final de Ao. Damián, rey demonio de este año con un arcángel entre sus Reyes Celestiales, pasa desapercibido como protagonista.

El hixi de caballo negro y el daoísta

Veradin, el brazo derecho de Agnus que perdió todo por la orden de matar del rey Overgeared y la muerte de Khan, reaparece en el norte: refugiado en el Continente Oriental, un daoísta malvado lo transformó en un hixi de caballo negro, el más fuerte de los muertos vivientes, sin las penalizaciones de agilidad ni de habilidades de los no muertos, a cambio de una muerte que cuesta el doble y dos días de resurrección. Convencido de que su sacrificio superaba las epopeyas ajenas, asalta a Grid con docenas de hixis de sangre: la Tormenta del Dios del Fuego funde su carne y la Espada de la Iluminación lo atraviesa. Grid ni siquiera lo mira, y Veradin, sintiéndose nada, pulsa el cierre de sesión por última vez. El daoísta Sabek, jefe de los malvados daoístas, se revela entonces como un trascendente —como lo fue el segundo papa—, creador de la Marca de la Evolución que Grid lleva desde Reidan, que reúne un

ejército de inmortales para enfrentarse al Reino Hwan «por la paz del mundo». Grid le niega su cooperación: la paz construida sobre la miseria del pueblo no es paz, algo que Pagma demostró con su arrepentimiento final. Braham lo respalda y Sabek se retira; la resurrección del Fénix Rojo, explica Braham, además da a elegir a los espíritus que ascienden, y muchos taoístas inmortales se pasarán al lado de los cuatro dioses.

La reina rata y los Doce Zodíacos

La gran comunidad de ratas venenosas, sumida en el caos desde la muerte de su reina, renace como una aldea ordenada: la reina rata resucitó porque los Doce Zodíacos —seres míticos que sirven al Fénix Rojo— no pueden morir mientras dure la fe, y el resurgir del dios la trajo de vuelta. Redonda como un hámster, perdona a Grid por la muerte de su marido («si no nos hubieran golpeado, habríamos dañado a más gente») y recibe el nombre de Konja. Grid le forja un tridente, una capa legendaria del Antier y una corona —descarta el casco cónico, cuya apariencia absurda degrada la calificación del objeto—, y la alianza va más allá de lo esperado: la raza entera se alió con el Reino Overgeared, la plaga que estallaría en sus aldeas desapareció y hasta las ratas del reino se preocupan por la limpieza; la Vaca Negra, otro zodíaco, volvió a la vida en forma humana. El Tigre Azul —hembra, descendiente directa del Tigre Blanco— y Tosun siguen vivos pese a Angol, y reciben de Grid un duruma y sombrero de bambú con jeogori; los tigres desdentados rompen sus dentaduras intentando comer Avaricia. Las criaturas sagradas llaman a Grid «dios de la virtud» por sus méritos, y los nuevos zodíacos (caballo, gallina, cerdo y la serpiente Bangui) lo «castigan con amor» para presentarse, quedando aplanados contra sus hombreras: nace el apodo que prefiere, «Dios Sobrecargado». Grid pide abiertamente su ayuda para resucitar a los cuatro dioses restantes.

La renovación completa del equipamiento

Grid admite que sus objetos son antigüedades: el conjunto de Luz Sagrada lo acompaña desde la primera competencia nacional y el casco cónico y la corona llevan cuatro años de juego; «sobrecargado» no puede seguir significando pegado al pasado. Del botín de los yangban obtiene tres alientos de tigre blanco, tres de tortuga negra, dos de Fénix Rojo y dos de dragón azul, más una piedra de poder mágico de calificación mito capaz de elevar un objeto a su misma clase. El aliento de la tortuga negra, que preside el agua y la muerte y destruye lo artificial, es veneno para un herrero: reserva los tres y elige el tigre blanco. Con Potencial Abierto —reutilización de doce horas, 10.000 de maná, 20.000 de salud, mitad de la resistencia y penalizaciones brutales— desbloquea la habilidad de Herrero Comparable a un Dios: producción mínima única, probabilidades de legendario y mito, +40% a las estadísticas de los objetos y +30 permanentes a todas las suyas por cada mito creado. Nacen las Polainas del Tigre Blanco que Sostienen el Cielo y la Tierra, forjadas con Avaricia, aliento de tigre blanco y cuero de Berit: calificación mito, set del Tigre Blanco, durabilidad infinita, resistencias de tierra y oscuridad, espinas que reflejan la mitad del daño y habilidades generadas —Actitud y Grito del Tigre Blanco, Aullido, Roca, Encarnación de la Tierra y Dios de la Tierra, que otorga control del terreno y petrificación—.

Desafiando la providencia, Grid intenta lo imposible: fundir dos alientos de atributos distintos. Inspirado en los pezones de Exeta, que encienden llamas de distinta temperatura, monta dos hornos portátiles, delega los fuelles en las Manos de Dios y, pese a que los alientos se repelen —el del Fénix Rojo arde y el del tigre blanco se atrinchera—, el aliento del Fénix se somete y se deja absorber por su compañero: solo porque Grid porta el noveno corazón. El aliento del Tigre Blanco que ha Absorbido el del Fénix Rojo alimenta después las Hombreras del Tigre Blanco con la Protección del Fénix Rojo: 902 de defensa (siete veces unas hombreras normales), 70% menos de probabilidades de lesión de hombro, espinas ardientes, versiones ígneas de las habilidades que no

comparten reutilización, y efectos de conjunto doble —Tigre Blanco y Fénix Rojo—. Grid bautiza además el nuevo mineral reconstruido con Avaricia con un nombre que fusiona el suyo con el de Braham, y el mago, entre orgulloso y nostálgico, le pide no morir en los cien años que tardará en estudiarlo.

Los cinco mayores, el operador y la Llamada de los Cielos

Los cinco mayores se reúnen: Puna, Usa y Unsa, y Sool, el hijo de Hanul que cubre su ausencia. La resurrección del Fénix Rojo les ha costado la fe del sur, pero Chiou irrumpe y bloquea tanto la venganza contra el humano como el re-sellado del dios: el calificado como asesino de dioses posee el noveno corazón, y debilitarlo es debilitar la llave del sur. Cederá a los yangban el derecho de actuar —si Grid cae sin superarlos, ya nadie podrá frenarlos—, y Puna piensa en Mir, el yangban especial criado para combatir al arcángel Rafael, enemigo que ni él pudo vencer: los yangban existen para luchar contra los siete arcángeles. Mientras martillea, Grid oye a lo lejos la campana solitaria de Chiou («estoy aquí, ven y dame el final»), voz que nadie más percibe. En el mundo real, el Grupo SA detecta que el operador —S001, Hanul, el NPC mejor calificado— se mueve: el equilibrio de Morfeo impide actuar a los cinco mayores, así que atrae jugadores. La misión «Llamada de los Cielos», lanzada en plena competencia nacional, promete dos niveles a los cien primeros del ranking si llegan a Chiau en una semana; los jugadores protestan por la imposibilidad del plazo y muchos abandonan el certamen entre amenazas del Grupo SA de retirarles las medallas, mientras el director John Sangmin, agotado, admite que la dirección no puede intervenir en la historia del juego. Los altos rangos que visitan Overgeared descubren por Jishuka que el emisor de la misión es un yangban —el mismo que años atrás atrajo a los herreros a la masacre— y desisten. Lauel enfría a una Jishuka desbordada: la fe más allá de la razón es solo una carga para Grid; hay que ganar la competencia y ayudarlo después. En la mazmorra de Reinard, donde el caballero Buran del arruinado Reino de Gaus conoce la verdad del mundo

por boca de su vecino de celda —Reidor, el sexto caballero del Imperio—, la encarnación de los siete Santos malignos, Zic Fretor, corta el hierro negro como tofu: libera a Reidor, el cebo perfecto que el propio Lauel dejó filtrar, ofrece a Buran morir olvidado o seguirla, y acepta el encargo del estratega: ir al Continente Oriental, ver la realidad de los dioses expulsados y quedarse al lado de Grid.

Rumbo a Chiau

Grid viaja al norte con Braham enmascarado y los Doce Zodíacos en forma humana —un séquito de bellezas que vuelve loca a Yangzhou, metrópolis de Shin mayor que Titán—. Allí conoce a Kian, miembro de los Caballeros Ladrones de Wang Hildon, el héroe justiciero (inspirado en Hong Gil-dong) que regaló dentaduras a los tigres y que roba a los funcionarios corruptos mientras desmonta ante el pueblo los falsos mitos de los yangban para debilitar su fe. Superada la prueba de desconfianza —Grid petrifica a toda la compañía con el Dios de la Tierra—, los ladrones aportan la pista clave: la Joya de la Tortuga Negra de la fortaleza Choin es falsa; la verdadera está en Ban, Wu o Chiau, y el refuerzo de tropas de Chiau tras la pérdida del Arco del Fénix Rojo la delata. Grid declara que irá a quitarla para resucitar a la tortuga negra. En el camino allana colinas con el Dios de la Tierra, descubre la trampa del río perforado y Braham borra de un Jiga Raiden a la vanguardia de los cuatro mil soldados, protegidos indirectamente por la bendición de los cinco mayores. Grid ordena la retirada de todos —ni los zodíacos pueden arriesgarse a ser sellados— y avanza solo con Braham. La Joya duerme tras una provocación tan obvia que solo la arrogancia yangban la explica. Braham arranca el asedio con meteoritos reales arrancados del universo, y Grid, con el rostro de Asmopel prestado por la máscara de piel, atraviesa a los defensores mientras las piedras del cielo recuerdan a Beriel. Pero el edificio se ennegrece absorbiendo el aura de muerte de los caídos, y en lo profundo del castillo una yangban con pipa conduce a Vondre hasta una sala inundada donde flota la segunda Joya: la dualidad de la tortuga negra, dios del nacimiento y de la muerte, no cabe en un

solo recipiente. «Congela el agua», le ordena, «así servirás al dios encargado de la muerte».

Hechos relevantes e interesantes

- La danza de las cinco espadas fusionadas (Pináculo de la Onda de Muerte Vinculada Trascendida) solo fue posible gracias a Potencial Abierto, habilidad creada por Grid con la Creación de habilidades: permite usar una técnica un grado superior a las poseídas, con reutilización de 12 horas, coste de 10.000 de maná, 20.000 de salud, la mitad de la resistencia y penalizaciones extremas.
- El poder del Duque de la Virtud, «Solicitud para estar conmigo», implantó el Keen Insight de Mercedes en los ojos de Grid: modo automático con las estadísticas completas del objetivo, la maldición del dios olvidado (−58% a las reacciones del enemigo y recuperación prohibida) y el despertar del Éxtasis del Deseo (triple ataque, 99% de evasión, defensa cero).
- La Tormenta del Dios del Fuego maldice al objetivo con 15.000 de daño fijo y revierte sus curaciones; con el anillo del absurdo y la mejora de pociones del 20%, Grid puede sostenerla unos 40 minutos.
- Garam no pudo absorber las llamas del Fénix Rojo porque el dios lo rechazaba; sus pulmones estallaron y perdió el aliento del Fénix, aunque seguía operando los cuatro alientos sagrados a la vez.
- Braham volvió pese a su promesa: derrotó a la hidra en el Abismo y ganó el título de Usurpador del Mito (de mayor grado que el de Grid), está calificado para subir su clase a mito, alcanzó el nivel 501 (inteligencia 9.210, +2.000% de experiencia) y puede envenenar a semidioses con el veneno de la hidra.
- Gru y Naeun, los yangban de refuerzo, se cortaron el brazo y el pie envenenados; Naeun murió a manos de su propia hermana Arang, que le rompió el cuello para librarlo del

dolor antes de definir a Grid como el ritual del asesino de dioses que niega a los yangban.

- Arang reveló que Chiou apoyó en secreto a Pagma (esperaba que lo matara) y que la estructura de los yangban, que desprecian a los humanos mientras viven de su fe, es un error; Garam la remató absorbiendo su fe acumulada.
- La bendición del Fénix Rojo resucitado elevó nivel y estadísticas de todos los seres del sur, quemó los rastros de los falsos mitos y volvió a todo el sur hostil al Reino Hwan, que bloquea la noticia; Grid y Braham ganaron un punto de deidad cada uno (Grid suma tres en pocos días).
- El corazón n.º 999 se fundió con el noveno corazón de Grid: recuperación de salud del 20% al 30%, afinidad máxima con el Fénix Rojo, +50 con el Tigre Azul y la habilidad Aliento del Fénix Rojo (recuperación duplicada y Fuego de la Vida, que quema salud ajena para restaurar la propia).
- Los nueve corazones de un solo dígito son las vidas del Fénix Rojo y la única manera de matarlo; ni los cinco mayores pudieron tocarlos, y Grid porta una de esas llaves, lo que salva su vida ante el consejo de los cinco mayores.
- La competencia nacional: Yura batió el récord del procesamiento de objetivos (23 segundos con un agujero negro, humillando a Cibal y sus Raiders); Jishuka ganó la plata ante Kraugel en el desenvaine de la Espada Santa persiguiendo la clase de Santa del Arco; Kraugel recuperó solo el castillo del asedio ante el medio dragón Ao intercambiando su posición con la espada arrojada.
- Veradin reapareció convertido en hixi de caballo negro por un daoísta malvado: el más fuerte de los muertos vivientes (sin penalización de agilidad ni habilidades selladas), pero con coste de muerte doble; Grid lo atravesó de un golpe y Veradin abandonó Satisfy para siempre.
- Sabek, jefe de los malvados daoístas, es un trascendente creador de la Marca de la Evolución de Grid; reúne un ejército de inmortales contra el Reino Hwan «por la paz del mundo», método que Grid rechazó de plano.

- La reina rata resucitó como uno de los Doce Zodíacos del Fénix Rojo, recibió el nombre de Konja y selló una alianza completa: la raza entera se alió al Reino Overgeared, una plaga prevista desapareció y las ratas del reino se preocupan por la limpieza.
- Los Doce Zodíacos son semidioses nacidos de fe verdadera (no como los yangban), dos de ellos descendientes directos de los cuatro dioses (el Tigre Azul desciende del Tigre Blanco); los tigres desdentados y Tosun sobrevivieron a Angol.
- Botín de los cinco yangban: tres alientos de tigre blanco, tres de tortuga negra, dos de Fénix Rojo y dos de dragón azul, más una piedra de poder mágico de clase mito capaz de elevar la calificación de un objeto a la suya propia.
- Polainas del Tigre Blanco que Sostienen el Cielo y la Tierra (mito, set, durabilidad infinita) y Hombreras del Tigre Blanco con la Protección del Fénix Rojo (902 de defensa, −70% de lesiones de hombro, espinas que reflejan el 60%): juntas generan Actitud y Grito del Tigre Blanco, Aullido, Roca, Encarnación de la Tierra y el Dios de la Tierra con probabilidad acumulada.
- La fusión de dos alientos divinos era técnicamente imposible porque sus atributos se repelen y sus puntos de fusión difieren; Grid lo logró en 27 segundos con dos hornos (idea tomada de los pezones de llamas distintas de Exeta) y solo porque el aliento del Fénix Rojo se sometió voluntariamente ante el portador del noveno corazón.
- El botín incluyó una habilidad de Herrero Comparable a un Dios vía Potencial Abierto: producción mínima única, +40% a las estadísticas de los objetos creados y +30 permanentes a todas las de Grid por cada objeto mito fabricado.
- El consejo de los cinco mayores (Puna, Usa, Unsa y Sool, hijo de Hanul) aceptó no tocar a Grid por el noveno corazón gracias a Chiou, que bloqueó también el re-sellado; Puna confió en Mir, el yangban criado para combatir al arcángel Rafael: los yangban existen para luchar contra los siete arcángeles.

- El Grupo SA identificó a Hanul (S001) como «operador» que emite misiones: su «Llamada de los Cielos» (+2 niveles por llegar a Chiau en una semana) soliviantó a los jugadores en plena competencia nacional, provocó amenazas del Grupo SA y abandono masivo del certamen; los altos rangos desistieron al saber que el emisor es un yangban.
- Lauel usó a Reidor, el sexto caballero imperial preso en Reinard, como cebo para atraer a Zic Fretor: la encarnación de los siete Santos malignos lo liberó, se llevó también al caballero Buran del caído Reino de Gaus y aceptó ir al Continente Oriental a ponerse del lado de Grid.
- La Joya de la Tortuga Negra de la fortaleza Choin es falsa: la verdadera está en Chiau, custodiada por yangban y protegida por amuletos y soldados bendecidos por los cinco mayores; su dualidad de dios de la vida y de la muerte exige dos recipientes, y una yangban ordenó a Vondre congelar la sala inundada de la segunda joya.

022 · Espada de la Iluminación

024 · Garam, el azote del Este

- Yangban de túnica azul; tras el corte de Grid: despeinado, ensangrentado, oreja amputada.
- 7.º yangban; absorbió la fe de Arang; el aliento del Fénix lo rechazó y destruyó sus pulmones; muere bajo la danza de Grid (1151–1200).

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 1201–1225

Capítulos 1201–1225

Temas tratados

- La resurrección incompleta de la Tortuga Negra en Chiau
- Grid, el caballero rubio, y la carnicería de yangbans
- El dios que quería morir y la quinta epopeya
- La misión rechazada «Mata al dios de la destrucción»
- El sistema de síntesis de habilidades
- Bubat, Vondre y los altos rangos contra los dioses
- El robo de la Joya de la Tortuga Negra y el duelo contra Maru
- Old Sword Demon, el asesino que desapareció
- Wang Hildon y la reunión de las dos tortugas en el monte Baegi
- El rejuvenecimiento de Dante y la estadística de deidad
- Los duelos de prueba con Piaro y Mercedes
- El lich Paul y el ginseng de Kunlun
- La Torre de la Sabiduría y la pintura de Abelio
- Hayate, el Cazador de Dragones, y la energía de espada infinita
- La iluminación, la energía de lucha del Rey Héroe y la Tormenta del Dios del Fuego

Resumen

La bestia que rugía al cielo

La «llamada de los cielos» que arrastró a los mejores altos rangos del mundo hasta el norte del Continente Oriental era una celada: la misión prometía custodiar un tesoro escondido bajo un edificio blanco de Chiau, pero lo que los yangban habían guardado ahí era la mitad del ego de la Tortuga Negra, una de las cuatro bestias

auspiciosas, resucitada a propósito para dispersar la atención del monstruo. Nada parecida al Fénix Rojo que enriqueció el sur, esta bestia sofocaba la vida: un líquido negro brotaba de sus escamas de serpiente, erosionaba la civilización y extinguía toda sustancia artificial —armaduras, escudos, ropa— mientras resultaba inofensivo para lo orgánico; el humo de su caparazón cubrió el sol y trajo la noche. Un caballero rubio sin identificar se interpuso entre el veneno y los magos: sus hombreras, polainas y botas se fundían y se regeneraban una y otra vez, y su dueño gritó a todos que se quitaran el equipo y corrieran. Cuando la máscara de piel de Berit —que perdía durabilidad bajo el poder de un dios— cayó, el pelo rubio se volvió negro: era Grid, y los altos rangos, que lo habían perseguido como meta durante años, estallaron de furia y de vergüenza antes de comprender que él jamás los había considerado enemigos.

Tres yangbans lo atacaron por eliminar a una «mosca molesta». Grid respondió con la técnica del Rey Invicto: las 300.000 Espadas Sigilosas del Ejército, recreación de la matanza con la que Madra aniquiló a un ejército entero sin que lo notara —600 % de daño a todo enemigo a la vista, debilidades expuestas, 2.000 % más de daño crítico y golpe garantizado—. Saul murió con el cuello abierto; el retroceso casi deja sin brazos a Grid, que solo pudo sostener la espada mientras Akil y Dodam lo acribillaban. Bubat, el iniciador más fuerte del mundo, lo salvó agarrando a los dioses por la cintura: dos años atrás, derrotado por un clasificador chino, había prometido a Grid que «si nos volvemos a encontrar en una guerra, espero que ya no seamos enemigos». La pareja funcionó: control de masas irresistible más el ataque más fuerte del juego. Acosado, Grid encadenó la Postura del Tigre Blanco Envuelta en Llamas y digirió uno de los tres poderes de Belial —el fuego— sostenido por el noveno corazón del Fénix Rojo: la Reina del Fuego le devolvió la carne y las Llamas del Infierno de la Reina, con el coste de maná reducido a la mitad por el Anillo del Absurdo, calcinaron a Akil, la muralla física de baja resistencia mágica. Dodam desató el aliento del dragón azul, dio por muerto a Grid y perdió la cabeza ante la corriente azul que lo atravesó: «Dios del

Rayo — una persona desconocida está escribiendo la quinta epopeya». El botín incluyó dos alientos de tortuga negra, uno de tigre blanco, uno de dragón azul, dos Dao del Dragón Azul y dos espadas irrompibles.

El dios que quería morir

La Tortuga Negra miró entonces a Grid con odio: «Dios asesino, te has comido al Fénix rojo». El noveno corazón le hacía pasar por un devorador de dioses. El estigma de la verdad grabado en el suelo de falsos mitos despertó su memoria: era un dios que no debería existir, cuyas bendiciones arruinaban la civilización —el rey bendecido que perdió la armadura ante los asesinos, la sequía terminada al precio de una ciudad—, y su deseo era borrarse. Ofreció a Grid la misión «Mata al dios de la destrucción»: el título Dios Asesino llevaría su trascendencia al máximo y duplicaría todo su poder de ataque. Grid la rechazó —el poder comprado con el sacrificio de alguien no le interesaba— y le tendió la mano: la rama pequeña del árbol que creció con tantos vínculos no se rompió. El viejo dios arrodilló su mejilla enorme en esa mano y confesó que su otra mitad estaba sellada en un lugar profundo, usada como marioneta por los yangban. La quinta página de la epopeya se completó; la deidad de Grid subió en uno y se activó el sistema de síntesis de habilidades, capaz de fundir técnicas poco usadas — Justicia Irrompible, Puñalada Continua, Lanzamiento— en una sola. Encogida a tamaño de tortuga verdadera, la bestia guio al grupo, y los altos rangos, que comprendieron por la epopeya que los mitos orientales son falsos, que sus amos son los yangban y que las cuatro bestias son los dioses verdaderos, decidieron ayudar a Grid «solo por esta vez»: el sistema lo pulía para vencer, y ser su enemigo era un riesgo de mundo.

Mientras tanto, en las afueras, Braham escupía sangre junto a siete Dao del Dragón Azul hechos añicos: había abierto el camino con un meteorito y perdido el brazo derecho, pero también salvado a miles de civiles de Chiau con la forma suprema del teletransporte masivo —mover objetivos específicos en grupos, una magia que

entre la raza mixta solo dominaban él y Marie Rose—. En un canal subterráneo congelado, Vondre —cuyo talismán yangban triplicaba su operación mágica— mantenía helada la zona junto a Maru y Areum, mientras Old Sword Demon y Wang Hildon esperaban robar la Joya de la Tortuga Negra. Cuando la Joya atravesó el techo del palacio, Maru, un yangban de presencia comparable a la de Garam, derribó a Grid de un golpe; el Arco del Fénix Rojo, reproducido y avivado por el noveno corazón, respondió con una lluvia de fuego. Areum estranguló a Vondre hasta despertarlo: el mago se arrancó el talismán, entendió que la tortuga era una víctima como él, aceptó la búsqueda oculta «Un verdadero mito» y congeló a su captora, que perdió un pie. Llegó Grid: Drop y las espadas masacradoras despedazaron a los yangbans entre redes de hielo, la flor de enlace trascendida convirtió a Areum en ceniza gris y trescientos altos rangos se cebaron con los veinte hermanos restantes. Maru reprodujo el poder de la tortuga con la Joya y creó un vórtice que absorbía el castillo entero... hasta que Wang Hildon le birló la Joya de la mano y desapareció dejando un muñeco de paja. La lanza que Maru lanzó contra los rankers fue detenida por una espada larga y delgada: Old Sword Demon, el asesino número uno de la vieja era, que sin registros de asesinatos ni rastro alguno llevaba años perdido en el Este. Su estilo sucio —escupitajos a las pupilas, presencia borrada— contuvo a Maru diez minutos mientras Grid constataba algo crucial: los yangban se habían debilitado porque el Fénix Rojo resucitado ya controlaba los alientos robados.

Maru quemó su dopo y desató tres alientos a la vez; la tormenta y los rayos diezmaban. Grid asimiló el aliento del tigre blanco al pisar tierra —el estado de Dios de la Tierra— y su Abrazo de la Tierra petrificó al yangban diez segundos. Combinación de elementos, Manos de Dios fusionando espadas y el poder del Duque de la Virtud: «Solicitud para estar conmigo», y el Mortero para Golpear de Piaro —6.200 % de daño a un objetivo, defensa ignorada hasta en un 80 %, triple golpe si hay crítico— cayó del cielo. Con la Técnica del Corazón Inigualable heredada de Vivan potenciando el estilo de agricultura libre, Grid trituró a Maru con

tres impactos de más de treinta y cinco millones; el yangban, con todos los huesos rotos, se rió de lo cómico de morir a manos de un humano y estalló por su propia voluntad. Grid sobrevivió envuelto en el mismo paño que ya lo había salvado antes.

El monte Baegi

Wang Hildon había resucitado a la Tortuga Negra a propósito con el ego partido —Tortuga de la Muerte y Tortuga del Agua— para debilitar a los yangban, aunque la bendición del norte salió reducida respecto a la del Fénix. La nueva misión exigía reunir a las dos mitades; si fallaba, el equilibrio de las cuatro bestias colapsaría y descendería el Rey Sool, uno de los cinco mayores. Grid montó a su unicornio, Corn —bautizado con un nombre que abarata al noble animal—, seguido por Old Sword Demon, que borraba su presencia y que declinó entrar en Overgeared: sirve al reino Ka y porta su Mape, la tablilla real de requisa de caballos cuya explicación promete para otra ocasión. En la cima del monte Baegi esperaban casi doscientos clones de Wang Hildon, cada uno con pensamiento propio, exigiendo la muerte de la «antigua tortuga negra»: el instinto de destrucción del dios, argumentaban, fue la ruina de la humanidad. El Mal de Ojo de Grid —«no permitiré tu comodidad»— convirtió a todos los clones en muñecos de paja, pues un clon es, en esencia, una colección de efectos beneficiosos. Pero la tortuga, que revivía sus viejos desastres, susurró que era inútil y que no debería existir. Grid estalló: recordó su propia juventud —«tu existencia misma es un desperdicio»— y defendió al dios con la misma furia con que se habría defendido a sí mismo: la gente oraba sabiendo lo que invocaba; culpar a la tortuga de la codicia ajena era una descarada traición. Wang Hildon, que llevaba en la frente una cicatriz que un centímetro más profundo lo habría matado, se quitó el sombrero de bambú, se arrodilló y pidió castigo por su deslealtad; luego reveló a la Tortuga del Agua escondida tras el altar. Advirtió del yangban del reino Ta, que ya ha hecho suya la Lanza del Tigre Blanco, y del guardián del Dao del Dragón Azul, capaz de encarnar a las cuatro bestias sin artefactos: contra ellos, Grid aún no tiene ninguna posibilidad. Las dos tortugas se tocaron

la frente; «no olvides que eres el ser más querido y respetado del mundo», dijo la de la muerte antes de dispersarse en bendiciones. La resurrección completa premió a Grid con el Caparazón de Tortuga Negra, un tatuaje de calificación mito: 300 puntos de estadística, inmunidad total al veneno, respiración submarina y 50 % más de daño de agua y veneno. Con trece yangbans muertos en Chiau, Grid solo subió al nivel 408: la experiencia requerida se duplica con cada nivel, y el 400 parece ser el techo al que se llega solo con experiencia. Necesitaba otra vía.

El rey que vuelve

Reinard lo recibió con soldados veinte niveles más altos: Dante, rejuvenecido décadas por su primer punto de deidad, les enseñaba esgrima con el método de cuerpo, habilidad y corazón. El sistema le había acreditado al veterano el título de Asesino de Medio Dios porque el yangban Punxa, al ver a Grid enmascarado junto a un cadáver, lo confundió con el caballero; Sticks tranquilizó a todos: los dioses expulsados no tienen influencia en el continente occidental, así que Dante vivirá largo y sano mientras no pise el Este. El anciano, cuyos hijos y nietos murieron en el cadalso imperial, juró dejar su nombre en el mundo y alcanzó la afinidad máxima. Braham, enyesado tras pelearse tras el meteorito, se paseaba semidesnudo con una capa y discutía con Grid, que ya compartía vínculo de alma con él. En el gran campo de entrenamiento, Grid pidió duelos de prueba: Piaro, con el estado natural profundizado por las lecciones de Braham, ahora sembraba semillas sin suelo y batatas gigantes que apaleaban el terreno —y acababan cocidas por la tormenta de fuego de Grid—, hasta que su Mortero para Golpear, superior al reproducido, dejó a ambos tendidos en un empate glorioso. El administrador Conejo quiso confiscarle siete meses de salario; Grid asumió el coste de reconstrucción con sus bienes —los impuestos ya son de por sí los justos— y el vínculo con Piaro subió de nivel. Mercedes resultó incluso más peligrosa: sus Alas de Plata, su escudo y su Keen Insight anulaban la velocidad; Grid venció pidiéndole prestado su ojo con el poder del Duque de la Virtud —Éxtasis del Deseo: triple

ataque, 99 % de evasión, defensa cero— en veinte segundos, y tuvo que disculparse por la trampa. En el trono decidió que Mercedes y Sticks enseñaran a Piaro la Técnica del Corazón Inigualable... y rectificó: pediría permiso a Vivan en la Torre. Con Irene juró «viviremos la misma cantidad de años» —la máscara de Berit conserva ocho usos para darle divinidad—; Lord, de trece años, ya domina un arsenal de artes con el Encanto Abrumador en ascenso y Faker de guardián en las sombras; para el asesino forjó un conjunto del dragón azul con los vientos obtenidos en el Este. Cinco días duró el descanso. Jishuka —tres oros y una plata que paralizaron el aeropuerto de Incheon y encendieron a la prensa con lo de sus «suegros» coreanos— y Yura quisieron acompañarlo, pero la Torre es coto exclusivo del pionero, y el siguiente será el primero en alcanzar el nivel 500. Mientras tanto, la doctora Era vivía su propia pesadilla en la aldea neblinosa de Lanto: el «hijo moribundo» de su cliente era el lich Paul, la eterna segunda figura de la era de Braham, que conservaba el cuerpo a base de magia de preservación y ginseng de Kunlun. Agnus, con la rana coronada Cepard Dea quejándose en el hombro, quiere el ginseng para Luna Carolina; Paul intentó negociar con la receta, confundió la locura con razonabilidad y terminó citando a un caballero de la muerte.

La Torre de la Sabiduría

Sin una sola pieza de hierro de dragón loco encima, Grid entró en la Torre como pionero y completó de paso la «Misión de la Torre»: el dueño del mineral es él mismo, y la caja de escamas de dragón cayó sin esfuerzo. El primer piso, una llanura infinita de oscuridad alimentada por el corazón de un dragón, se atravesó con su terquedad de piedra: corrió sin dudar y la ilusión se encogió —primera vez desde Vivan que alguien tan poco sabio lograba algo así— y la prueba del corazón volvió innecesaria la segunda. En el tercero, con las estadísticas capadas a trescientos y la proporción áurea desactivada, lo esperaba Abellio, séptimo asiento, «el que pintó el mundo con un pincel»: sus veinte líneas materializadas bloquearon las veinte hojas de energía de Link, su pintura cubrió el mundo y apagó la danza fusionada, un tsunami arrastró a Grid y

unas cuerdas pintadas lo ataron. Los veredictos del pintor —«bastante bueno», «genial»— se cerraron con un diagnóstico: el cuerpo y el corazón de Grid están siendo devorados por las cargas acumuladas. La lección: la experiencia se llena en el nivel 400; después, el crecimiento viene de la iluminación —el sistema público del despertar de cuarta clase—, que Grid no puede disfrutar porque la energía de lucha del título Rey Héroe, un poder mítico, sofoca todo lo demás: «apenas darás un paso mientras otros dan diez». Abellio lo pintó: llenó un papel con el rojo violáceo de esa energía hasta romperlo. Muller la encerró en su núcleo de maná cubierta de energía de espada, un mero equilibrio; la armonía verdadera, enseñó Vivan —creador del arte de la espada inigualable y progenitor del propio Muller, que ni sabía que Grid era Rey Héroe—, exige fundirla con la energía de espada. En la mesa redonda del décimo piso, los asientos saludaron al pionero: Frontals y Rad Wolf, gigantes sabios guerreros; Betty, Jene y Ken; Jessica, fundadora de la magia del eco; Abellio; Vivan. Y encima de todos, Hayate, el Cazador de Dragones, la primera leyenda de la humanidad. Grid le confesó ser el dueño del hierro de dragón loco y haber fundido el mineral con el pavranio; Hayate ya lo sabía —la Torre vigiló a Pagma, Braham, Muller y Madra—, le dejó el mineral («no tenemos autoridad para quitárselo al mayor experto en minerales del mundo») y Grid fundió en el acto todo el hierro restante en un horno portátil. Luego Hayate contó su historia: el dragón verde que arrasó su ciudad, la bestia herida en una lucha de poder que no pudo cortar con toda una vida de técnica, el vacío en blanco donde su cuerpo destrozado se movió solo y despertó a la energía de espada infinita. No hay testigos humanos de su hazaña —solo los dragones lo nombran, para maldecirlo—. A Grid no le enseñará la Espada Asesina de Dragones, que lo tragaría, sino su base: y como Grid no puede crear un mundo mental —solo Braham y Hayate lo logran—, le señaló el noveno corazón del Fénix Rojo: el poder de un dios ya aislado del mundo, la Tormenta del Dios del Fuego renacida como Tormenta del Dios del Fuego Absoluto, con la energía de espada infinita injertada. Cuando Grid juró destruir a los dragones que maldicen a Hayate, el Cazador le tapó la boca: los dragones lo escucharían por la epopeya y caerían sobre él; la sexta

epopeya quedó trunca para siempre. El consuelo fue la nueva habilidad de clase del Espadachín Mágico de las Épicas: «Tradiciones Orales», compartir una historia secreta con un ser de afinidad máxima para despertar en él estadísticas, habilidades o títulos. Con la advertencia final —Pon y Braham están en la lista hostil del dragón Trauka; que los dragones jamás aprendan dónde viven—, Grid activó la tormenta: la energía de lucha, siempre fija en cincuenta, se fundió con la energía de espada infinita, el efecto de iluminación se activó por completo y la fórmula de experiencia se renovó. Envuelto en llamas divinas, juró no perder jamás el primer puesto.

Hechos relevantes e interesantes

- La misión «llamada de los cielos» era una trampa de los yangban: bajo el tesoro de Chiau dormía la mitad del ego de la Tortuga Negra; el veneno negro de la bestia disuelve solo sustancias artificiales y es inofensivo para lo orgánico.
- Las 300.000 Espadas Sigilosas del Ejército, versión mejorada de la técnica de Madra que se abrió con Potencial Abierto: 600 % de daño a todos los enemigos a la vista, exposición de debilidades, +2.000 % de daño crítico, golpe garantizado; coste de 10.000 maná y 200 de energía de espada, 3 segundos sin recuperar energía y 1 hora de recarga.
- Potencial Abierto consume 10.000 de maná, 20.000 de salud y la mitad de la resistencia; el Pináculo de la Onda de Muerte Vinculada Trascendida dispara siete golpes por segundo de 5.000 % de daño físico, desarma y provoca sangrado y desesperación ignorando el 70 % de la defensa.
- El noveno corazón del Fénix Rojo permite a Grid resistir la presión de un gran demonio y digerir uno de los tres poderes de Belial: eligió el fuego (Reina del Fuego y Llamas del Infierno de la Reina, cuyo coste del 90 % del maná queda a la mitad por el Anillo del Absurdo).
- Con la muerte de Dodam se escribió la quinta epopeya («Dios del Rayo»): el estigma de la verdad grabado en el

suelo de falsos mitos despertó la memoria real de los dioses; el botín incluyó dos alientos de tortuga negra, uno de tigre blanco, uno de dragón azul, dos Dao del Dragón Azul y dos espadas irrompibles.

- Grid rechazó la misión «Mata al dios de la destrucción» y su título Dios Asesino (trascendencia máxima y poder de ataque duplicado): no quiere poder comprado con el sacrificio de un dios que solo deseaba morir.
- La quinta página de la epopeya otorgó +1 de deidad y el sistema de síntesis de habilidades: fundir habilidades de uso poco frecuente en una nueva (un uso disponible, más uno cada tres niveles de trascendencia).
- La resurrección del Fénix Rojo debilitó a los yangban: la bestia recuperó el control de los alientos robados; en Chiau murieron trece yangban por la mano de Grid (tres en solitario), incluidos Saul, Akil, Dodam y Areum; Maru se autodestruyó.
- Braham salvó a miles de civiles con la forma suprema del teletransporte masivo —mover objetivos específicos en grupos—, una magia que entre la raza mixta solo comparte con Marie Rose y que suele ser dominio de los diez grandes demonios.
- Vondre, cuarto jugador en lograr el doble lanzamiento, perdió cuatro niveles al fallar «Proteger el artefacto de los cuatro dioses», recuperó dos netos con «Un verdadero mito» y congeló a la yangban Areum, que acabó en ceniza; se unió al ejército del reino de Balaya de Ares y Grid le dejó la puerta de Overgeared abierta.
- Old Sword Demon, número uno de los asesinos de la vieja era sin un solo registro de asesinatos, usa espada larga y combate sucio, borra su presencia por completo y aún no alcanza el nivel 380 porque se pierde constantemente; cambió a una clase de crecimiento con potencial legendario y sirve al reino Ka portando su Mape (tablilla real de requisa de caballos).
- Wang Hildon, líder de los Caballeros Ladrones, creó casi doscientos clones con pensamiento independiente, robó la

Joya de la Tortuga Negra de la mano de Maru dejando un muñeco de paja y resucitó deliberadamente a la Tortuga Negra con el ego dividido; la contraseña de su red: «en ciudades ricas, el pabellón más grande; en pueblos pobres, la posada más pequeña; pide carne de Cuco». Afinidad +20.

- Reunidas la Tortuga de la Muerte y la Tortuga del Agua —con las palabras «no olvides que eres el ser más querido y respetado del mundo»—, la resurrección completa dio a Grid el Caparazón de Tortuga Negra: calificación mito grabada en el cuerpo, +300 estadísticas, inmunidad total al veneno, respiración bajo el agua y +50 % de daño de agua y veneno.
- Si las dos mitades no se reunieran, descendería el Rey Sool, uno de los cinco mayores, y los mitos del Continente Oriental volverían a cubrirse de mentiras; Wang Hildon avisó de dos enemigos imposibles por ahora: el yangban del reino Ta dueño absoluto de la Lanza del Tigre Blanco y el guardián del Dao del Dragón Azul que encarna a las cuatro bestias sin artefactos.
- Dante (73 años, nivel 482) rejuveneció décadas: el yangban Punxa confundió a Grid con él junto al cadáver de un yangban y el sistema le otorgó el título de Asesino de Medio Dios (+1 de deidad); a salvo en el oeste, su método de cuerpo-habilidad-corazón subió a los soldados de Reinard unos veinte niveles en un mes.
- Los duelos de prueba: empate con Piaro —cuyo estilo de agricultura libre ahora siembra sin suelo, cultiva batatas gigantes y fue potenciado al 100 % por la Técnica del Corazón Inigualable— y victoria en veinte segundos sobre Mercedes gracias a Éxtasis del Deseo (ataque x3, evasión 99 %, defensa cero) prestado por el poder del Duque de la Virtud; nacieron vínculos de nivel 1 con Braham y Mercedes y de nivel 2 con Piaro (+5 % de estadísticas y transmisión de sonido a 10 km).
- La máscara de piel de Berit conserva ocho puntos de durabilidad: ocho oportunidades, calcula Grid, para ayudar a Irene a construir divinidad y cumplir la promesa de

«viviremos la misma cantidad de años»; para Faker forjó un conjunto del dragón azul.

- El lich Paul, la eterna segunda figura de la era de Braham y creador de artefactos que impulsaron la civilización, conserva su cuerpo con magia de preservación y ginseng de Kunlun, que reemplaza la sangre; Agnus (con la rana Cepard Dea furiosa en el hombro) lo busca para Luna Carolina bajo la misión de «recoger al lich Paul».
- En la Torre de la Sabiduría, las pruebas caparon las estadísticas de Grid a 300 y desactivaron la proporción áurea; el primer piso es una ilusión movida por el corazón de un dragón, y la obstinación de Grid la rompió, algo que no ocurría desde Vivan; la «Misión de la Torre» se completó porque el dueño del hierro de dragón loco es él mismo.
- Abellio, séptimo asiento y pintor del mundo, materializa sus trazos (líneas que bloquean ataques, tsunamis y cuerdas pintadas) y diagnosticó la raíz del estancamiento: el cuerpo y el corazón de Grid están devorados por las cargas; la experiencia se llena a nivel 400 y después solo crece la iluminación, bloqueada por la energía de lucha del Rey Héroe.
- Los asientos de la Torre: Hayate (primero, Cazador de Dragones y primera leyenda de la humanidad), Frontals y Rad Wolf (gigantes guerreros sabios), Betty, Jene y Ken, Jessica (fundadora de la magia del eco), Abellio y Vivan, que resultó ser el creador del arte de la espada inigualable y progenitor de Muller —y no sabía que Grid era el Rey Héroe —.
- Hayate mató a un dragón verde agotado y herido en una lucha de poder sin testigos humanos: solo los dragones lo nombran, para maldecirlo; le enseñó a Grid la energía de espada infinita —base de la Espada Asesina de Dragones, más exigente que la Espada de Arte de Kraugel— injertándola en el noveno corazón del Fénix Rojo, único mundo mental al alcance de Grid.
- La sexta epopeya quedó trunca por voluntad de Hayate para que los dragones no la oyeran, y compensó con «Tradiciones

Orales», habilidad del Espadachín Mágico de las Épicas: compartir una historia secreta con un objetivo de afinidad máxima (un uso por historia) para despertarle estadísticas, habilidades o títulos.

- La Tormenta del Dios del Fuego Absoluto renovada: 200–300 metros de radio, +20 % de curación a aliados y −50 % a enemigos con 15.000 de daño fijo si intentan curarse, daño doble atributo por fuerza de voluntad, energía de espada infinita mientras dure el campo, 1.000 de maná por segundo y 20 minutos de recarga; la energía de lucha queda fija en 50, todas las habilidades de energía de espada ganan un 20 % y la fórmula de experiencia se renovó.
- Advertencia de dragones: Pon y Braham están en la lista hostil de Trauka (a quien Braham robó); si los dragones descubren que un mismo reino concentra a tantos hostiles, podrían abandonar sus guaridas — la Torre esconde el reino con decenas de hechizos de camuflaje.

021 · Arsenal insignia — sello de tema

- **Espada de la Iluminación** (048): «hermosa y pequeña espada transparente que parecía tallada en hielo»; relámpagos rojos, llamas negras y fuego divino alrededor.
- **Corona del Rey Overgeared** (035): tiara ovalada de mitril plateado con 10 joyas de Belial (negras/rojas, resplandor rojo oscuro).
- **Casco de Cono** (035): hierro negro + cuero de Belial, cono de 50 cm, tan feo («cara de calamar») que Grid lo oculta con el título Primer Rey.

Espada de la Iluminación — «Crepúsculo» ⏳ nombre

- «Relámpago nacida de la iluminación y los fuertes deseos» · **Mito** · ataque 3780 + 189 (+1) · +20 % físico, +20 % mágico, +30 % fuego, +30 % oscuro, +15 % rayo, +50 % vs. sagrados.
- Pasivo «Éxtasis del Deseo»: con salud baja vs. nivel superior → ×3 ataque 20 s y 99 % evasión (defensa 0).
- Prestada a Yura vs. Agnus (851–875) · forjada tras restaurar el Fénix Rojo (1176–1200).
- Combinación con Bastón de Belial → lanza mística.

Luna Caída

- Forjada por Grid en 23 días (1401–1425) · ⏳ stats pendientes.

Corona del Rey Overgeared

- Legendaria · durabilidad 270/270 · defensa 33 (+60) · +65 INT, +4 Dignidad, +20 % res. fuego, +15 % res. sombras · prob. de Confusión a quien la mira · mantiene lealtad de súbditos sin regalos.
- Forjada en Reidan con la artesana Elizabeth (joyas de Belial incrustadas) (851–875).

Casco de Cono

- Legendario Degradado · durabilidad 496/496 · **defensa 450** · requisitos: nivel 340+, fuerza 3000+ · ocupa el hueco de casco sobre la corona (título Primer Rey) · se lleva invisible.

Armadura Balaya

- Armadura de placas de combate equipada por Grid desde el inicio y por sus invocaciones esqueléticas (1–25, 1451–1475).

- Versión +1: libra niebla de veneno verde oscuro que corroe a los atacantes cercanos (651–675, 1176–1200) — «Balaya of Infinite Affection».
- Khan muere obsesionado con forjar un Balaya mejor para proteger a Grid (751–800).

025 · La Tortuga Negra

- YA GENERADA Y APROBADA: examples/upgrade-example-infografia/caparazon-tortuga-negra.png (hash en registro-arte.json); referencia de estilo del universo.
- APARIENCIA : colosal y grotesca — cabeza de serpiente, caparazón que emite humo/fuego, escamas que vierten líquido negro pegajoso; PURIFICADA por Grid: se encoge a una pequeña tortuga mística de ojos azules sagrados.
- Caparazón de la Tortuga Negra (Mito): +300 puntos de estadísticas; inmunidad total al veneno; respirar bajo el agua; +50 % de daño de habilidades de Agua y Veneno.
- Bestia sagrada del norte; su caparazón se graba como estigma; protege el Reino Shin (clima primaveral, niebla).

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 1226–1250

Capítulos 1226–1250

Temas tratados

- La fusión de la energía de lucha y la energía de espada bajo la tutela de Hayate
- Vivan, santo de la espada, y el origen de la Técnica del Corazón Inigualable
- Los regalos de la Torre: la pintura de Abelio, el hierro de la noche de luna y las pequeñas máquinas mágicas
- El Gran Ladrón de la Noche Roja y la misión del collar de Nartan
- La retirada del hierro del dragón loco y la economía del reino
- La nueva agricultura de Piaro y el folleto de reclutamiento de Hurent
- La especulación con las armas de Grid y la candidatura de Asuka
- La gira de inspección del rey y el auge de nivel de los jugadores
- El ultimátum de los medio draconianos en Frontier y la noche de forja para Laden
- La anatomía de los medio draconianos y la caza de El Tabón
- La caza colectiva en las Montañas del Caos y el sistema de iluminación del cuarto despertar
- El duelo contra Elena y el fragmento de la danza Dragón
- Bunel, Ao y el funeral de Monte Descarte
- El Apocalipsis de los cinco grandes demonios y la cruzada de Basara
- Grid ante el Rey Berserk y la caída del libro de Dantalion

Resumen

La torre que da y da

El grupo se abre en la Torre de la Sabiduría, donde Grid consigue ante Hayate la fusión de la energía de lucha con la energía de espada. Hayate se alegra: el Rey Héroe traerá la paz, y conviene a la torre que Müller ayudó sometiendo grandes demonios. Cree que este hombre único —nadie progresa a la vez por los territorios de los tres genios Pagma, Braham y Madra, y el Corazón del Fénix Rojo que porta es la prueba— podría superar su mejor época, y su lección ahorra dos años de crecimiento convencional de la Técnica del Corazón Inigualable. En la despedida ordena el mundo: la leyenda se alcanza con hazañas, la trascendencia con entrenamiento y el absoluto matando a un dios o a un dragón; «hay muy pocos dioses que puedan dominarme», y los dragones solo ceden en poder innato ante el dios de la guerra. Grid, que esconde la bendición de Nefelina, decide aspirar sin reparos al reino de los absolutos.

Vivan y la espada perdida

En el segundo piso vive Vivan, el anciano entrañable que golpea la espalda de Grid con cariño y 8.930 de daño, charla durante horas y sigue en servicio activo contra dragones. Su método para reprimir la energía de lucha sin dominar la técnica —sellar el Manejo de la Espada del Rey Invicto y cubrirla con energía de espada— se vuelve inútil cuando Grid confiesa que ya fusionó ambas gracias a Hayate. Importa más la revelación: Vivan es un santo de la espada de otra era, y la técnica que dejó al abandonar el mundo fue traducida al idioma del continente Oriental antes de llegar a los antepasados de Piaro. El Manejo Supremo de la Espada del duque es solo la traducción de la Espada del Corazón Inigualable, cuya fórmula central se perdió; Vivan se enfurece: «¿de qué sirve dártelo si no lo usas?», y autoriza encantado la transmisión. Los analistas del Grupo SA y Lim Cheol destapan además la astucia: Grid, que suele retrasar el contenido nuevo, visitó la torre justo después de salvar

el Continente Oriental —Kraugel acudió de inmediato— para cosechar la máxima afinidad.

Los regalos de los sabios

La ronda de despedida deja regalos, entre tímidos saludos y ausencias. Abelio, séptimo asiento, entrega un retrato tan perfecto que delata su identidad: es Tarkay, el pintor cuyas obras solo cuelgan en palacios imperiales. El sistema renueva la Pintura Extremadamente Honorable como punto de guardado renovable —estadísticas y habilidades vuelven al estado del retrato— y Grid, sabiendo que la primera en 177 años la pintó Picasso, planea encargar una por cada nivel. El plato fuerte es Rad Wolf, dueño del séptimo piso donde aguardan ocho máquinas mágicas nuevas, del doble de tamaño que los Raiders, diseñadas contra dragones y blindadas con hierro de la noche de luna: mineral del hundido reino de los gigantes que bloquea el estatus y cuyas últimas reservas custodia el sabio; la puerta de tres metros solo cede ante fuerza pura. Rad Wolf le encarga recuperar el collar de Nartan —robado por el Gran Ladrón de la Noche Roja, trascendente de 600 años que roba a los íconos de cada era y ya se fijó en Grid— a cambio de un trozo del mineral, y le regala su tesoro: el método de producción de pequeñas máquinas mágicas, de calificación antigua y conducibles por humanos si se recortan funciones, a condición de dos toneladas del mineral que se mueve solo: el Pavranium que en Grid evolucionó a Avaricia. Cada unidad exige medio año de acumulación, rinde una fracción del poder de los Raiders y retrasa medio año la fortaleza aérea. Al descubrir Rad Wolf que las Manos de Dios mezclan Avaricia con hierro del dragón loco, pasa del susto por la paz mundial a abrazar a Grid: no es el héroe aburrido que esperaba, sino un rey astuto y codicioso.

El reino sin el hierro del dragón loco

De regreso, Grid ordena recuperar todo el hierro del dragón loco de las herrerías y prohibir su uso: el conjunto Grid de producción en masa seguirá siendo excelente con hierro común y nadie correrá el

riesgo de accidentes ni de atraer dragones. Rabbit estalla ante Lauel —el metal que se duplicaba cada diez días sostenía la armería del reino— y hasta lanza la misión de «persuadir al rey», que Lauel rechaza: antes que amonestar, un siervo confía y entiende. En el campo, Piaro estrena la Técnica del Corazón Inigualable recibida por mediación de Mercedes: su «agricultura de corazón incomparable» hace brotar a la vez todas las semillas y lo deja sintiéndose el doble de fuerte; el duelo con Grid arruina otro campo y ambos huyen del sermón de Rabbit. Lauel lanza además un folleto con Piaro y Hurent como modelos —«la agricultura es muy divertida»— para reclutar granjeros para el antiguo reino Gaus, y Hurent, rumoreado sucesor del duque, corta el miedo de Grid: «no puedo ser como Piaro; Piaro es fuerte por ser Piaro».

La fiebre de las armas y el auge del mundo

El mercado enloquece: al demostrarse que las armas forjadas por Grid crecen cuando él las convoca, sus precios se multiplican de tres a decenas de veces. Asuka, magnate y ex ejecutiva de Golden Snack, acapara 32 armas de siete tipos y pasa un mes actualizando furiosa las casas de subastas esperando una convocatoria que no llega. Black Teddy le explica lo que solo ella no ve: Grid no fabrica por dinero —llevaría años entre los cien más ricos del mundo— y la habilidad debe de consumir recursos descomunales. Esa hermandad de jugadores verdaderos calma a Asuka, que solicitará entrar en Overgeared y confesar de paso los soldados del reino muertos por Crayon en la incursión de Fenrir. El mundo entero, en verdad, se ha volcado: la epopeya del matasemidioses convenció a millones de que también pueden ascender, el crecimiento medio bate récords, las pociones se abaratan y los sanadores se vuelven ubicuos.

La gira del rey y el ultimátum de Frontier

Grid inspecciona su territorio a pie y con máscara, acompañado por Jishuka. Hasta las aldeas más pequeñas viven tranquilas: los bandidos, monstruos humanoides de generosa experiencia, son

exterminados al reaparecer porque ya no queda sitio en los cotos. «Ha llegado la era de los clasificados», sonríe Grid, que celebra ganar rivales: contra grandes demonios, yangban, semidioses y dragones hará falta esa pasión cooperativa. En Frontier, la frontera norte, el envejecido Duque Steim —suegro de Grid, con los días contados— le susurra un aviso: los medio draconianos liberados por el Imperio se han mudado a las Montañas del Caos y su enviada exige al humano más fuerte del territorio para «hacerlos felices aunque sea por un minuto», so pena de masacre. El designado es Laden, el mejor genio del norte, nivel 380, tres hijos y una vida de servicio. Grid, recordando a quienes lo trataron de juguete en la escuela, rechaza la lógica del sacrificio: un caballero no nace para ser el juguete de nadie; solo hay que golpearlos y matarlos.

Disección de un medio draconiano

Las Montañas del Caos son ocho crestas enroscadas como un remolino: de los niveles 200-300 de la entrada se salta a 450 tras la cuarta cresta, con golems de lava de 480 en la quinta, y Skunk recomienda 90% de resistencia al frío, 80% al veneno y equipos de más de 800 de durabilidad. Grid avista a El Tabón, que ataca sin aviso —el contrato con Ao apenas modera la agresividad innata— y lo convierte en espécimen: las alas desvían proyectiles, la cola cuenta como arma, las escamas como armadura —Kill las desarma y la defensa cae a la mitad— y el aliento paraliza. Despliega la Tormenta del Dios del Fuego y lo borra con el Pináculo de la Onda de Muerte Vinculada Trascendida. El moribundo suelta el dato clave: la que irá a Frontier es una guerrera de bajo grado; Elena, la líder, es otra cosa. Elena, de cabello naranja como el sol, debía ser la señora de su pueblo por el turno de la estirpe Bunyel, pero su propuesta de abandonar el Imperio como «juguete» la hundió y partió con una veintena de pretendientes que ansían engendrar con ella al único vástago capaz de soportar la sangre de Bunel.

La noche de la forja

Grid regresa a Frontier en una hora —«vengo de cazar a un medio draconiano», para incredulidad del Duque Steim—, vierte en Laden todo el conocimiento recopilado y lo somete a casi un centenar de batallas virtuales contra el Tabón imaginario mientras el humo del horno portátil recrea el aire irrespirable de las montañas. Con Avaricia de propiedades borradas, aliento mejorado de la Tortuga Negra y su propia sangre —bautizada por el sistema como «sangre del Rey Sangriento» y templada tras cortarse la muñeca— forja la Espina de Tortuga Negra Viciosa: una barra hueca con espina oculta que rompe escamas y clava un Kill de perforación feroz con daño fijo del 60% de la salud actual, más corrosión, desarme, una ranura de magia de sangre (Linaje del Rey de Sangre, poder ×1,5) y el riesgo de que un arma tan engreída se rebele. Noi, vampiro descendiente directo y señor de una ciudad del reino, le imprime la magia de sangre que despertará con la primera hemorragia. Dos escudos de luz sagrada y una armadura de púas que replica la de Grid con artesanía superior completan el equipo.

El escenario de Frontier

Ante decenas de miles de personas, tres guerreros descienden sobre el escenario y prometen esclavitud o muerte. Laden responde con una pregunta —«¿qué pasará si os doy la muerte en lugar de felicidad?»— y ejecuta el plan: neutraliza el aliento con un escudo, pisa la cola, rompe escamas con la barra y hunde la espina en la garganta de Prava cuando el guerrero ya lo molía a puñetazos; al borde de la derrota, el genio que de niño detectó a Kasim despierta del todo y la sangre derramada fluye hacia el arma roja. El jefe de los tres baja a ejecutarlo y Grid lo aplasta con la Flor de Enlace Trascendida y el Pináculo de la Flor Asesina Vinculada; el tercero ataca desde el sol apuntando a la multitud y muere bajo la danza de cinco espadas. El último superviviente, rodeado por los caballeros del norte, sirve de guía. Ante el pueblo que ha dejado de temer, Grid suelta el discurso que quería: «Creo en ustedes; que sean ustedes quienes me protejan». El sistema traduce la emoción:

+200% de crecimiento para los habitantes durante meses y experiencia ×1,5 para los jugadores de la ciudad.

El safari de la procesión

Hacia la colonia dracontiana avanza una procesión que crece con luces cayendo del cielo: los caballeros de Grid —Braham, Piaro, Mercedes, Asmopel, Jude— y los Diez Criados Meritorios, con la excusa perfecta de subir de nivel en el mejor coto del continente. Gaspar, uno de los cinco guerreros veteranos de toda la raza, sale a recibir el convoy de vino prometido y muere desintegrado por un solo hechizo de Braham; el sanju, bestia señorial de los mitos, cae convertido en ceniza y otorga al grupo el título Usurpador del Mito, con gran bono contra monstruos míticos aunque sin la subida de clase a mito ni la estadística divinidad del título de Braham. Las cuentas son festivas: en cuatro horas, Vanner y Uroi rondando el 380 ganan cerca del 2% de experiencia; Pon, Regas y Jishuka, un 0,8%; Yura, un 0,5%; Chris, un 0,2%; y Grid, ya en el 408, un 2,3% gracias al sistema de iluminación del cuarto despertar, que premia el combate continuo, las actividades de la clase, las reparaciones y sobre todo las incursiones: los niveles 397-399 son el infierno y el 400, la primavera. Braham, por encima del 500, enjaula monstruos para que los criados los rematen; los ataques básicos de Grid matan un monstruo cada cinco segundos.

Elena, la cima solitaria

La emboscada llega desde una grieta: cinco alientos sincronizados contra la retaguardia. Asmopel cae con el abdomen atravesado, el Desintegrarse de Braham rebota en la protección dracónica de Elena y su aliento paraliza cinco segundos ignorando toda resistencia, privilegio de los seres absolutos. Las familias Bun y El solo eran invencibles cooperando: la garra que ignora defensas, el aliento incapacitante y las escamas antimágicas; sola, Elena se tensa ante tres leyendas que podrían matarla. Se transforma, sus cuatro veteranos también, y Yura responde con la Invocación del Infierno: en el infierno de la luna roja, donde las escamas ardientes

se vuelven frágiles, ella y Jishuka ejecutan a los cuatro guerreros. La Perspicacia de la Reina de Mercedes desbarata dos veces el asesinato de Piaro; el Mortero del granjero es cortado por la Espada del Dragón de Elena, y Grid entra en escena: la Tormenta del Dios del Fuego le da energía de espada infinita, la Orden de Dios reinicia las danzas y encadena ofensivas de cinco, cuatro, tres y dos espadas sin consecuencias. La energía del Dragón se imprime en la suya y nace el fragmento de la danza Dragón —la primera que no deriva del Manejo de la Espada de Pagma—, aún inactiva. Elena muere sonriendo: 26,675% de experiencia que llevan a Grid al 411 y el Corazón con la Protección de Bunel, collar legendario que bloquea hasta dos ataques mágicos; los criados votan por unanimidad regalárselo a Irene.

Un mes de niveles y una visita nocturna

Sigue un mes de caza por la séptima cresta: Braham y Euphemina combinan magia mejorada y copiada para borrar de golpe a más de quinientos monstruos, Chris divisa el nivel 400 y el ranking unificado ve dispararse a todos los criados mientras Lauel, expulsado del top cien por propia decisión, sigue amasando fondos como primer ministro. Grid cierra el mes en el 412 —salud de 330.682, energía de espada de 10.000, doce puntos de divinidad— y planea producir en serie arcos, espadas, lanzas y armas contundentes con iluminación, ahora que su destreza lo permite. En el mundo real, a las 3:45 de la madrugada, Yura llama a la puerta de Shin Youngwoo con una caja de comida; la puerta no vuelve a abrirse hasta el amanecer, y la pareja sigue acercándose compartiendo cena, descanso y ejercicio. En Monte Descarte, la patria dracontiana, el poderosísimo señor Bunel —cuya sangre desatada masacraría toda vida y teme por eso cruzarse con el Gran Maestro— despacha un funeral sin duelo por Elena y encarga a Ao investigar su muerte: hallar al culpable o el Corazón con la Protección de Bunel, con un año de plazo. Ao, ligado por contrato a Grid, acepta decidido a jugarla al revés.

El Apocalipsis de Talima

En Talima, la ciudad de los enanos donde un objeto épico cuesta cien millones de oro, la iglesia de Yatan —diezmada por una década de represalias templarias— obedece la revelación de Amorak, que además arrancó la mano del vigésimo gran demonio Sitri. Tras treinta y tres días de oración, Rose y los sirvientes abren la grieta entre mundos en una mina milenaria: descienden el 27.º gran demonio Ronob, el 25.º Dantalion, el 19.º Sizo —el Duque Excéntrico, sobre un cocodrilo petrificador—, el 13.º Belet, el Rey Berserk, y la mano de Sitri, que aplasta al cocodrilo de un manotazo. Los mensajes mundiales siembran el pánico; los analistas hablan de Apocalipsis y de una «segunda temporada» de Satisfy en el continente Oriental. La Emperatriz Basara proclama que el Imperio será «lanza y escudo de la humanidad», publica en tiempo real las rutas de los cinco demonios —el mapa imperial, para asombro de Skunk, supera el suyo— y reúne once naciones y nueve razas, pidiendo por favor donde otros imperios ordenaban. El reparto: el Imperio y sus aliados contra Ronob; Overgeared y cinco reinos contra Dantalion; la iglesia de Rebeca de Damian, las Hijas de Rebeca y un arcángel contra la mano de Sitri; Kraugel, arropado por Kirinus y cientos de clasificados, contra Sizo; y Grid solo contra Belet, para comprar los trece minutos que faltan al círculo mágico de invocación inversa de la Fortaleza Lutu, operación que antes de su llegada tenía un 10% de éxito.

El Rey Berserk y el libro del futuro

Belet llega como un rey de forma impecable y rostro cargado con toda la ira del mundo, montando un caballo cadáver; una cornamenta de ciervo común revienta las murallas de nivel 30 y el planeta entero, en directo, entiende la categoría del enemigo. Grid despliega a los esqueletos Overgeared, ascendidos a su tercera clase —bailarines de espada y obispos—, imposibles de matar porque la tierra los devuelve; recibe un puñetazo de 69.300 de daño tras descubrir que el demonio fingía no verlo, y oye la pregunta del siglo: «¿Eres tú quien continúa el legado de Muller?».

«Soy Grid, el descendiente de Pagma, la persona más persistente del mundo»: para quien ha esperado media vida, trece minutos son un instante. En la Fortaleza Pelt Trino, el libro de Dantalion —que registra como historia inmutable hasta el futuro— narra la destrucción del Reino Overgeared y la muerte del rey y de la Cazademonios, y desata el Meteoro de las leyendas. Braham lo borra con el Desintegrarse y devuelve el Meteoro; Dantalion replica con la página del Manejo de la Espada de Muller —la espada a la que nada se resiste, razón de que Muller no pudiera dañarlo—, Piaro detiene su filo con la azada, y Mercedes, la caballera de alas plateadas que no consta en el libro, lo ciega: el saber absoluto no puede ver a quien lo supera. El grito del demonio es la señal: Overgeared y seis reinos pasan a la ofensiva, y el gran mal que Muller no pudo combatir cae ante la gente que vive hoy. El mundo evoluciona, y en su centro está Grid.

Hechos relevantes e interesantes

- Hayate definió los absolutos: quienes matan a un dios o un dragón acumulando alta trascendencia; «hay muy pocos dioses que puedan dominarme, salvo un dios absoluto o el dios de la guerra», y los dragones solo ceden en poder innato ante el dios de la guerra. Grid aspira abiertamente a ese reino.
- La fusión de energía de lucha y energía de espada que enseñó Hayate le ahorró a Grid unos dos años de crecimiento convencional de la Técnica del Corazón Inigualable; Hayate también premió el Corazón del Fénix Rojo que Grid porta.
- Vivan es un santo de la espada retirado: el Manejo Supremo de la Espada de Piaro es la traducción oriental de su Espada del Corazón Inigualable, cuya fórmula central se perdió; Vivan autorizó la transmisión y Piaro la aprendió por mediación de Mercedes, multiplicando su agricultura («agricultura de corazón incomparable»: todas las semillas brotan a la vez y su energía se recobra varias veces más rápido).

- El Grupo SA dedujo que Grid retrasó a propósito la visita a la torre hasta después de salvar el Continente Oriental para maximizar la afinidad de sus miembros (Kraugel, en cambio, la visitó de inmediato en su día).
- Abelio, séptimo asiento de la torre, es Tarkay, el pintor cuyas obras compran emperadores; su retrato convirtió la Pintura Extremadamente Honorable en un punto de guardado renovable —la primera en 177 años la pintó Picasso— y Grid planea encargar una por cada nivel.
- Rad Wolf guarda ocho máquinas mágicas del doble de tamaño que los Raiders, diseñadas contra dragones y blindadas con hierro de la noche de luna: mineral del reino de los gigantes, hundido por un dragón hace más de mil años, que bloquea temporalmente el estatus de quien lo atraviesa; la puerta de tres metros solo cede ante fuerza pura.
- Nueva misión aceptada: recuperar el collar de Nartan (garras rotas del dragón que enloquecen a su portador), robado hace más de un siglo por el Gran Ladrón de la Noche Roja, trascendente activo desde hace 600 años que roba a los íconos de cada era; recompensa: un trozo de hierro de la noche de luna y afinidad con Rad Wolf.
- Grid obtuvo el método de producción de pequeñas máquinas mágicas (calificación antigua; requiere cinco habilidades artesanales o una técnica legendaria): exigen dos toneladas del mineral de movimiento propio —la Avaricia evolucionada de Grid—, medio año de acumulación por unidad, rinden entre un quinto y un décimo de los Raiders y retrasan medio año cada una la fortaleza aérea (cimientos: cientos de toneladas y cinco años según Sticks).
- Las Manos de Dios mezclan Avaricia y hierro del dragón loco; el martillo de piedra del dragón loco controla la proliferación. Rad Wolf, tras el susto inicial, abrazó a Grid por «astuto y codicioso», lejos del héroe aburrido que esperaba.
- Grid recuperó y prohibió el hierro del dragón loco en todas las herrerías del reino; Rabbit protestó por la economía y

Lauel rechazó su misión de «persuadir al rey»: el deber de un siervo es confiar primero y amonestar después.

- Las armas de Grid se encarecieron de tres a decenas de veces al revelarse que crecen con sus convocatorias; Asuka (ex Golden Snack) acaparó 32 armas de siete tipos y, tras entender que Grid no juega por dinero, solicitará entrar en Overgeared confesando los soldados del reino muertos por Crayon durante la incursión de Fenrir.
- La epopeya del matasemidioses desató un ciclo virtuoso global: crecimiento medio récord, cotos llenos, bandidos cazados por experiencia, pociones baratas, sanadores en todos los grupos y la iglesia de Yatan a la defensiva.
- Anatomía de los medio draconianos: raza mixta del dragón malvado Bunel y humanos; unas 300 almas en todo un milenio (esperanza de vida de 150 años; la mayoría de los fetos no soporta la sangre de Bunel); las escamas cuentan como armadura (Kill las desarma y la defensa cae a la mitad), las alas desvían proyectiles, la cola es un arma y el aliento de la familia El ignora resistencias, privilegio exclusivo de los seres absolutos.
- El Tabón, comparable a un Caballero Rojo de un solo dígito, murió en una hora contra Grid dentro de la Tormenta del Dios del Fuego; del combate salió un manual completo de la especie que sirvió para entrenar a Laden.
- La Espina de Tortuga Negra Viciosa con la Sangre del Rey Sangriento: legendaria, de crecimiento y conjunto de Tortuga Negra; barra de 890 de durabilidad y 560 de ataque con espina oculta de 1.160, probabilidad de ignorar el 50% o toda la defensa, Kill de perforación feroz (daño fijo del 60% de la salud actual), corrosión y desarme; ranura de magia de sangre con el Linaje del Rey de Sangre (poder ×1,5) y riesgo de rebelión del arma. La forjaron Avaricia de propiedades borradas, aliento mejorado de la Tortuga Negra y la sangre del propio Grid, templada tras cortarse la muñeca.
- La victoria de Laden sobre Prava consagró al genio que de niño detectó a Kasim; la sangre derramada del caballero

fluyó hacia el arma por la magia de sangre que imprimió Noi, vampiro descendiente directo de más de 200 años y señor de una ciudad vampírica del reino.

- El discurso de Grid en Frontier («creo en ustedes; que sean ustedes quienes me protejan») otorgó +200% de crecimiento a los habitantes durante meses y experiencia ×1,5 a los jugadores de la ciudad: la crisis de los medio draconianos terminó en oportunidad.
- La caza colectiva de las Montañas del Caos: en cuatro horas Vanner y Uroi (nivel ~380) ganaron cerca del 2% de experiencia; Pon, Regas y Jishuka (~390), un 0,8%; Yura, un 0,5%; Chris, un 0,2%; y Grid (408) un 2,3% gracias al sistema de iluminación del cuarto despertar, que premia combate continuo, actividades de clase, reparaciones e incursiones (397-399 es «el infierno» y 400 «la primavera»); Braham, por encima del nivel 500, enjaulaba monstruos para que los criados los remataran.
- El sanju, bestia señorial de los mitos, otorgó al grupo entero el título Usurpador del Mito (daño muy aumentado contra monstruos míticos y probabilidad de abrumarlos), aunque sin la mejora de clase a mito ni la estadística divinidad que el título de Braham por la hidra incluía.
- Elena, nivel claramente superior a 500 y cima de su especie: su protección dracónica anuló la magia de Braham, su aliento paralizó a Grid ignorando resistencias y su Espada del Dragón partió el Mortero de Piaro; murió bajo las danzas encadenadas en la Tormenta del Dios del Fuego dando a Grid 26,675% de experiencia (nivel 411), el fragmento de la danza Dragón —la primera danza original de Grid, aún inactiva— y el Corazón con la Protección de Bunel (bloquea hasta dos ataques mágicos, recarga cada doce horas), regalado por unanimidad a Irene. La Invocación del Infierno de Yura trasladó antes a los cuatro guerreros veteranos al infierno, donde ella y Jishuka los ejecutaron.
- Tras un mes de caza Grid cerró el nivel 412 (salud 330.682, energía de espada 10.000, divinidad 12, tres clases) y planea producir en serie armas de iluminación —arcos, espadas,

lanzas y contundentes— ahora que su destreza lo permite; Lauel abandonó el top 100 del ranking por decisión propia, dedicado a llenar las arcas como primer ministro.

- Mundo real: a las 3:45 de la madrugada, Yura llevó comida a casa de Shin Youngwoo y la puerta no se volvió a abrir hasta el amanecer; compartiendo cenas, descanso y ejercicio, la relación sigue madurando.
- En Monte Descarte, el señor Bunel —el más fuerte de su raza, incapaz de controlar su sangre espesa en combate y temeroso de toparse con el Gran Maestro— encargó a Ao hallar al culpable de la muerte de Elena o recuperar el Corazón con la Protección de Bunel (plazo de un año); Ao, ligado por contrato a Grid, aceptó dispuesto a usar la misión al revés.
- Apocalipsis: tras 33 días de oración en una mina de Talima, la iglesia de Yatan invocó a cinco grandes demonios — Ronob (27.º), Dantalion (25.º), Sizo el Duque Excéntrico (19.º, con cocodrilo petrificador), Belet el Rey Berserk (13.º) y la mano amputada de Sitri (20.º), arrancada por Amorak —; Basara proclamó al Imperio «lanza y escudo de la humanidad», publicó las rutas en tiempo real y repartió frentes: Rebeca y un arcángel contra Sitri, Kraugel y Kirinus contra Sizo, y Grid solo contra Belet para ganar los trece minutos del círculo de invocación inversa en la Fortaleza Lutu (operación con un 10% de éxito antes de su llegada).
- El libro de Dantalion registra el futuro como historia: la destrucción del Reino Overgeared y la muerte del rey y de la Cazademonios; su Meteoro fue respondido por el Desintegrarse de Braham, su página del Manejo de la Espada de Muller («nada que no pueda cortarse», la razón de que Muller nunca pudiera dañarlo) fue frenada por la agricultura de Piaro, y la Perspicacia de la Reina de Mercedes, ausente del libro, lo cegó: el saber absoluto no puede ver a quien lo supera. Belet, mientras tanto, derribó murallas de nivel 30 con una cornamenta, golpeó a Grid con 69.300 de daño y preguntó si era el heredero de Muller; «soy

el descendiente de Pagma, la persona más persistente del mundo».

023 · Los diez criados meritorios — sello

- En Kars (1176–1200): Peak Sword, Jishuka (arco invocando al Fénix), Pon, Regas, Euphemina, Vanner, Yura, Coke… bloquean a Arang.
- Neutralizan su shunpo con la experiencia de las 7 pruebas de Chiyou; ganan el tiempo para resucitar al Fénix.

026 · Las nueve leyendas — sello

- Nueve estatuas de piedra de 10 m en círculo alrededor de un lago cristalino (Isla 66).
- Salón de la Fama: memoria y sucesión de las leyendas pasadas.
- Grid purifica el lugar venciendo a Madra: +5 niveles, 1 M de puntos; su estatua (armadura de Púas, martillo, Espada de la Iluminación, 4 God Hands) se alza en el centro (676–700).

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 1251–1275

Capítulos 1251–1275

Temas tratados

- La subyugación de Ronob en Canales Pachi y el ritual de la raza U
- El duelo de Grid contra Belet, el Rey Berserk, y los trece minutos del círculo
- Kraugel contra Sizo, el Duque Excéntrico: la soberbia del nuevo Santo de la Espada
- La séptima epopeya y el título de Linterna de la Humanidad
- El reparto del botín de los grandes demonios
- La llegada a Talima y el rencor de los enanos contra Pagma
- La Emperatriz Maribel y el alma aprisionada en el Pavranium
- La misión «Camino diferente al de Pagma» y el Pandemonio
- La Vergüenza de Talima y el Control del Alma
- El pacto con el Rey Carlos y la alianza entre Talima y el Reino Overgeared
- La nueva Mano de Dios y la fabricación de objetos del ego
- Cradle, los Reyes elementales, la mina Ellit y el ojo de Sitri
- El robo en la guarida de Trauka y la piedra de fuego
- La forja de la Espada del Dragón de Fuego
- Agnus y la marcha de la noche; Kasim, Faker y el legado de Lantier

Resumen

La procesión de la Emperatriz y la plaga de Ronob

En la marcha imperial hacia Canales Pachi, la ciudad de canales del Reino Ark, la Emperatriz Basara detiene la columna para que la raza U —apenas mil almas tras siglos de discriminación— alcance

al grupo con sus bastones. El duque local presume de haber dejado en los barrios marginales a quienes no evacuó; Basara lo corta en seco («su crimen es el hambre») y ordena rescatarlos, mientras Rachel le susurra la doctrina del nuevo Imperio: bondad sin poder no cambia nada. La lección se vuelve literal cuando Ronob, el 27.º gran demonio, desata su niebla roja y los vecinos que la inhalan se convierten en monstruos: las campanas de los bastones de la raza U invocan a su dios indígena —al que el viejo Imperio tachó de malvado— y su viento purificador dispersa la plaga. Privado de la niebla, Ronob debe aceptar la batalla frontal contra cientos de miles de veteranos que ya vencieron en su día al 22.º, Berrit.

Trece minutos contra el Rey Berserk

En la Fortaleza Lutu, Grid debe resistir trece minutos a Belet para completar el círculo de invocación inversa. La primera refriega es un desastre: el Rey Berserk convierte en armas propias todo objeto sin dueño, y la energía de espada infinita —el poder del absoluto Hayate prestado al noveno corazón del Fénix Rojo, no un poder de Grid— le es devuelta como bombardeo. Tres impactos le cuestan el 27,9% de salud con daño fijo cercano a los 69.300, y muere a los cinco minutos y cincuenta segundos. Sticks lo regresa al frente. En la segunda ronda descifra las reglas: los ataques de Belet son todos físicos y en estado de Dios del Rayo los atraviesa sin daño; el demonio responde con magia negra que ese estado recibe duplicada, y Grid, al límite, abre el suelo con el efecto engañoso del Dios de la Tierra y se traga a Belet —«por eso debes cuidar tus pies»—. Aguanta el último minuto y huye antes de morir otra vez; Belet reconoce que Ronob y Dantalion habrían caído aplastados de conocer a este humano.

El orgullo de un nuevo Santo de la Espada

En la Fortaleza Lard, Sizo había neutralizado a los clasificados antes de que la pelea empezara: sin discursos, remataba a los caídos y ganaba toda contienda de fuerza por su poder de victoria incondicional. Knig, el Dios de la Muerte, solo logra cortarle medio

cuello con la guadaña y sale despedido con la armadura hecha añicos. Que la plaza no se vacíe se debe a Kraugel, que camina al frente y parte el mundo por la mitad. «No soy el sucesor de Muller: soy un nuevo Santo de la Espada»: renuncia a la Técnica del Corazón Inigualable para no ser un segundo Muller. Con la Poesía que Alaba la Espada sacrifica la mitad de sus cuarenta armas de repuesto —la Espada de la Condenación multiplica por once su poder contra el mal—, encadena las Nubes Verdaderas y la Ascensión del Dragón de Tierra y estrena el Grito de Bunel, la obsesión del dragón hecha espada, que hiere incluso al atributo nada. Sizo, que se reconstruye trenzando decenas de miles de vasos sanguíneos, celebra: los 33 monarcas del infierno solo temieron a Alex y a Muller, y matar al heredero lo haría renacer por encima de ellos. Lleva a Kraugel al borde del colapso.

La séptima epopeya: la Linterna de la Humanidad

Grid cae del cielo entre una lluvia de miles de equipos de batalla que machaca a Sizo, y por primera vez el sistema no oculta al protagonista: «Overgeared King Grid está escribiendo la séptima epopeya». La narración abre consolando a los frustrados —«no eres débil: solo no tienes suficiente tiempo»—, y los dos mil millones de jugadores recuerdan que hace años no podían ni con Belial, el más débil: la derrota empieza cuando te rindes. Grid encadena la Revolución de las Flores (Sizo golpeado por sus propios puños), el Pináculo de la Onda de Muerte Vinculada Trascendida, las danzas florales y la Espada del Ejército —300.000 espadas silenciosas y luego 100.000 de masacre—; por debajo del 10% de salud Sizo dispara su defensa, pero el espadón final de Kraugel rompe su victoria incondicional y las técnicas de cientos de jugadores lo rematan. El moribundo tatúa en los antebrazos de todos sus dos ojos rojos: cuando resucite, los cazará. Cae entonces la luz del teleport máximo: Yura, que acaba de vencer a la mano de Sitri junto a la iglesia de Rebeca, arrastra a Sizo al infierno 19 —bello y sin fuego, burla de Baal—, Grid lo atraviesa y la Santa Ruby aniquila su alma: el 19.º no reencarnará y su trono queda vacante. La invasión queda repelida en dos horas; Grid pierde el 41,2% de

experiencia, pero el reino no sufre bajas y gana el primer premio de la incursión (Kraugel el segundo, Kirinus el tercero), el título Linterna de la Humanidad y una trascendencia superior. Basara lo corteja y Grid declina; Kraugel, antes de desconectar para cenar con su madre, le advierte: el creador del Anillo del Absurdo ha caído en manos de Agnus. Y a Knig, Grid le tiende la mano: el reino prefiere tenerlo de aliado.

El reparto del botín

En la mesa redonda se reparte el botín. Los fragmentos de conocimiento de Dantalion enseñan una habilidad entre rara y única… hasta que Mercedes revela la página oculta: probabilidad rarísima de legendaria. Los criados solo sacan épicas y raras; Braham, que abre el suyo «por diversión», gana el Aturdimiento de las Sombras legendario, y Mercedes y Piaro otras legendarias de fuerza y Ola Desbordante. Braham cambia su Espada de Dantalion por el Bastón de Mercedes: ambos salen fortalecidos. Damian entrega a Grid clavos y células de Sitri a cambio de la promesa de un objeto; Yura guarda el Núcleo del Dios Demonio, joya de grado mito imposible de evaluar que ambos sospechan exclusiva de la Cazademonios.

Talima, la ciudad que Pagma maldijo

Sticks, agotado tras una decena de teleportaciones por el Reino Ark, deja a Grid en plena zona volcánica del territorio del dragón Trauka; Grid, ya en el nivel 415, quiere aprender técnicas de herrería y llevarse diamantes de éter. Talima es una ciudad de diez mil hogares dentro de un cráter, aislada del mundo por una barrera que desvía la lava: nadie vende ni compra —las máquinas alimentan a los enanos— y los puestos exhiben épicos de cinco a diez millones de oro. Tras más de trescientas evaluaciones, Grid encuentra los Guanteletes Anhelando una Caza, único con ego de cazador tasado en 100.000 de oro, cien veces su valor. Al comprarlos, el dueño, Morain, reconoce al descendiente de Pagma… y la ciudad entera sale a matarlo: Pagma es «la semilla del

desastre» que aprisionó el alma de la Emperatriz. Grid envaina, se arrodilla y pide disculpas; el sistema abre ante él la misión divergente «Camino diferente al de Pagma».

La Emperatriz Maribel

Pelot, artesano real de melena de león, cuenta la historia: Maribel Betal Liima, primera enana en forjar equipo de crecimiento mítico, gobernante apodada la Emperatriz y «madre de todo el equipo de batalla del mundo», se enamoró perdidamente de la belleza de Pagma el día en que este llegó a pedir lecciones; de su cooperación nacieron las armas que crecen hasta lo legendario y la edad de oro de Talima. Su perfeccionismo —demasiadas funciones por objeto— le negó el título de leyenda. Y un día murió de repente: Talima se derrumbó el día en que Pagma mató a la Emperatriz y atrapó su alma en el Pavranium. Cientos de enanos se arrodillan ante Grid rogándole que la libere; la misión promete la Fabricación Avanzada de Objetos del Ego, y Grid entiende la diferencia esencial: otorgar un ego martilla un alma ajena con su consentimiento, mientras que los enanos despiertan el alma propia del objeto.

La puerta del Pandemonio

En el palacio de oro, las Manos de Dios abofetean al Rey Carlos y le alzan el dedo medio: el alma de la Emperatriz —su madre; él era apenas un niño cuando Pagma vivió allí— rechaza a su hijo, y Carlos despliega a sus guerreros del hacha. El más fiero es Antrino, el «sujeto leal de fuerza sobrehumana» de hace trescientos años, cuyo diccionario de minerales duplica el de Grid de un solo vistazo. La liberación exige entrar al Pandemonio, el sótano de obras fallidas y espíritus malignos cuya puerta de piedra regi —la más pesada del mundo; una pieza del tamaño de una uña pesa entre 60 y 80 kilos— ni Antrino puede abrir. Grid extrae de la Runa de la Gula el poder recién absorbido de Sizo, «el poder de no conocer la derrota», que garantiza la victoria en cualquier contienda de fuerza (salvo contra absolutos, dragones y dioses; doce horas de recarga), y abre la puerta ante todo el pueblo. El pacto queda sellado: si

libera el alma, Carlos se disculpará públicamente de toda su grosería.

El corazón del Pandemonio: la Vergüenza de Talima

Primer jugador en entrar, Grid resiste las tentaciones de diez salas de miles de egos con una sola excepción: en la décima sala, una puerta oxidada que cede a su llave maestra esconde un orbe blanco que grita en el idioma del diario del Rey Invicto Madra; lo reserva para Sticks. Al fondo, encadenado bajo una cascada de lava, espera la Vergüenza de Talima: el casco-ave de cuernos de cabra forjado por cinco generaciones de la familia real, obra maestra convertida en monstruo y rey de los espíritus malignos. Le revela la verdad amarga: el alma de la Emperatriz se rompió cuando el Pavranium se dividió y renació —desde el día en que conoció a Grid— y solo queda «un trapo con instintos»; liberada, ascenderá. Al ordenarlo, el casco traiciona: dos mil equipos de batalla lo atacan, los egos lo desarman sobre su cuerpo y la Vergüenza intenta dominarlo… pero el efecto del Descendiente de Pagma permite a Grid equipar cualquier objeto sin condición, y el yelmo queda bajo su control. Con la habilidad Control del Alma extrae los fragmentos de la Emperatriz de las Manos de Dios y de Avaricia; la niña que se forma le da las gracias y asciende, lamentando «no poder tocar la cara de Braham». Grid sale del Pandemonio con nueve piezas —ocho legendarias de crecimiento o secretas, cada una con su tragedia— y el mito de la Vergüenza, rebautizado «Talsa».

La alianza con Talima

Carlos, que esperaba su cadáver, lo ve volver con su monstruo en la cabeza y cumple la promesa: se inclina ante Grid delante de todo el pueblo, designa el día de la liberación como aniversario anual y firma la alianza entre Talima y el Reino Overgeared, proclamada por mensaje mundial. Le regala la Vergüenza —«algún día será el orgullo de Talima»— y los espíritus sellados, y Pelot, con afinidad máxima, le enseña a comunicarse con sus obras. La misión se completa: Fabricación Avanzada de Objetos del Ego, y el sistema

sentencia que sus habilidades de herrería han superado al legendario herrero Pagma, aunque no aún al contratista de Baal.

La nueva Mano de Dios

En la herrería de Pelot, Grid fabrica dos Manos de Dios al día durante cinco días y falla diez veces seguidas —los artesanos enanos promedian tres egos por cada diez obras—, para desesperación suya y conmoción de la ciudad, que suspende el trabajo para mirar. Los enanos piden a gritos las manos fallidas como reliquias —ofrecen un elemental artificial por mano, o tres que les costaron 124 años, o cinco golems de hierro—, y al refundirlas como material Grid crea por fin la nueva Mano de Dios: legendaria de crecimiento con durabilidad infinita, moldeada sobre su propia mano, capaz de usar cualquier objeto sin restricción, de desplegar el 40% de su fuerza y destreza puras, de reproducir sus habilidades únicas al 25% y las de los objetos equipados sin coste, versada en herrería avanzada… y portadora de un ego leal que quiere ser como su dueño, se acelera cuando su amo peligra y amplifica un 20% sus habilidades de mejora. Grid planea fabricar docenas o cientos, y pospone la fortaleza voladora.

Cradle, el tributo del dragón y la mina Ellit

Cradle, la fábrica de elementales y golems artificiales —la agricultura de Talima está mecanizada al cien por cien por sus enanos adictos al trabajo—, pone a prueba a la nueva mano con resultado impecable. Su líder, Vet, y Antrino explican la trivia del dragón: los cuatro Reyes Elementales, los mejores artificiales de la historia, fueron entregados a Trauka como tributo —por eso el dragón tolera la ciudad—, y Trauka, cuyo nido original quedó destruido en su pelea con el dragón loco, absorbe todo el fuego de las montañas hasta debilitar las llamas del castillo, el horno matriz de la ciudad. La madera de fósforo blanco de Grid lo reaviva: intercambio anual de madera por elementales. En la mina Ellit, la única de diamantes de éter del mundo, un ojo colosal acecha al fondo tras una barrera invisible: el 20.º gran demonio Sitri,

apodado Dios Demonio pese a su rango, cuya mano tomó la mina antes incluso de que la iglesia de Yatan abriera la grieta; se cortó la mano él mismo porque su antebrazo no cabía por la abertura. Grid, con un pico legendario propio que triplica la minería, saca en un día más éter del previsto, ayudado por Antrino, que sueña con reencarnar en minero. Para el reino quedan 98 elementales para Lauel y Rabbit y decenas de diamantes para Panmir y los artesanos.

El robo en la guarida de Trauka

Braham, cuyo objetivo final es matar a un dragón, superó hace tiempo la barrera dimensional de estos: teleporta a Grid directamente al nido de Trauka. Primer jugador en una guarida de dragón, Grid gana una etapa más de trascendencia —equivalente a escribir una epopeya— y mejores probabilidades contra puntos débiles. La cueva guarda montañas de oro custodiadas por los cuatro Reyes Elementales convertidos en sistema antirrobo; Braham los neutraliza con su mundo mental. En la pared descubre un mineral de grado mito: la piedra de fuego con aliento de dragón, crecida durante doscientos años y única en toda la guarida, porque el aliento destruye casi toda la materia que toca. Convoca a Peak Sword —arrancado de un sermón sobre las hojas de perilla ante su aprendiz Dae Dogman— y minan juntos contra la cuenta atrás de cinco minutos de Braham: en el último segundo, Peak Sword se rompe la mano usándola como palanca para extraer la piedra intacta. Braham borra todo rastro, amenaza con la destrucción a los Reyes Elementales si hablan, y los teletransporta a casa.

De vuelta en Reinard

Lord, catorce años y doce habilidades de grado S o superior, alumno de Damian, recibe cuatro elementales artificiales de fuego, viento, tierra y agua; su sueño: ser como su padre… y hacer felices a sus amigas de las Hijas de Rebeca. Irene le suplica que no se exceda luchando solo contra demonios de rango alto. En el mundo real, organizaciones religiosas de Estados Unidos sostienen que los NPC de Satisfy tienen alma; Grid, que cada día los considera más

vivos, prefiere no pensarlo. Con Yura pospone el arma de ingeniería mágica: Margaret sigue fuera del laboratorio.

La marcha de la noche y el legado de Lantier

Kasim relata a Faker la caída de Eclipse: la hermandad de asesinos más fuerte del mundo se derrumbó cuando el nombre de Lantier salió a la luz y perdió su mística; hacia el tercer Lantier las técnicas estaban casi perdidas, y Kasim y Doran —la mitad del arte cada uno— escaparon de la guerra interna que mató a su maestro. Los registros de los Lantier anteriores, legibles solo por el heredero legítimo, son la clave de la restauración, y escoltando a Irene y Lord en el Imperio, Kasim encontró rastros de Eclipse entre los prisioneros del inframundo imperial: Faker se ofrecerá de escolta para investigar. Mientras, en Cars, capital del Reino Cho, zombies —obra de un nigromante occidental, no hixi— caminan cada noche bajo el rumor de un daoísta malvado; Jishuka, en misión de clase por la flecha rompe-malignos del santuario del Reino Shin, alquila el piso superior de la mayor posada para cazar al culpable. Su rostro se insinúa: Agnus, que convive un mes con la doctora Era, secuestrada, y con una muñeca que cree viva, servido por el lich creador del Anillo del Absurdo, que le forja un anillo nuevo que reduce el consumo de todos los recursos. «La marcha de la noche no se detendrá hasta que los únicos seres vivos de esta tierra seamos nosotros tres»: una noche fría apagará las llamas divinas del Fénix Rojo.

La Espada del Dragón de Fuego

La piedra de fuego se resiste a martillo y sierra; al alba, la iluminación: es piedra quemada, y solo un fuego de dioses puede ablandarla. Grid alimenta el horno con cientos de leñas de madera de fósforo blanco —un calor fuera del alcance de un herrero legendario, soportable solo por el Duque del Fuego bajo la protección del Fénix Rojo— hasta que el horno estrella y reduce a cenizas la mayor herrería de Reinard. Entre las ruinas, Grid saca la piedra fundida con sus propias manos, planta un yunque y, sin

molde, forja y templa durante horas: una hoja transparente como el vidrio responde con una voz —«humano que me hiciste rendirme cuando no cedí ante el dragón de fuego: eres mi único amo»—. La Espada del Dragón de Fuego, creación de grado mito, eleva permanentemente todas las estadísticas de Grid en más de veinte puntos y su reputación continental en más de mil.

Hechos relevantes e interesantes

- El ritual de la raza U —campanas de bastón que invocan a su dios indígena, al que el Imperio de Juander condenó como malvado— dispersó la niebla roja de Ronob, cuya plaga convertía a los civiles en monstruos en lugar de matarlos. La población de la raza U es menor a mil tras siglos de discriminación; Basara la defendió en público y Rachel tradujo la doctrina del nuevo Imperio: bondad respaldada por poder. Privado de la niebla, Ronob cayó en combate frontal ante los veteranos que ya vencieron al 22.º gran demonio Berrit; la Santa Ruby, carta reservada para la plaga, casi no intervino.
- El poder de Sizo: victoria incondicional en cualquier contienda de fuerza; a diferencia de otros grandes demonios, mataba sin discursos y remataba primero a los incapacitados. Knig, el Dios de la Muerte que derrotó a Alexander en un PvP en Rusia, solo logró cortarle medio cuello con la técnica del caballero Dios de la Muerte; su indicador del alma para Grid marca 68 —una persona normal apenas supera el 10; necesitaría 34 minutos para marcarlo—. El reino decidió buscar su alianza (fue guardia de Kir y temía ser tratado como hostil) y Grid lo reconoció en público: «has trabajado duro».
- Kraugel renunció a la Técnica del Corazón Inigualable para no ser «un segundo Muller»; su repertorio incluyó la Poesía que Alaba la Espada (sacrificó la mitad de sus 40 armas de repuesto, destruidas de forma permanente), la Espada de la Condenación multiplicada por once contra el mal, las Nubes Verdaderas, la Ascensión del Dragón de Tierra y la técnica

definitiva nueva, el Grito de Bunel, que daña incluso al atributo nada. Antrino aparece en la biografía inacabada de Muller por la frase «cada espada con la que lo golpeé se rompía».

- Lore del infierno: los 33 monarcas solo temieron a Alex y a Muller; Pagma fue un problema pasajero obra del capricho de Baal. Sizo esperaba renacer «más allá» matando al heredero de Muller; su infierno número 19 es un espacio hermoso sin fuego infernal, burla de Baal por no tener cualidades de gobernante.
- Contra Belet, Grid perdió el 27,9% de salud con tres impactos de daño fijo cercano a los 69.300 y murió a los 5 minutos 50 segundos; el estado de Dios del Rayo lo volvió inmune a los ataques físicos del demonio pero duplica el daño mágico (su magia negra lo derribó), y el efecto engañoso del Dios de la Tierra —cambio de terreno— tragó a Belet en el último minuto. Tras subir la trascendencia, el daño fijo de Belet baja a unos 55.000.
- La energía de espada infinita de la Tormenta del Dios del Fuego es el poder del absoluto Hayate prestado al noveno corazón del Fénix Rojo: al ser un poder sin dueño presente, Belet podía apoderarse de ella; las llamas propias del mundo de Grid sí le estaban vedadas.
- Séptima epopeya: primera cuyo protagonista revela el sistema desde el inicio; abrió consolando a los frustrados («no eres débil: solo no tienes suficiente tiempo») y arengó a la humanidad bajo la lluvia de equipos de batalla. La invasión de cinco grandes demonios fue repelida en dos horas; Grid perdió el 41,2% de experiencia y el reino no tuvo bajas.
- El bombardeo de energía de espada del descenso de Grid destruyó los muros de la Fortaleza Lard y descubrió a Sizo, que se ocultaba tras ellos tras gastar mucha fuerza física contra Kraugel; la lluvia de equipos de batalla que pretendía frenar con las murallas lo golpeó de lleno y las Manos de Dios le sujetaron las extremidades.

- La muerte de Sizo: la marca de dos ojos rojos tatuada en los antebrazos de todos los participantes prometía cazarlos a su resurrección; la Invocación del Infierno de Yura lo arrastró al infierno 19, Grid lo atravesó y la Santa Ruby aniquiló su alma: sin reencarnación, trono 19 vacante. Premios de incursión: Grid primero, Kraugel segundo, Kirinus tercero; título colectivo Seguidores de la Linterna.
- Título Linterna de la Humanidad: +500 de resistencia, +1 a la divinidad y efectos especiales en campo junto a los Seguidores de la Linterna; con el coeficiente de resistencia de Grid (1,8) y la salud ampliada por el Duque de la Virtud (+35%), vale decenas de niveles. La trascendencia superior aumentó además sus resistencias al daño de habilidades y armas y la activación de habilidades probabilísticas.
- Botín de Dantalion: la página oculta del Fragmento de Conocimiento da una probabilidad rarísima (≈0,001%) de habilidad legendaria; Braham obtuvo el Aturdimiento de las Sombras legendario, Mercedes y Piaro habilidades legendarias de fuerza y Ola Desbordante, y Braham cambió su Espada de Dantalion por el Bastón de Mercedes (ambos legendarios). Yura, primera de la incursión de Sitri, obtuvo los clavos y células de Sitri y el Núcleo del Dios Demonio, de grado mito y probablemente exclusivo de la Cazademonios.
- Advertencia de Kraugel a Grid: el creador del Anillo del Absurdo ha caído en manos de Agnus (el lich ya le forjó un anillo nuevo que reduce el consumo de todos los recursos).
- Talima: ciudad de diez mil hogares en un cráter, con barrera propia contra la lava y economía sin clientes (épico mínimo cinco millones de oro; diez millones equivalen a 12.000 millones de wones). Grid evaluó más de 300 objetos hasta hallar los Guanteletes Anhelando una Caza (único con ego de cazador, +20% de acierto y 10% de golpe débil contra monstruos) tasados en 100.000 de oro: unas cien veces su valor de mercado.
- El crimen de Pagma: mató a la Emperatriz Maribel y aprisionó su alma en el Pavranium; Talima entera quiso

matar a Grid por ser «la semilla del desastre». Él se arrodilló, pidió perdón y aceptó la misión divergente «Camino diferente al de Pagma».

- Maribel Betal Liima: primera forjadora de equipo de crecimiento mítico, «madre de todo el equipo de batalla del mundo», enamorada de la belleza de Pagma (el palacio de oro le pareció feo a su lado); su perfeccionismo —demasiadas funciones por obra— le negó el título de leyenda que sí alcanzó Pagma.
- Doctrina del ego: otorgar un ego martilla un alma ajena (exige consentimiento; el método de Pagma); los enanos despiertan el alma propia del objeto. Recompensa de la misión: Fabricación Avanzada de Objetos del Ego (pasiva, probabilidad de despertar el alma del objeto) y la sentencia del sistema de que la herrería de Grid supera a la del legendario herrero Pagma, aunque no a la del contratista de Baal.
- La puerta del Pandemonio es de piedra regi, la más pesada del mundo (una pieza del tamaño de una uña pesa 60-80 kilos; la puerta, miles de toneladas). Grid la abrió con el poder de Sizo absorbido en la Runa de la Gula —«el poder de no conocer la derrota»: fortaleza más allá del potencial y victoria incondicional en contiendas de fuerza, inútil contra absolutos, dragones y dioses; 12 horas de recarga y sin coste de recursos.
- El Pandemonio otorgó a Grid, primer jugador en entrar, +50% de resistencia al fuego y mental y un boleto de eliminación de peso (1 hora). De la décima sala sacó un orbe que grita en el idioma del diario de Madra (destinado a Sticks para descifrarlo) y en total nueve piezas: ocho legendarias de crecimiento o secretas con trágicas historias (Armadura de la Destrucción, Polainas de la Desilusión, Guantes de Cuatro, Botas del Segador, Anillo Cóncavo, Collar de la Luna, Pendientes de Seier y el orbe) más la Vergüenza de Talima, de grado mito.
- La Vergüenza de Talima: casco-ave de cuernos de cabra forjado por cinco generaciones reales (espada: dos; escudo:

tres; casco: cinco), rey de los espíritus malignos del Pandemonio. Durabilidad 3.603.600 con autorreparación (rechaza el contacto humano), defensa 12.750 ajustable a voluntad, peso 230; habilidades Negación del Rey (desarma hasta 30 objetos sin ego en 10 metros), Comando del Rey (dirige egos en 100 metros) y Dominación del Rey (+20% a ataque y velocidades e inmunidad a críticos, pero el portador muere al final de la dominación; 24 horas de recarga). Intentó dominar a Grid y quedó esclavizada por el efecto de equipamiento incondicional del Descendiente de Pagma; Grid la rebautizó «Talsa».

- El alma de la Emperatriz se rompió cuando el Pavranium se dividió y renació repetidas veces —desde su primer encuentro con Grid—; liberada mediante Control del Alma, adoptó la forma de una niña enana que agradeció y ascendó lamentando «no poder tocar la cara de Braham». El Rey Carlos cumplió su pacto: disculpa pública, aniversario anual de la liberación, la Vergüenza y los espíritus sellados como obsequio, y alianza Talima–Reino Overgeared proclamada por mensaje mundial (afinidad con los enanos al 80%: descuentos de hasta el 80% y compras sobre el precio de mercado).
- La nueva Mano de Dios: legendaria de crecimiento, durabilidad infinita, moldeada sobre la mano de Grid y forjada con Avaricia en trance mítico; aplica el 40% de la fuerza y destreza del dueño, reproduce sus habilidades únicas al 25% (consumiendo maná) y las de los objetos equipados sin coste, domina herrería y armas avanzadas, y su ego leal —que quiere ser como su amo— acelera sus movimientos cuanto más peligra el dueño y amplifica 20% sus habilidades de mejora; el dios herrero Exeta la codicia. Antes del éxito, Grid falló diez veces en cinco días (los artesanos enanos promedian tres egos por diez obras), y las manos fallidas se subastaron entre los enanos a cambio de elementales y golems artificiales.
- Economía Talima-Overgeared: los cuatro Reyes Elementales, mejores artificiales de la historia y guardianes de la ciudad,

fueron dados a Trauka como tributo (y usados por el dragón como sistema antirrobo); Trauka absorbe el fuego de las montañas y debilitó las llamas del castillo, reavivadas con la madera de fósforo blanco de Grid, que asegura un flujo anual de elementales (98 entregados de inmediato a Lauel y Rabbit). Antrino, el guerrero más fuerte de los enanos, sueña con una segunda vida como minero y recibió un pico de Grid.

- La mina Ellit, única de diamantes de éter del mundo (absorben luz y poder mágico), está vigilada al fondo por el ojo del 20.º gran demonio Sitri tras una barrera invisible; su mano invadió la mina antes que la iglesia de Yatan abriera la grieta, y él mismo se cercenó el antebrazo para colarse. Apodado Dios Demonio pese a su rango —título que ni Baal, hijo del dios maligno Yatan, se atreve a usar—, su cuerpo se calcula comparable al de un dragón. El éter servirá para las gafas del Rey del Mal de Ojo y una armadura antimagia planeada hace más de dos años; diez diamantes fueron a los artesanos del reino (éxito por debajo del 20%, aceptado como inversión en crecimiento).
- La guarida de Trauka: primer jugador en entrar, Grid ganó una etapa de trascendencia (equivalente a una epopeya) y probabilidades mejoradas de golpear y bloquear puntos débiles. La piedra de fuego con aliento de dragón —mineral mito único, crecido 200 años en la muralla, pues el aliento destruye casi toda la materia— fue extraída en el último segundo por Peak Sword, que se rompió la mano usándola como palanca, bajo la amenaza de cinco minutos de Braham, que luego borró todo rastro y silenció a los Reyes Elementales.
- La Espada del Dragón de Fuego: forjada sin molde tras fundir la piedra de fuego con cientos de maderas de fósforo blanco —explosión que destruyó la mayor herrería de Reinard, soportada solo por el Duque del Fuego y la protección del Fénix Rojo—; hoja transparente como el vidrio, con ego propio rendido a su creador («me hiciste rendirme cuando no cedí ante el dragón de fuego»). Objeto

de grado mito: +20 permanentes a todas las estadísticas y más de 1.000 de reputación continental.

- Subtramas: Kasim contó a Faker la caída de Eclipse (nombre público, fuga de clientes, guerra interna, técnicas perdidas; él y Doran retuvieron la mitad del arte cada uno) y halló rastros de la organización entre los prisioneros del inframundo imperial, donde escoltó a Irene y Lord invitados por Basara; en Cars (Reino Cho) los zombies nocturnos de Agnus —que convive con la doctora Era secuestrada y una muñeca que cree viva— anuncian la «marcha de la noche» para apagar las llamas divinas del Fénix Rojo, mientras Jishuka caza al nigromante en misión de clase por la flecha rompe-malignos del Reino Shin. Lord, de 14 años, ya domina doce habilidades de grado S o superior y recibió cuatro elementales artificiales; su sueño: ser como su padre y hacer felices a sus amigas de las Hijas de Rebeca.

068 · Bunelir, el dragón antiguo

- Escamas oscuras/negras; ojos dorados intensos; patas delanteras inusualmente cortas; alientos de oscuridad condensados en esferas.
- Dragón Antiguo maligno; el más débil de su especie pero con poder infinito; ayuda a Grid vs. Baal y Nevartan (1876–1900).

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 1276–1300

Capítulos 1276–1300

Temas tratados

- La Espada del Dragón de Fuego y la evolución a Herrero comparable a un Dios
- El templo de Exeta y las miradas de Zeratul y Rebeca
- La doctrina del ego puesta a prueba contra Damian
- La marcha de los muertos de Agnus en Cars y la caída de Luna Caroline
- El nacimiento de la Santa del Arco: la apuesta de Jishuka contra Lantier
- Faker, Bain y el segundo Lantier: Eclipse se vuelve Overgeared Shadows
- El despertar amargo de Agnus y la partida de la doctora Era
- Piaro, la madera de fósforo blanco y el milagro de las nueces doradas
- Grid disfrazado de Irene y la alianza de sangre con el reino Shin
- La ruina de Susan y el espanto de los neo Caballeros Rojos
- Las pociones de crecimiento de Yatan y la guerra de objetos de Lauel
- El Gran Maestro Zic ante el absoluto Hanul del Reino Huan
- Chiou, el Dios Marcial del este, y el secreto del noveno corazón
- Los ensayos de Chiou: Bunel, las mariposas y el pasado de Pagma
- El juicio final contra Ajin en el mundo mental

Resumen

La espada que rindió al dragón

La explosión que arruinó la mayor herrería de Reinard deja dos frutos: la Espada del Dragón de Fuego completa —calificación mito, ataque de 4.830, durabilidad infinita, peso 2.750, dueño exclusivo Grid, indestructible e intransferible— y una pieza oculta. Su ataque normal libra llamas, reduce la resistencia al fuego del objetivo entre el 20 y el 100 por ciento, convierte el daño físico en mágico ígneo, duplica las habilidades de fuego y tiene un 5 por ciento de disparar el aliento: 80.000 de daño fijo más un 500 por ciento de fuego explosivo en diez metros, sin coste ni recarga. Suma la voz del ego —«Palabras Falsas del Dragón», que ata al objetivo—, un 20 por ciento más de poder contra dragones, un punto de ataque por cada dragón abatido y una defensa absoluta única frente a su raza. Segundo fruto: siendo su duodécima creación de grado mito, el sistema genera la pieza oculta y evoluciona la habilidad del Herrero Legendario a «Herrero comparable a un Dios», nivel uno. Grid la conquistó a propósito con el Potencial Abierto suprimido, cruzando el muro con su técnica verdadera; las escamas de dragón de la Torre de la Sabiduría —materia final, más valiosa que la piedra de fuego— esperarán a que la nueva habilidad madure antes de volverse armadura.

Los dioses se agitan: Exeta estalla en petardos, Zeratul sueña con degollar dragones y Rebeca calla con gesto sutil. Grid camina al templo de Exeta y ofrece acero; la fe del reino, que adora a su rey, se vuelca en el dios herrero, cuyo crecimiento es el poder que mantiene a Grid a salvo. La doctrina del ego se prueba con Damian, que llega por su objeto prometido. El papa, apodado Rey Demonio Zombie, estrena un talento nacido de sus dos mensajes divinos anuales: una protección que ningún juicio puede disipar. Grid lo destroza en menos de dos minutos —27.500, 15.300 y 45.900 de daño hasta romper un tercio del escudo Dario—; cuando el escudo estorba, Talsa lo desarma con la Negación del Rey y el aliento fijo lo remata.

La noche de Cars

En la capital del reino Cho, Jishuka observa seis noches el desgaste de la ciudad sin intervenir, para no exponerse. La séptima dispara: miles de no muertos se vuelven ceniza bajo sus flechas de fuego. El ejército de Cho, tres veces superior pero agotado, domina primero, hasta que Agnus sacrifica su dominio: tres caballeros de la muerte y el lich Mumud decapitan al general enemigo. La lluvia de fuego del Fénix Rojo borra a la horda… y a Luna Caroline, la «difunta» de Agnus: creación exclusiva del contratista de Baal que no consume dominio, hecha por amor y no por poder, y por eso frágil. Ahogado en el recuerdo de su amante, Agnus invoca a Lantier y comete el error de perseguirla en persona. Jishuka apuesta: deja que la espada de Agnus le atraviese el pecho mientras la flecha que ya tensaba destroza el cráneo de Lantier. «Has ganado una batalla contra una leyenda»: nace una arquera legendaria que no es la descendiente de Povia, sino la Santa del Arco, pionera de camino propio.

A diferencia de Grid, gozó de la inmortalidad desde el nivel uno, y la misión «prueba de nacimiento» —seis etapas— le devolverá al menos 350 niveles. Su visión evolucionada capta la ciudad entera como un satélite y el arco del Fénix Rojo traba el objetivo aunque la puntería se perturbe; al nivel uno apenas causa 135 de daño, y son los soldados de Cho quienes acaban con Agnus, reducido a ceniza gris. Su diagnóstico: Agnus es varias veces más fuerte que ella, apenas por debajo de Grid —su ejército de muertos no pudo con el de objetos del rey— y con potencial para cambiarlo todo en dos o tres años; tardará unos diez días en reunir otra horda, tiempo que ella usará para crecer y buscar las flechas rompe-malignos.

La sombra que hereda a Lantier

Faker aparece herido, muere por un veneno irresistible y resucita a los dos segundos: viene a informar. Juander vive. Su sombra de confianza, Bain —brazo derecho del anterior Lantier, que aprendió las técnicas por los registros tras décadas de infiltración—, lo secuestró en la rebelión de Edan y exprime su energía roja, símbolo

del linaje de Saharan, en la base de Eclipse para completar un arte de las sombras que solo conocía a medias. Kasim, rencoroso, pide que el emperador sobreviva para ver a Basara cambiar el mundo y desesperarse de sus pecados. Faker, que jamás pide ayuda, va solo —solo cuatro personas del reino son más fuertes que él— y Kasim profetiza: «el segundo asesino legendario será la sombra de Su Majestad». Tres días después, el mensaje mundial confirma que el nuevo Lantier es Faker. El duelo fue una guerra de sombras: soldados de sombra contra soldados enrojecidos por la energía ajena, cientos de cruces envenenados que oscurecían la piel de ambos, y la victoria de «Codicia» —la técnica suprema de Kasim que devora cuanto la rodea, aunque en la versión de Faker solo opera bajo el 15 por ciento de salud—, planeada al cálculo del veneno. Los asesinos de Eclipse, lavados el cerebro desde niños, juraron lealtad al nuevo Lantier derramando sangre sobre su sombra: la organización más antigua de la historia queda absorbida como Overgeared Shadows, para desconsuelo de Lauel.

En el mundo real, Peak Sword cena jokbal y soju con un veterano de clase única centrada en mazmorras, estrangulada por los cotos de nivel alto, y le tiende la mano —«estoy sobrecargado», acepta el otro, «existen objetos para gente como nosotros»—: sus cartas de triunfo son decenas de jóvenes de la sociedad patriótica coreana que harán al reino demasiado fuerte para ser hostigado. Y Agnus, tras tres días sin comer, muere de hambre en el juego y comprende que Luna nunca fue resucitable: este mundo no es la realidad. La doctora Era escucha su «ya no te necesito» y se marcha sin arrepentimiento, con un último consejo: no causar problemas a otros. Solo, nivel 353 y los ojos dorados en la ciudad feliz, recuerda a Baal y camina al cementerio: subirá de nivel, creará al difunto definitivo y esparcirá la desgracia.

Leña, nueces y una reina prestada

Con el reino en calma, Grid parte al continente Oriental por madera de fósforo blanco. Sticks, harto de ser el taxi real —la academia murmura por su ausencia—, acepta criar un discípulo

que herede sus técnicas y, de paso, sus teleportaciones. Piaro se une: quiere ver el entorno del nogal dorado —la nuez da un 10 por ciento a todas las estadísticas por una hora y, con suerte, cinco puntos permanentes—, pues con la destreza del rey haría de Overgeared el primer reino productor de elixires. En Pangea, reconstruida, Piaro lee el bosque como agricultor —suelo de arena gruesa nacida del granito, seco hasta las raíces— y extrae intactos, sin explosión, un árbol joven y más de cincuenta retoños que nadie más que Grid podía cosechar. También suelta la lección: los padres no deben imponer sueños; él, hijo de espadachines imperiales, terminó granjero sin arrepentirse, y jamás casará a una futura hija con Lord, «un donjuán de cientos de amantes». Grid, disfrazado de Irene —máscara de piel, plata cabellera, pantalones bajo el vestido —, pelea diecinueve duelos en una semana contra un Piaro enloquecido de entusiasmo con el arma que se mueve sola: un calvario peor que Garam que le enseña a manejar de verdad a Talsa y a la nueva espada. El plan es político: encumbrar a la reina ante el reino Shin.

Yangzhou bajo asedio

En Yangzhou, Jishuka entrena en el santuario del arco del bosque de bambú: da en siete campanas —de 350 a 900 metros— en cuarenta segundos, y su disparo en movimiento, antes una flecha cada dos pasos, ya es instantáneo. Cibal, apóstol del Gran Maestro Zic, la pone a prueba y admite que con niveles parecidos habría muerto. El Gran Maestro irrumpe —«un humano que abraza la flecha rompe-malignos»— y la previene: cuidado con el Dios Marcial. El grupo de Cibal lleva un mes contra el muro de silencio: revelar la ubicación del Reino Huan exige recordar a los yangban, y recordarlos debilita a la tortuga negra que protege a Shin. Zic, despierto menos de dos horas al día por el pecado de la pereza, concede al rey un mes de gracia; al vencer opta por el mal: el palacio arde y Susan —prima de Mercedes, de una rama menor de su familia— asalta con los neo Caballeros Rojos y runas antiguas que anulan la magia imperial. Cuando el rey huye por el pasaje

secreto y la espada de Susan toca su cuello, una voz anuncia a la reina Overgeared.

«Irene» degüella al caballero que la toca y rompe la rodilla de otro —«¿quién llama niña a mi esposa?»—, y quema el corredor con la espada enrojecida. Susan afila sus dos espadas hasta romperlas por fricción y se lanza casi a la velocidad del sonido: atraviesa el hombro de la reina y halla un cuerpo intacto —el sobreequipado hace milagros—. Absorbe runas en el núcleo de maná, sabiendo que el retroceso la arruinará, y aun así pierde el pulso de fuerza contra aquel cuerpo blando. El Ojo de Castración —«no permitiré tu comodidad»— le arranca las runas, el dolor le hace caer las espadas y la unión de dos danzas de fusión la vuelve ceniza. Grid no perdona: quien quiso matar a Irene es un problema futuro, subordinada del Gran Maestro o no. Los neo Caballeros Rojos se retiran reinterpretando el mundo: Basara no ama al rey, teme a sus monstruos, y la reina es más fuerte que Piaro y Mercedes. El rey Shin acepta la «alianza de sangre»: la humanidad debe unirse contra grandes demonios y dioses; con Cho y Shin, Grid ya convenció a la mitad de los cuatro reinos orientales. En el banquete, Grid rechaza a los hijos del rey que piden casarse con «Irene» y promete ante el espejo dar a la verdadera Irene una juventud cercana a la eternidad. Esa noche, el Gran Maestro entra sin que los sentidos trascendentes lo perciban y sólo la espada del ego, desequipada, responde a su acero de Saharan: deduce al «monstruo» —manos y espadas que se mueven solas: el Rey Overgeared— y la pereza lo expulsa sin conclusiones. Por Cibal, Grid le hace llegar un mensaje: si aún piensa en la humanidad, no confíe en los dioses expulsados; son peores que los del oeste. Al día siguiente, la respuesta: «entiendo».

La guerra de objetos contra Morfeo

Yatan vende por dinero real pociones de crecimiento —más 700 por ciento de experiencia para fieles de nivel 1 a 299, a 85.000 wones— y la comunidad arde: boicots y «guerreros de las tarjetas de crédito». El Grupo SA responde con la única excusa verdadera:

la actualización es de Morfeo, la inteligencia artificial que administra el equilibrio; las elecciones de los jugadores —en realidad las de Grid— debilitaron a Yatan, y el sistema siembra usuarios nuevos para la iglesia del dios maligno, tras la que aguarda el gran demonio del conflicto, Amorak. Ante 800 periodistas, Lim Cheol predice que revivirán las iglesias de Judar y Dominion y que la divinidad nace de la fe; y recuerda, pálido, la estatua de Grid: «una religión… no, imposible». En días, millones de novatos inundan las aldeas iniciales. La contraofensiva la diseña Lauel, que visita a Soldado —el militar vuelto lord de la aldea inicial de Selena, puesto 4.986— con la tesorería abierta: armas de principiante con materiales nobles, varias veces superiores a su nivel, gratis para quienes entren a la iglesia de Rebeca en los niveles 10, 50, 100, 150 y 200; como cambiar de religión exige un año de espera, Yatan queda frenado un año. «Si Morfeo deslumbra con pociones, nosotros deslumbraremos con objetos.» Más de la mitad de los novatos elige Selena, las ventas caen por debajo de lo previsto, el mundo celebra al «reino equipado por Dios»… y Grid calcula que deberá forjar decenas de objetos para reponer la tesorería. Para Lauel y Rabbit, es una inversión.

El Reino Huan y el absoluto Hanul

El Gran Maestro pide compañía para ver a los cinco mayores con sus propios ojos; Grid acepta disfrazado de Irene, ocasión irrepetible de explorar el campamento enemigo, mientras Cibal enloquece en silencio. El amuleto del rey Shin abre el bosque de duraznos donde confluyen cuatro ríos; las runas reviven al Gran Maestro, la luz dorada los asciende y los melocotoneros los conducen —entre yangban que patean a la «humana»; Grid memoriza el nombre de Ajin— a un palacio cuyo estanque de loto vigila el continente entero: Cho en llamas y Shin en niebla, protegidos por sus bestias. Puna, dios del viento —uno de los tres maestros del clima con Usa y Unsa, bajo el asiento de Saul, hijo del absoluto—, parte el lago; en las escaleras del pabellón aguarda Chiou, el Dios Marcial nacido de los deseos humanos y no de la voluntad de los dioses, que dice «es bueno verte» y se esfuma.

Hanul recibe al «pobre apóstol explotado y traicionado por los dioses caídos» con voz cálida y rostro cambiante —guerrero, serpiente, mujer que llora, anciano—: está más allá del bien y del mal, es el más humano de los tres absolutos, selló a los cuatro dioses del este y creó a los yangban. A la pregunta de Grid —¿cuándo nos diste el consejo correcto?— responde que cuidar al ganado también es consejo, que apenas unos niños yangban matan (la masacre fue Garam, cegado), y desarma al rey con su propio argumento: los muertos por Grid superan por cientos o miles a los de todos los yangban juntos; la justicia del verdugo no es la de la víctima. Grid no puede refutarlo. El Gran Maestro sí: no quiere un dios que viva entre humanos, sino uno que observe de lejos y proteja en los desastres; ni Yatan, ni Rebeca, ni Exeta, ni Zeratul, ni Dominion se parecen a eso. «Un favor sin precio», se burlan los tres -sa; «el dios que quieres no existe», sentencia Hanul. «Así parece —responde Zic, la mano en el hombro de Grid: no está solo —. Por eso existen los dioses.»

Los cinco ensayos de Chiou

A la salida, Chiou les corta el paso: quiere ver las habilidades de combate del humano, y su prueba —la primera puerta que los yangban cruzan para ser dioses— se abre a cualquier yangban que la reclame; Ajin, vigesimosegunda en la última tanda y poseedora del corazón 9.857 del Fénix Rojo, ve el hueco que las muertes de Garam, Maru y otros dejaron entre los siete elegidos. Primer ensayo, valentía: cada uno ante su peor miedo; los yangban ante un dios absoluto, Grid ante el dragón Bunel de la Competencia Nacional, cuyas escamas perfora con la danza de fusión de cinco espadas antes de que la ilusión se disuelva. Segundo: decenas de miles de mariposas-espíritu de alas de sierra que solo la divinidad quema; la Tormenta del Dios del Fuego —que a los yangban les recuerda el origen del Fénix y al semidiós Mir— las vuelve ceniza, y Chiou aplaude: «digno del humano que posee el noveno corazón del Fénix Rojo». La prueba es una trampa: Grid queda revelado como el resucitador, aislado en el mundo mental de Chiou entre docenas de yangban hostiles.

Tercero y cuarto ensayo: la posesión del pasado. Grid despierta en Pagma a los veinte años —yangban de nivel 256, espadachín y herrero de principiante que solo conoce Link y Wave— y vive su infamia en el Reino Huan: el cachorro del tigre azul, hijo del Tigre Blanco, encadenado y escarnecido por yangban ebrios a las órdenes de Garam; la fuga en barco; la derrota; la jaula compartida; los alientos del Fénix Rojo gastados cada noche durante una quincena; la oración a los cinco mayores ignorada; y la revelación de que para proteger algo hace falta fuerza, no razones. Chiou —que enseñó a Pagma las danzas de fusión, y por eso solo él las reconoce en Grid — desenvaina por primera vez en muchísimos años y parte los barrotes con un solo corte, dejando en Pagma las danzas Transcend, Moderation, Pinnacle y Kill, y una orden: huye al oeste y vuelve con las calificaciones de asesino de dioses. El origen del viaje de Pagma al continente occidental. Grid, devuelto al cuerpo enseñado, apalea a Garam y los suyos, embarca al cachorro y lo salva con un melocotón blanco.

Quinto ensayo, el juicio final: un barco sobre un mundo en blanco. Ajin ataca con su espada suave de serpiente y Grid responde con la esencia del Pináculo… y le atraviesa el ojo izquierdo: «¿cómo se siente cuando te sacan el globo ocular?». La rabia de la semidiosa tiñe el mundo mental y esculpe una espada roja que la amplifica — el Ojo de Castración no puede tocarla, pues no es un beneficio físico—; los golpes caen (12.310, 13.900, 12.850, 11.980) y Grid retrocede al borde de la cubierta. Entonces responde: Flor de Enlace Trascendida y el Enlace Trascendido Mata a Pináculo que Ajin creía agotado, reiniciado por la Orden de Dios —poder que ella atribuye, estupefacta, al cuarto de los siete males—; y, cuando se cree invicta, la Espada del Ejército de 200.000 jamás mostrada. La espada roja se quiebra; Ajin siente miedo por primera vez en su vida, el Castración le arranca las últimas fuerzas y Grid la expulsa del juicio con un dedo en la frente ensangrentada. «Próximo»: los yangban restantes ven una parca de cabello plateado y recuerdan que Garam y Maru también murieron entre los humanos. Grid gana un diez por ciento de ataque, probabilidad y poder críticos y la capacidad de crear danzas de fusión de cinco espadas; Ajin,

hábito de asesina, memorizó cada técnica y jura matarlo al volver a la realidad.

Hechos relevantes e interesantes

- La duodécima creación de grado mito de Grid generó una pieza oculta y evolucionó su habilidad a «Herrero comparable a un Dios» (nivel 1), conquistada con el Potencial Abierto suprimido para cruzar el muro del Herrero Legendario; la armadura de escamas de dragón de la Torre de la Sabiduría queda aplazada hasta dominar la nueva habilidad.
- Espada del Dragón de Fuego al detalle: ataque 4.830, durabilidad infinita, peso 2.750, dueño exclusivo Grid; aliento de 80.000 de daño fijo más 500% de fuego explosivo en diez metros sin coste ni recarga; reduce la resistencia al fuego del objetivo de 20 a 100%; convierte daño físico en mágico ígneo; duplica habilidades de fuego; 5% de aliento en ataque normal; «Palabras Falsas del Dragón» ata al objetivo (recarga de tres minutos); +20% contra dragones y +1 de ataque permanente por dragón abatido; defensa absoluta única frente a la raza dragón (24 horas).
- Reacción divina ante el arma: Exeta celebró con petardos, Zeratul la codicia para decapitar dragones y Rebeca calló; la ofrenda de acero de Grid en el templo disparó la fe del reino en el dios herrero, cuyo crecimiento es el escudo del rey.
- Damian, con dos mensajes divinos al año, estrenó una protección imposible de disipar (resistencia a la eliminación de beneficios); cayó en menos de dos minutos pese a su defensa top-3: la Negación del Rey de Talsa lo desarmó y el aliento fijo lo remató; en la segunda prueba lo mató la espada del ego actuando sola. Recibió escudo y armadura que quiere como reliquia familiar.
- Los egos de máxima calidad identifican y vigilan por sí solos a los fuertes: Manos de Dios y la Espada del Dragón de Fuego cubren las brechas de vigilancia de su dueño.

- La clase de Agnus crea «difuntos»: convocaciones de élite sin coste de dominio que pueden acompañarlo siempre; Luna Caroline fue una creación para la felicidad y no para el poder, frágil y de poca inteligencia, y ardió bajo la lluvia de fuego del Fénix Rojo que protege al reino Cho.
- Jishuka dejó que la espada de Agnus le atravesara el pecho para destruir el cráneo de Lantier: «has ganado una batalla contra una leyenda». Nació la Santa del Arco —no la descendiente de Povia, sino una leyenda de camino propio —, inmortal desde el nivel uno, con la misión «prueba de nacimiento» de seis etapas que restauran al menos 350 niveles.
- El equipo de la nueva leyenda: visión satelital de toda la ciudad (evolución de su ojo) y arco del Fénix Rojo con sistema de bloqueo; en el santuario de bambú del reino Shin dio en siete campanas (350 a 900 metros) en cuarenta segundos, y su disparo en movimiento pasó de una flecha cada dos pasos a ser instantáneo.
- Veredicto de Jishuka sobre Agnus: varias veces más fuerte que ella, capaz de enfrentar a decenas de jugadores de alto rango, apenas por debajo de Grid, con un potencial enorme a dos o tres años vista; tardará más de diez días en reconstruir su ejército (tres caballeros de la muerte y el lich Mumud incluidos).
- Faker se convirtió en el segundo Lantier («la daga que camina en las sombras») tras vencer a Bain —nivel 400, pilar del viejo imperio— en un duelo de sombras envenenadas decidido por «Codicia», la técnica de Kasim que en su versión sólo devora objetivos por debajo del 15% de salud; solo cuatro personas del reino son más fuertes que Faker, según Kasim.
- Eclipse juró lealtad al nuevo Lantier derramando sangre sobre su sombra y fue absorbida por el reino como Overgeared Shadows; el rey Overgeared acumula seis leyendas, la mayoría de las menos de diez existentes entre 2.000 millones de jugadores.

- Juander vive: secuestrado por Bain durante la rebelión de Edan y exprimida su energía roja en la base de Eclipse; rescatado, rehúsa deber favores y parte a recorrer el continente con Chens. La fórmula de Chens de «no poder morir» nace de su lealtad mientras Juander viva, no de su armadura.
- Mundo real: Peak Sword prepara decenas de jóvenes de la sociedad patriótica coreana como cartas de triunfo para Overgeared —«que el reino sea como Grid: abrumadoramente fuerte»— y su compañero de jokbal, veterano de clase única de mazmorras limitado en los cotos altos, acepta unirse: «estoy sobrecargado».
- Agnus, tras morir de hambre en el juego, comprende que Luna jamás fue resucitable («este mundo no es la realidad»); la doctora Era lo abandona con un último consejo, y él, nivel 353, jura en el cementerio crear al difunto definitivo y esparcir la desgracia mundial.
- Sticks criará por fin un discípulo (con la intención oculta de heredar también el papel de transporte del rey); Piaro, con esposa embarazada, extrajo intactos un árbol de fósforo blanco y más de cincuenta retoños del bosque de suelo de arena gruesa, y proclamó que los padres no deben imponer sueños a sus hijos.
- La nuez dorada: +10% a todas las estadísticas durante una hora y probabilidad baja de +5 permanentes (mayor cuanto mejor se pela); sólo una de cada 300 frutos es dorada e indistinguible por fuera; diez nogales de unos cinco metros forman un solo organismo conectado y la propagación natural es imposible (las plántulas mueren a la sombra antes de unir raíces). Piaro la logró en segundos con los estilos de Cultivo de Corazón Incomparable (arado, siembra y crecimiento rápido) ante el estupor del rey Shin: «no es magia, es agricultura».
- Grid disfrazado de Irene sobrevivió diecinueve duelos en una semana contra Piaro, obsesionado con el arma de ego; firmó con el reino Shin una «alianza de sangre» —con el reino Cho, ya convenció a la mitad de los cuatro reinos

orientales— y destruyó a Susan con dos danzas de fusión tras anular sus runas con el Ojo de Castración; los neo Caballeros Rojos huyeron reinterpretando a Basara: no ama al rey, teme a los monstruos del reino.

- El mensaje de Grid al Gran Maestro vía Cibal —«no confíes en los dioses expulsados: son peores que los del oeste»— recibió un «entiendo», y Zic visitó el Reino Huan para comprobarlo, acompañado por la falsa Irene; sus dos llaves para la guerra contra los cielos: Grid (favorecido por los dioses) y Marie Rose (domina grandes demonios superiores).
- El Reino Huan: un estanque de loto vigila el continente oriental entero (Cho bajo llamas, Shin bajo niebla); los cinco mayores son Hanul —el absoluto del este, al nivel de Rebeca y Yatan—, su hijo Saul y los tres maestros del clima Puna, Usa y Unsa; Chiou, nacido de los anhelos humanos, se sienta aparte en las escaleras.
- Hanul, más allá del bien y del mal y de rostro cambiante (guerrero, serpiente, mujer que llora, anciano), desarmó a Grid con su conteo de muertes y fue rechazado por el Gran Maestro: «quiero un dios que observe de lejos y proteja en los desastres»; «el dios que quieres no existe», fue la respuesta.
- Chiou reveló ante los yangban que Grid posee el noveno corazón del Fénix Rojo, uno de los diez que contienen la fuente de su poder; Ajin conserva el número 9.857 y los corazones entregados se perdieron cuando el Fénix resucitó: la prueba era una trampa para exponer al resucitador.
- Los ensayos de Chiou: valentía (cada cual ante su peor miedo: los yangban ante un dios absoluto, Grid ante Bunel), mariposas-espíritu que sólo la divinidad quema, la posesión del pasado de Pagma (tercero y cuarto) y el juicio final en el barco.
- El pasado de Pagma: yangban de nivel 256, herrero principiante y espada suave con sólo Link y Wave; salvó al cachorro del tigre azul (hijo del Tigre Blanco) de las jaulas de Garam; Chiou desenvainó por primera vez en

muchísimos años —dos mitades con un solo corte—, le enseñó Transcend, Moderation, Pinnacle y Kill, y le ordenó huir al oeste y volver con las calificaciones de asesino de dioses: el origen de su viaje.

- Juicio final: Grid arrancó el ojo izquierdo de Ajin; la espada roja que ella esculpió en el mundo mental ignoraba el Ojo de Castración y lo hizo retroceder al borde del barco (12.310, 13.900, 12.850 y 11.980 de daño); la Orden de Dios reinició el Enlace Trascendido Mata a Pináculo —poder que Ajin atribuye al cuarto de los siete males— y la Espada del Ejército de 200.000 quebró su arma; Grid la expulsó del juicio con un dedo. Ganó +10% de ataque físico, probabilidad y poder críticos, y la capacidad de crear danzas de fusión de cinco espadas.
- La guerra económica: las pociones de crecimiento de Yatan (+700% de experiencia, 85.000 wones, sólo fieles de nivel 1 a 299) motivaron la contraofensiva de Lauel —armas de principiante con materiales nobles, gratis para conversos de Rebeca en los niveles 10, 50, 100, 150 y 200, frenando a Yatan un año—; las ventas quedaron muy por debajo de lo previsto, el mundo bautizó al reino «equipado por Dios» y Grid deberá forjar decenas de objetos para reponer la tesorería.

027 · Noe, el memphis

- Noe (memphis): gato negro esponzoso, pequeñas alas de murciélago, vientre regordete, ojos-linterna.
- Randy: forma grisácea pequeña; copia exacta de Grid (vestimenta y habilidades incluidas).
- Corn: pelaje blanco puro, cuerno dorado resplandecente, pose refinada.

- Noe: del huevo de El Gao; Tragar roba hasta el 50 % de stats para Grid.
- Randy: del Archipiélago; copia danzas de espada (30 % de stats). Corn: solo doncellas puras; velocidad extrema.

028 · Randy, el doppelgänger

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 1301–1325

Capítulos 1301–1325

Temas tratados

- La victoria en la prueba de Chiou y la humillación de los yangban
- La renuncia a la semidivinidad y la Verdadera Trascendencia
- Chiou, el Único Dios, y la verdad sobre Zeratul
- La técnica secreta del dios Marcial y la renovación de las danzas
- Los fantasmas inmortales del muro de las lamentaciones
- La alianza con el Reino Shin y el cultivo de nueces doradas
- El rejuvenecimiento de Irene y la crisis conyugal de Grid
- Los revolucionarios y la estrategia de ataque de leyenda
- El festival de Yangmon y la defensa de Reidan
- Kraugel, Vivan y las técnicas secretas de Muller
- Los nuevos códigos de caballería de Mercedes
- Braham, la Sala del Conocimiento y el Señuelo Mejorado
- La primera graduación de la Academia Overgeared
- La octava epopeya y la incursión contra El Gao
- El infierno como coto de caza: Glant, las súcubos y Andras

Resumen

La prueba que quebró a los yangban

Tras la caída de Ain, cuya espada roja se deshizo junto con su corazón, Chiou sabía desde el principio que los yangban criados bajo las reglas de los cinco mayores no podían manejar a ese humano. Saesol lo comprueba: la postura del tigre blanco le niega hasta el punto débil —menos de diez mil de daño— y las espinas de las hombreras devuelven el 60% de sus golpes con una maldición que impide curarse tres segundos; y cuando la energía

de Grid empieza a emitir la longitud de onda de la divinidad, comparable a la de los cinco mayores, la Espada de la Iluminación se integra con la Espada del Dragón de Fuego: la «combinación de elementos», envuelta en llamas rojas y negras, destruye media nave y deja a Saesol temblando de impotencia. «Perdí», grita antes de caer, y ningún otro yangban acepta el reto; cuando uno intenta salvar el orgullo llamándola «la apóstol de Zic», el rostro de Chiou se contorsiona como el de un demonio: es un humano común, «una existencia superior por sí misma». Zibal y los Caballeros Rojos ven a los yangban arrogantes asentir por primera vez ante un humano; el sistema traduce el terremoto: Irene, venerada por los débiles y respetada por los fuertes, ha obtenido el título de Asistente del Reino Hwan y atrae el gran interés de los cinco mayores. Grid es el primer jugador en pasar la prueba de Chiou, número uno de un examen que solo superó Mir, hace cuatrocientos años, cuando cientos de yangban cayeron ante él; para cientos de semidioses existen siete asientos de dios.

La renuncia a la semidivinidad

El premio empuja a Grid hacia un precipicio: su nivel de divinidad alcanza el cinco y queda calificado para evolucionar a medio dios. Está a punto de aceptar cuando vislumbra la decepción en el rostro de Chiou. El Gran Maestro, que fue medio dios antes que trascendente, deshace la duda: un medio dios rinde más que un trascendente de inmediato, pero el potencial del trascendente es mayor, y el Asesino de Dioses es una de las formas finales capaces de matar a un dios. «Quiero que seas humano», confiesa el Gran Maestro; Chiou, que sueña con ser asesinado, calla sin intervenir en el destino de nadie. Zibal, que ya lo reconoció pese al disfraz, lo respalda: es el Supremo entre dos mil millones. Grid recuerda por qué declaró la guerra con sus epopeyas —para frenar a los yangban y a los cinco mayores, no para sentarse en un trono— y rechaza la evolución: él será un asesino de dioses. La recompensa se sustituye: se abre la Verdadera Trascendencia, el mundo que solo unas decenas de seres han pisado en toda la cosmovisión: no

existen ataques que no reconozca y resiste golpes críticos sin exponer debilidades.

De la caja de madera de Chiou sale la técnica secreta del dios Marcial, entregada por segunda vez en la historia tras Mir. Intentar evaluarla castiga los ojos de Grid —es tabú tocar al Único Dios—, y el Gran Maestro explica: Chiou nació de las aspiraciones de toda la humanidad, no solo del este como las cuatro bestias auspiciosas, y Zeratul es solo una copia suya nacida de Rebeca. Chiou es inmortal mientras exista la humanidad y solo el poder humano puede negarlo y destruirlo: por eso está obsesionado con los asesinos de dioses, y por eso pidió a Pagma que volviera del oeste «con las calificaciones de un asesino de dioses». La técnica está en blanco —«hecha para llenar tus deficiencias»—, y tras elevar la Evaluación del Herrero Legendario con Potencial Abierto hasta un nivel comparable al de un dios, Grid la aprende: todas sus danzas renovadas —incluida la nueva danza Cielo a nivel máximo— y hasta diez danzas de fusión, con la de cinco espadas ligada a su divinidad; la Esgrima de Grid nivel dos (+60% de poder físico, +30% mágico, +70% de crítico y +110% de daño crítico, triplicado en cooperativas); la meditación siempre activa, sus dominios de arma y magia fusionados en las Técnicas de Combate y el elemental de luz avanzado liberado como guardián autónomo.

Fantasmas inmortales y despedida del este

El regreso atraviesa el peor «muro de las lamentaciones» del Continente Oriental: el embalse del bosque de melocotoneros del Reino Hwan, patrullado por fantasmas inmortales, daoístas fracasados al servicio de los cinco mayores cuyo manejo de espada confundió en su tiempo al Gran Maestro. El Grid de hoy los borra con Flower Revolve y las danzas encadenadas, y con un 2,1% de experiencia por caza pasa tres días felices entrenando a Noe, Randy y los esqueletos antes de volver montado en Overgeared Corn, ya sin la máscara de piel de Berit. En el Reino Shin, que movilizaba a diez mil soldados para buscar a la reina desaparecida, el rey Shin se inclina profundamente ante el Overgeared King y Piaro entrega la

buena nueva: ya sabe cultivar nueces doradas, aunque solo la isla Cork reúne las condiciones —quinientos árboles posibles, y cada cien rinden unos diez frutos al año—; promete cambiar el ambiente del este, aunque tarde años o décadas. Con la madera de fósforo blanco, el método de cultivo y la alianza de sangre con Shin en la bolsa, el rey levantará un segundo santuario junto al de la Tortuga Negra.

El rejuvenecimiento de Irene

Grid corre a casa imaginando a Irene feliz y la encuentra llorando frente al espejo: «mi cara cambió de la noche a la mañana, soy un monstruo». El rejuvenecimiento era una bendición para él, pero ella llevaba años preparando el corazón para envejecer y partir con dignidad, y la decisión unilateral anuló esa determinación: «¿cómo puedes hacer esto sin decirme nada?». Tres días de comidas separadas y un rey ausente. Lauel diagnostica el segundo error: disfrazado de Irene, Grid arruinó la imagen de una dama de poesía y arreglos florales comportándose como una chica machista y violenta. En el mundo real, Yura acompaña a Shin Youngwoo a comprar el regalo de cumpleaños del presidente y le da la clave que faltaba.

Revolucionarios y el festival de Yangmon

El mundo de los clasificados hierve: Aster, el ermitaño de los Cinco Milagros, ha sido derrotado por diez jugadores de clase normal. La «estrategia de ataque de leyenda» rompió el mito de la resistencia a los estados anormales: los portadores de clases ocultas dejaron de cuidarse de lo que creían inofensivo. Alle —un asura, tercera clase de avance que solo tres personas han logrado, que desprecia el «esfuerzo» como máscara del talento y la suerte— lidera a los revolucionarios que cazan leyendas «para la mayoría»; su siguiente objetivo es Yura. El escenario es Reidan durante el festival de Yangmon, el domador de clase única que desfila cientos de animales dos veces al año —en secreto, un desfile militar de quien puede comandar un ejército de bestias—. Yangmon sobrevive al

asalto con los reflejos de quien fue mayordomo de trece gatos, y Yura llega tarde pero acompañada del Rey Elemental de Luz, modelado según una diosa, que le sirve de ojos y cercena el brazo derecho de Alle. La revelación es mayor que la escaramuza: detrás de los revolucionarios está Rothschild; las grandes empresas y familias han criado soldados privados —«la espada de la familia»— y la cooperación de Grid con Talima las ha empujado a moverse: «el juego en solitario del Reino Overgeared ha terminado». Y cientos de wyverns del gremio bombardean a los revolucionarios.

Kraugel: Pangea, Vivan y Kars

Kraugel recala en una Pangea renacida bajo la protección del Fénix Rojo y despacha a seis Seguidores del dios Marcial encadenados que exigen las técnicas secretas de Muller —ocho en total, cuatro ya en su poder, ilegibles para quien no sea Santo de la Espada—. Aparece Vivan, el primer pionero de la Torre, furioso por la terquedad de su sucesor; Kraugel confiesa la verdad: Muller era Santo de la Espada y rey, y su manejo maximizaba la combinación de energía de espada y energía de lucha que él no posee; quiere medir antes sus límites con sus propias fuerzas. Vivan lo entiende, le regala su abrigo de escamas de dragón forjado con el tercer asiento de la Torre y lo despide rumbo al reino Ka, donde duerme el dragón azul. En Kars, capital del Reino Cho «bloqueada por un festival», se infiltra entre nubes azules y lee las ruinas: una docena de nigromantes invadió la ciudad… en realidad Agnus solo, con su caballero de la muerte orco; el Fénix Rojo curaba a los defensores —pocas bajas, pocos cadáveres que robar— y una Jishuka convertida en leyenda ayudó a repelerlo. Mientras, el Grupo SA celebra que Agnus, al que Baal aprecia porque le desobedece —todo es una broma para el primer gran demonio—, por fin huyó al peligrar su salud: jugará en serio.

Mercedes y Braham

Mercedes escribe un nuevo código de caballería nacido de ver a Irene joven: «el lugar donde debía morir un caballero era el campo

de batalla», porque Grid no quiere que su gente muera en vano. El código restaura el origen de su energía verdadera —cabello azul, piel nueva—; Grid le pide que no deje que vuelva a blanquearse, y ella responde: «si ocurre la misma situación, te protegeré». Braham, en cambio, secuestra a Grid para una lección de orgullo en la Sala del Conocimiento, el primero de sus tres mundos mentales: una biblioteca infinita. El duelo es una clase de humildad: Desintegrarse lo atraviesa, la magia de reflejo devuelve todas sus danzas, un Teleport instantáneo anula su Shunpo y un Meteor lo deja tendido. Pero Braham está encantado: «ha llegado el punto en el que tengo que preocuparme», «creo que puedes superarme». Grid, que solo puede aprender un hechizo por escalón porque su energía de lucha ocupa los circuitos de maná, elige entre cientos de libros negros sin título y saca… el Señuelo. Braham corrige el disgusto: «lo que más te falta es experiencia». El Señuelo Mejorado invoca un pájaro de maná que hereda la naturaleza del maná del lanzador y engaña hasta los sentidos trascendentes. Y nota que alguien cambió la circulación de maná de Grid, sin adivinar quién. Al volver, Faker —su clase Lantier ya borra su existencia del mundo— informa de Rothschild, y Grid ordena vigilar a los revolucionarios sin orden de muerte: un rey astuto persigue intereses, no venganza.

La primera graduación y la isla Cork

Siete años después de su fundación, la Academia Overgeared gradúa a su primera promoción. Grid recorre los departamentos y solo encuentra once talentos —ninguno en magia, porque los magos prometedores van a las torres—, entre ellos dos arquitectos que construyen casas para los pobres y, en esgrima, tras una demostración con espada de madera que parte la atmósfera con el Pináculo del golpe de Chiou, Betel (nivel 195, título Buscador de Espadas): su «maldición del golpe» lo hará crecer persiguiendo el ataque que vio (+50% a 400% de poder de espada, dominio +300%). «Se recreó la historia de Chiou y Pagma». La sorpresa la da el departamento elemental de Sticks: 31 graduados que ya contrataron elementales, base de la futura división elemental de

Overgeared, ante un Grenal que decide abrir academias en todo el Imperio; Sticks guarda en secreto sus puertas warp ya instaladas en la isla Cork. Allí viajan Grid y Mercedes: la isla, cerrada al turismo, ve a Grid coser ropa interior camino de la playa y regalar a su caballera una cinta para el pelo blanca —hilo de Lorun con nueve hilos retorcidos, dos meses de trabajo diario, efectos de velocidad —, el primer regalo de su vida que no es un arma.

El Gao y la octava epopeya

La mazmorra de la isla es el feudo de El Gao, el noveno gran demonio, «maestro del fuego del infierno»: un espíritu sin cuerpo, sellado por Muller, que posee carne demoníaca para manifestarse y que esta vez convoca su séptima piedra de fuego —cada piedra le suma 150 niveles; antes eran cuatro; en su día Grid y Peak Sword le robaron dos para poder vencerlo—. Las piedras son su fuerza y su flaqueza: quitarlas lo debilita, pero hunde el botín. Sus patrones son una sentencia: rugido con miedo y confusión, río de fuego que reduce la curación a la mitad, pilares de llama aleatorios y un tentáculo que, cuando la mitad del grupo pierde salud, inflige 100% de daño verdadero a cinco objetivos con crítico incondicional. Por eso Pon enloquece al saber que Grid entró solo con Mercedes y cabalga hacia Sticks cuando el susurro, bloqueado en plena incursión, no llega; Lauel lo frena: Mercedes ha escrito otro código y ella misma afirma que perdería contra el Grid actual. La batalla lo confirma: el Keen Insight de Mercedes lee los patrones del jefe en un instante, su escudo detiene los meteoros, y mientras Grid sigue sus pasos la responsabilidad que lo oprimía «desaparece capa por capa». El sistema lo convierte en mito: «Overgeared King Grid está escribiendo la octava epopeya». No es su hazaña sino su crecimiento: el hombre que siempre luchó solo por fin confía en los demás. Al completarse, la distinción entre la generación anterior de leyendas y la actual desaparece: todas las leyendas vivas ganan +10 en sus cuatro estadísticas de combate; Grid endurece su Piel de Trascendencia, recibe el título Protagonista de la Leyenda y un punto más de deidad: Mercedes lo está deificando.

La segunda fase trae la magia creada para matar a Muller: 33 círculos de llamas oscuras condensadas. El mundo se detiene bajo la Verdadera Trascendencia, Grid ve las 33 chispas congeladas y devuelve el bombardeo con Flower Revolve; El Gao, aplastado por su propio poder, se arranca los ojos inútiles, absorbe el fuego del cuerpo prestado —que se derrite con él— y pierde las cuerdas vocales. «Grid, Overgeared King. Lo recordaré»: el primer humano desde Muller que le hace sentir impotencia. Sigue una guerra de desgaste con todo su arsenal: la Tormenta del Dios del Fuego que lo cura un 20%, el escudo de Braham que absorbe 25.673 de daño, el robo de vida de Avaricia —100% del daño convertido en salud— y el del anillo de piedra élfica, el título real que levanta un escudo igual a la salud perdida en el último minuto y la pasiva Reina del Fuego de Belial, que impide que su resistencia caiga. Un Señuelo engaña al demonio ciego y la Solicitud para estar conmigo descarga la lluvia de cientos de armas y armaduras forjadas a lo largo de su historia antes de que rey y caballera lo decapiten juntos. El botín es de ensueño: el Cuerno del Rey Demonio Seleccionado (legendario, 2599 de ataque, nivel 600 exigido que Grid reforjará para el gremio), el Collar y el Anillo de la Jerarquía (+800 de inteligencia entre ambos, +2 criaturas), un centenar de piedras benditas, +2000 de reputación infernal y dos niveles más, hasta el 417. La Runa de la Gula devora el poder del gran demonio debilitado y escupe Dominación: controlar hasta dos criaturas demoníacas de nivel inferior. Mercedes confirma la séptima piedra y el futuro queda trazado: incursiones de todo el gremio, El Gao cazado otra vez el próximo ciclo para cebar la runa y su destrucción definitiva con el poder de Ruby cuando asome la octava piedra.

Yeun, Mir y el infierno como coto

En el este, Kraugel se topa con Yeun, la yangban que estudió artes marciales junto a Mir: él lee y destroza todas sus técnicas, pero pierde ante la potencia bruta del semidiós. Yeun vuelve al palacio sangrando: ¿cómo un humano de menos de cien años, ni siquiera trascendente, supera sus cien años de entrenamiento? Mir la sana —el único yangban capaz de canalizar el tigre blanco y el fénix rojo

sobre otros— y veta quemar las técnicas secretas de Muller: quiere un nuevo Santo de la Espada que crezca, para ser el nuevo dios Marcial y dar descanso a Chiou; el abrigo de Vivan, por cierto, arde para animar a Kraugel en plena pelea. Mientras el mundo debate la epopeya, Grid entra al infierno de la mano de Yura: 33 zonas gobernadas por grandes demonios y penalizaciones brutales (recuperación −85%, curación −70%, estadísticas −20%) que su reputación de 7000 suaviza un 15%. En la zona neutral, donde demonios ordinarios con cultura y moneda propia hacen inútil el oro humano, Yura presenta a Glant, el demonio de manos de plomo que le cortó la Alex, la Demon Slayer anterior, y que la sirve bajo contrato de fidelidad gobernando el infierno 32, el antiguo trono de Belial. Noe, con la piedra del trueno digerida, revela su forma adulta: un Memphis de melena de león y 500.000 de salud que carga a los esqueletos a lomo. La meta son las súcubos del bosque de Elitera, «las más fuertes y versátiles por debajo del nivel 420»: Grid las domestica a pico —Link y Kill las matan de un golpe— y los cuernos de fuego de la Runa de la Gula someten a las últimas sin rebajarles la salud. Siete súcubos de nivel 415 y treinta millones de salud —hechizan, duermen, erosionan resistencias y entran en los sueños— acaban arrodilladas ante un amo al que no pueden drenar y ante un Glant que aplaude: «tu apariencia hoy es peor que la de un gran demonio». Diez días después, en el infierno 29, donde Marbas sobrecarga la reaparición de élites, las cadenas caen sobre Yura: Andras, subordinado de Baal, la encadena y quema para grabarle el estigma por invadir la Tierra Santa. El Shunpo trascendido de Grid ya está ahí: Link, Kill, la Tormenta del Dios del Fuego y la danza de cinco espadas de fusión castigan al demonio, mientras Agnus observa desde la lejanía y se marcha: no apuntará su espada a un hombre que pelea por su amada. En el primer infierno su Creación Fallecida ya trabaja, y la risa de Baal anuncia que «comenzará pronto».

Hechos relevantes e interesantes

- Grid fue el primer jugador en superar la prueba de Chiou, en el puesto número uno: un examen al que cientos de

yangban aspiraban a siete asientos de dios y que solo había pasado Mir, hace cuatrocientos años, destruyendo a todos los retadores.

- La victoria sobre Saesol: la postura del tigre blanco redujo a menos de diez mil el daño en su punto débil, las espinas de las hombreras reflejaron el 60% con maldición de tres segundos sin curación, y la «combinación de elementos» de la Espada de la Iluminación con la Espada del Dragón de Fuego partió media nave; los yangban reconocieron por fin a los humanos como posibles rivales.
- Irene obtuvo el título de Asistente del Reino Hwan: los débiles la veneran, los fuertes la respetan y los cinco mayores le prestan gran interés, prometiendo una acumulación masiva de estadística de deidad (contra las dos breves notificaciones que recibió Dante).
- Grid rechazó evolucionar a medio dios para conservar su condición de trascendente: el Gran Maestro explicó que el medio dios rinde más de inmediato pero el trascendente tiene más potencial —el Asesino de Dioses es una de sus formas finales—; la recompensa sustituida fue la Verdadera Trascendencia (no hay ataques que no reconozca; resiste críticos sin exponer debilidades), alcanzada por apenas unas decenas de seres en toda la cosmovisión.
- Inmediatamente después de la renuncia, el Gran Maestro —que rara vez sonreía— lanzó un ataque sorpresa para comprobar el nuevo estado: Grid respondió a los golpes y la pelea solo se detuvo cuando su mano bloqueó el codo del Gran Maestro, caído en un ángulo agudo; las ondas de choque dejaron atónitos a Zibal, los Caballeros Rojos y los yangban, que tragaron saliva al descubrir que ambos habían cruzado golpes de verdad.
- El «despertar» de Zibal: al comparar su propio papel en los grandes episodios con el de Grid, constató que la brecha era mayor de lo esperada y sonrió —«tengo una razón para esforzarme más»—; uno de los mejores clasificados ardía con renovada motivación para superarlo.

- Chiou es el Único Dios: nacido de las aspiraciones de toda la humanidad (las cuatro bestias auspiciosas solo nacieron de los humanos del este); Zeratul es una copia suya surgida de Rebeca; Chiou es inmortal mientras exista la humanidad y solo el poder humano puede negarlo, razón de su obsesión con los Asesinos de Dioses —le pidió a Pagma volver del oeste con esas calificaciones—.
- La técnica secreta del dios Marcial (en blanco, la segunda tras la de Mir) reescribió a Grid: todas sus danzas renovadas, la nueva danza Cielo a nivel máximo, hasta diez danzas de fusión con la de cinco espadas ligada a la divinidad, la Esgrima de Grid nivel dos (+60% físico, +30% mágico, +70% crítico, +110% daño crítico, triplicado en cooperativas), meditación permanente, dominios de arma y magia fusionados y el elemental de luz avanzado liberado como guardián autónomo; Potencial Abierto elevó antes su Evaluación del Herrero Legendario a nivel comparable al de un dios.
- Los fantasmas inmortales —daoístas fracasados al servicio de los cinco mayores— pasaron de rivales del Gran Maestro a presas de Grid en el «muro de las lamentaciones»: 2,1% de experiencia por caza durante tres días de estadía.
- Reino Shin: el rey Shin se inclinó ante Grid, se selló la alianza de sangre y se levanta un segundo santuario; las nueces doradas solo pueden cultivarse en la isla Cork (500 árboles; cada 100 árboles rinden ~10 nueces al año), y Piaro se comprometió a modificar el ambiente del este del reino.
- Irene rejuvenecida entró en crisis: «¿cómo puedes hacer esto sin decirme nada?». Había pasado años preparándose para morir con dignidad y la sorpresa anuló su determinación; Lauel añadió el agravio de la imagen «machista» que Grid dejó de Irene en el este; en el mundo real, Yura consoló a Shin Youngwoo camino del cumpleaños del presidente.
- Aster, el ermitaño de los Cinco Milagros, cayó ante diez jugadores de clase normal con la «estrategia de ataque de leyenda»: la resistencia a estados anormales dejó de ser invencible porque sus portadores dejaron de precaverse; los

revolucionarios de Alle —un asura, tercera clase de avance que solo tres personas poseen— cazan clases ocultas «para la mayoría», con Rothschild y los soldados privados de las grandes familias detrás (se movieron por la cooperación de Grid con Talima). Faker —su clase Lantier ya borra su existencia del mundo— informó del movimiento de Rothschild, y Grid ordenó vigilancia sin orden de ejecución: un rey astuto persigue intereses, no venganza.

- El festival de Yangmon en Reidan: procesión de cientos de animales y monstruos dos veces al año, +2000% de visitantes y, en secreto, un desfile militar del domador de clase única; Yangmon esquivó a Alle con reflejos de mayordomo de gatos, Yura acudió con el Rey Elemental de Luz como ojos y los wyverns del gremio Overgeared arrasaron a los revolucionarios; Alle perdió un brazo.
- Kraugel posee cuatro de las ocho técnicas secretas de Muller (solo legibles por un Santo de la Espada) y rechaza aprenderlas: sin energía de lucha no puede reproducir el manejo de Muller, Santo de la Espada y rey; Vivan le regaló su abrigo de escamas de dragón y partió hacia el reino Ka, donde está sellado el dragón azul.
- Kars fue invadida en solitario por Agnus y su caballero de la muerte orco: el poder del Fénix Rojo curaba a los defensores y Jishuka ayudó a repelerlo; el Grupo SA celebra que Agnus por fin huyera al peligrar su salud (Baal lo aprecia porque le desobedece) y espera nuevos «difuntos».
- Mercedes restauró el origen de su energía verdadera con un nuevo código de caballería —cabello azul y piel nueva—; Grid le pidió no dejar que vuelva a blanquearse; en plena incursión escribiría otro código («una espada que no puede proteger a su maestro no tiene significado») que elevó su ataque, crítico y golpes a puntos vitales.
- Braham abrió por primera vez su mundo mental contra un humano: en la Sala del Conocimiento derrotó a Grid con Desintegrarse, magia de reflejo y Teleport instantáneo, y confesó que fue el único de los diez hijos de Beriache que se

rebeló contra su ultimátum; contento, admitió: «creo que puedes superarme».

- Grid aprendió el Señuelo Mejorado de Braham: un pájaro de maná que hereda la naturaleza del maná del lanzador y engaña hasta los sentidos trascendentes (5 metros, 10 segundos, 3 minutos de recarga); la lección: lo que más le falta es experiencia.
- Primera promoción de la Academia Overgeared (siete años): once talentos, ninguno en magia; Betel (nivel 195, título Buscador de Espadas, «maldición del golpe»: +50% a 400% de poder de espada y dominio +300%) recreó la historia de Chiou y Pagma; los 31 graduados elementales de Sticks serán la base de la división elemental; Grenal, el Rey Inmortal, abrirá academias en el Imperio; Sticks oculta sus puertas warp ya activas en la isla Cork; allí, además, Grid regaló a Mercedes una cinta para el pelo blanca —hilo de Lorun con nueve hilos retorcidos, dos meses de trabajo diario, costura de nivel cuatro avanzado—: el primer regalo de su vida que no fue un arma o un escudo.
- El Gao convocó su séptima piedra de fuego (+150 niveles por piedra: cuatro en el pasado, seis recientemente); las piedras son su fortaleza y su debilidad —Grid y Peak Sword le robaron dos en su día, pero quitarlas reduce el botín—; su tentáculo inflige 100% de daño verdadero a cinco objetivos con crítico incondicional (mató a Toban de un golpe en otra incursión) y el río de fuego reduce la curación a la mitad.
- La octava epopeya —protagonizada por Mercedes compartiendo las cargas del infierno— eliminó «la distinción entre la generación anterior y la actual»: +10 a las cuatro estadísticas de combate de todas las leyendas vivas; Grid subió un nivel de estado, recibió el título Protagonista de la Leyenda, otro punto de deidad (Mercedes lo deifica) y la Piel de Trascendencia nivel dos (resiste daños físicos menores de 3000).
- Claves del triunfo: los 33 círculos de la magia creada para matar a Muller devueltos con Flower Revolve bajo Verdadera Trascendencia; Tormenta del Dios del Fuego (cura

del 20%), escudo de Braham (25.673 absorbidos), robo de vida de Avaricia (100%, 5 minutos de recarga), pasiva Reina del Fuego de Belial (la resistencia no cae), el Señuelo contra el demonio ciego y la Solicitud para estar conmigo descargando cientos de armas de su historia; El Gao, sin ojos ni cuerdas vocales, prometió recordar el nombre de Grid: el primer humano desde Muller que le produjo impotencia.

- Botín de El Gao: Cuerno del Rey Demonio Seleccionado (legendario, 2599 de ataque, nivel 600 exigido; Grid lo reforjará para el gremio), Collar y Anillo de la Jerarquía (+800 de inteligencia entre ambos, +2 criaturas), 39 y 68 piedras de mejora benditas, +2000 de reputación infernal (7000 total) y dos niveles (Grid alcanza el 417); la Runa de la Gula devoró su poder y otorgó Dominación: hasta dos criaturas demoníacas de nivel inferior por 24 horas. El plan: incursiones de todo el gremio de ahora en adelante, nueva caza de El Gao el próximo ciclo (40 días) para añadir poderes a la runa y destrucción definitiva, con el poder de Ruby, cuando invoque la octava piedra.
- Concluida la incursión, Grid regresó junto a Mercedes mediante un pergamino de regreso y fue recibido por Pon y Toban con el resto del equipo de asalto, aliviados y recriminándole el riesgo de entrar solo; Mercedes, tras sufrir de primera mano la séptima piedra de fuego, propuso que en adelante el propio Grid fuera el responsable de controlar a El Gao.
- Yeun, la yangban discípula de Mir, ganó a Kraugel por potencia pero vio destrozada toda su técnica; Mir —el único que canaliza el tigre blanco y el fénix rojo sobre otros— la curó y vetó destruir las técnicas de Muller: quiere un nuevo Santo de la Espada que lo haga crecer, ser el nuevo dios Marcial y dar descanso a Chiou.
- El infierno: 33 zonas gobernadas por grandes demonios; penalizaciones de hasta −85% de recuperación y −20% de estadísticas, suavizadas por la reputación de Grid (7000: −15%) y el té de ciempiés (−5% permanente); en la zona

neutral viven demonios ordinarios con cultura y moneda propia donde el oro humano no vale; Glant, al que la anterior Demon Slayer Alex cercenó las manos, sirve por contrato de fidelidad a Yura y gobierna el infierno 32, el antiguo trono de Belial; Noe reveló su forma adulta de Memphis (nivel 309, 500.000 de salud) y carga a los esqueletos.

- Siete súcubos del infierno 32 (nivel 415, 30 millones de salud, encanto 5000) quedaron dominadas —las últimas sin necesidad de rebajarles salud— tras un adiestramiento a pico, porque Link, Kill y el título de muerte instantánea las mataban de un golpe; cada una hechiza hasta ocho objetivos, duerme, erosiona resistencias con energía yin y se infiltra en sueños; Glant aplaudió: «tu apariencia hoy es peor que la de un gran demonio».
- Yura alcanza el nivel 408 (+30% de estadísticas y +500% de daño en el infierno tras el nivel 400) y guía a Grid hasta el infierno 29, donde Marbas, subordinado de un gran demonio con poder comparable a uno de rango alto, sobrecarga la reaparición de élites; la expedición acabó con Andras, subordinado de Baal, encadenando y estigmatizando a Yura por invadir la Tierra Santa, la contraofensiva de Grid con la danza de cinco espadas y la retirada de Agnus, que ya distingue cuándo pelear: no apuntará su espada a quien lucha por su amada, mientras Baal anuncia que «comenzará pronto».

029 · Corn, el unicornio

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 1326–1350

Capítulos 1326–1350

Temas tratados

- Andras, el demonio leal traicionado por Baal en el infierno 29
- El alma de Pagma, la novena epopeya y la Danza de la Espada: Dragón
- El duelo imposible contra Baal y la muerte de Grid
- La incursión de Marchosias y la purificación del infierno 29
- Agnus contra Chris en las Montañas del Caos
- La liberación del alma de Mud y el Sucesor de Mud
- Betty, la primera contratista de Baal, y la floración de la magia de sangre
- Elfin Stone y el desafío por el trono del Rey Sangriento
- El Dios Demonio Sitri y el Corazón del Dios Demonio
- El Ciclo Gourmet del dragón Raiders
- La rebelión del príncipe Benoit y el gran demonio Botis en Titán
- Trasion, el demonio de las maldiciones, y el Abismo imperial
- El Gran Ladrón de la Noche Roja y la alianza imperial de Overgeared
- La ira del dios marcial Zeratul y la Tríada de Le Geon
- La revelación de Amorak a Rose

Resumen

El demonio que creía en su dios

Andras nació con el fuego innato, pero nunca fue calificado para gran demonio: El Gao y Belial ya gobernaban las llamas con más competencia. Resentido con Yatan, que le dio «un talento inútil»,

fue salvado por Baal cuando varios grandes demonios lo atacaron: lo nombró subordinado y le regaló el acero y el viento. Renacido con tres poderes, soñaba con ocupar el puesto 32, vacante, y escribir una leyenda como la de Cepar el vagabundo, el demonio de bajo rango que afiló la espada y ascendió al décimo tercer infierno. Para él, su dios era Baal, y por lealtad persiguió a Yura, escondida en el primer infierno entorpeciendo los asuntos de su señor. La pelea con Grid —que había bajado al infierno solo por domesticar súcubos— ocurre en el infierno 29: sostenido por la Tormenta del Dios del Fuego y el poder de Belial (la Reina del Fuego impide que su resistencia caiga), Grid despliega sus cinco danzas de fusión recién creadas y le arranca un brazo al demonio, que grita pidiendo ayuda a Agnus, venido con él y mudo como estatua. Entonces Baal responde: humilla a Andras por «traicionar la gracia y pisotear el respeto», confiesa que lo salvó solo para saborear su desesperación y parte la tormenta con un rayo negro. La imagen mental de Grid —la construcción de voluntad que sostiene la Tormenta— se rompe: corazón roto, estadísticas desplomadas, cuerpo inmóvil. Andras reúne sus cadenas en una espada enorme y se lanza contra su dios; un rayo lo apaga. Grid recibe la tarea de castigar a Baal y sabe que Amorak, gran demonio del conflicto y viejo vinculador de Yura, lo espera en algún infierno.

El alma de Pagma y la novena epopeya

Baal extrae un alma que grita: es Pagma. El gran herrero traicionó a su único amigo, sacrificó a muchos, firmó con un gran demonio y desenterró las tumbas de los héroes para salvar el mundo; cayó en el archipiélago de Ben tras luchar solo días y noches contra las fuerzas del infierno, y aceptó el dolor eterno como precio. Baal se deleita quemándola: «es más divertido acosar a los buenos». Grid, recuperándose del colapso, le planta la cara: «Overgeared King Grid está escribiendo la novena epopeya, ¿te atreves a reírte de un héroe?». Se quita la corona de Talima, se echa hacia atrás el pelo empapado y se inclina profundamente: «Siempre te estaré agradecido. Espérame: te daré la oportunidad de disculparte con Braham». La voluntad de Pagma estalla, su origen se absorbe en

Grid y el sistema responde: Grid adquiere la Danza de la Espada de Pagma: Dragón, completa la novena página de la epopeya —la leyenda de Pagma expandida por una historia secreta—, y todas las obras de Pagma suben su calificación en uno, con la que Yura cambia su pistola por un rifle de francotirador reforzado.

Morir ante Baal

Con tres minutos de movilidad, Grid y Yura —«no muramos juntos»— atacan: Regulación del Infierno, botas del dragón azul y el estado de Dios del Rayo reproducen cada danza sin cooldown compartido, aunque sin fusión posible. Los escudos de Baal, fluidos como agua y decenas de veces más duros que los de Malacus, bloquean todo; el disparo de Yura atraviesa los escudos y le llega al corazón sin mover su salud; una lanza de poder demoníaco cuesta un brazo a Grid. «Tu fuerza actual ni siquiera puede entretenerme», bosteza Baal, y su mano, agrandada como la de Sitri, cubre el cielo. Grid apuesta por lo desconocido: Dragón, la danza que reproduce el último aliento del dragón azul que atravesó el pecho del dios absoluto Anul —carga de diez metros, 3.000% de daño físico, penetración que duplica el golpe e impide recuperarse cinco segundos—. Le perfora el pecho a Baal, pero el consumo lo deja inmóvil: empuja a Yura por la puerta al mundo humano y se vuelve ceniza mientras promete al alma: «solo espera». Baal deja una colina en el infierno 29 y un cumplido escalofriante: «estás calificado para convertirte en un dios, pero sigues siendo un humano... sigues siendo interesante».

La cacería y la incursión de Marchosias

Grid resucita en Reinard; Yura, aplastada por la culpa, escucha la verdad simple: «morí porque soy débil». Ambos necesitan crecer: Yura es tercera del ranking unificado (nivel 408), Chris ya ronda el 410 y Grid, frenado por sus grandes episodios, se arrastra por el 416. Pide volver al infierno 29: tras absorber a Pagma, las penalizaciones del infierno desaparecen y masacra monstruos sin fatiga. La visita enfurece a Marchosias, vigesimonoveno gran

demonio y amo del territorio, que según el demonio milenario Gland —consejero de piel roja de Yura— merecería el puesto 22: vencido antaño por Cepar, petrifica su propio cuerpo más duro que el acero y solo evita petrificarse los párpados, su única debilidad. Grid interrumpe con su capa el francotirador de Yura y emprende la incursión en solitario: Pináculo le corta los ojos; el demonio convoca cientos de miles de bestias (la Espada de Masacre del Ejército de 100.000 del Rey Invicto y la artillería de Yura, «la resurrección de la bruja de sangre», las diezman); en la fase final Marchosias se rodea de cientos de escudos de sangre petrificada, hasta que la Divinidad —que elimina el cooldown de Potencial Abierto— evoluciona temporalmente la danza de Pagma en danza de Grid y permite fusionar Dragón con Pináculo, Kill y Onda hasta pulverizarlo. Grid termina con 13% de salud, gana cuatro niveles y el Escudo Petrificado. Es la primera vez que la humanidad mata a un gran demonio en el infierno (Alex nunca llegó tan lejos; ni Müller lo logró): un millón de reputación, casi el triple de toda la acumulada.

Yura completa así una de sus más de treinta misiones de clase; Gland le recuerda que la acompañe siempre: esperar el renacimiento de cada gran demonio tomaría siglos. Yura purifica el infierno 29 (Regulación, Destrucción de Límites y Purificación), que se vuelve zona neutral —las estatuas de Yatan alimentan al dios y los grandes demonios no las tocan—, y Grid planea limpiar los infiernos de la década de los 30 para expandir la rama infernal de Overgeared. El herrero del infierno, Elmis, le da la clave para vencer el agotamiento: el Corazón del Dios Demonio de Sitri. Antes de volver, Grid y Yura derrotan también al trigésimo tercer gran demonio.

Agnus, Chris y la libertad de Mud

Agnus, contratista de Baal, no puede cazar en el infierno (los demonios lo tratan como NPC amigo) y se instala en las Montañas del Caos con caballeros de la muerte que visten armaduras de los soldados de Frontier: Chris le cierra el paso. El segundo del

ranking unificado, defensor de las clases normales y dueño de la Runa de Suplementación —nueve años de incursiones la evolucionaron: impide la huida y lo vuelve inmune al miedo—, derriba montañas con la Gran Espada del Tigre Blanco y el Control del Cielo, pero la andanada de minas del lich Mud lo destroza: muere agarrado al tobillo de Agnus. Éste cae poco después bajo el asedio de Euphemina, Katz —que convierte la sangre de Chris en un cuchillo—, la sombra de Avaricia y los golpes finales de Vanner y Pon, no sin soltar a Euphemina: «nuestra relación barata termina aquí; si bloqueas mi camino, te mataré». La misión oculta de ella se cumple al liberar el alma de Mud: el genio, discípulo de Braham condenado a morir joven, vio cómo su maestro le robaba el mérito de su sistema mágico y fue el propio Braham —no Agnus— quien lo convirtió en lich. Braham aparece en Frontier y se disculpa: «si te encuentro cuando nazcas de nuevo, viviré para ti». El alma se disipa, Euphemina hereda su conocimiento y cambia Duplicador por el Sucesor de Mud, clase legendaria de crecimiento especializada en magia de gran escala (nivel 300: cien niveles y cinco años perdidos). El mensaje mundial «una persona desconocida ha adquirido un potencial infinito» —expresión jamás usada con Agnus, Kraugel o Grid— enloquece a la prensa de Nixon. Chris, resucitado en Frontier, acepta la brecha (el contratista de Baal crece por etapas y ni siquiera alcanza el nivel 300) y se fija un nuevo rival a la sombra de su ídolo: «me volveré más fuerte que tú, Agnus».

La fiesta por las clases legendarias lleva al gremio a una barbacoa texana en Corea: la brisket de Pon, el patriotismo gastronómico de Pew, las finanzas de Shin Youngwoo —equipos de ejercicio, medicinas para sus padres, donaciones, terrenos, casi el 50% de impuestos— y el avión que Katz intenta regalar. Al día siguiente Grid reorganiza: el Collar de Latina (único, +350 de inteligencia, fortalece invocaciones de no muertos) irá a Bullet, segundo nigromante del ranking.

La Torre: Betty y la magia de sangre

El Anillo de Piedra Élfica, ya legendario, no convoca a Elfin Stone: el noveno hijo de Shizo Beri detesta al heredero de Braham. Ni Sticks ni Braham saben la solución; la Torre sí. Vivan, noveno asiento, se decepciona del lento nivel de Grid (421) y profetiza que el título de pionero cambiará de dueño como cambió de Kraugel a Grid; revela que un santo de la espada corta a dioses y dragones —aunque matarlos es otra cosa: solo Hayate mata dragones— y tiembla al entender que Kraugel, que rechazó heredar la Técnica del Corazón Inigualable, sabía desde el principio cómo superar a Müller. En el Grupo SA, Lim Cheol admite que Morfeo, alimentado por dos mil millones de jugadores, podría alumbrar un manejo de la espada superior. En Kaya, Kraugel mata a un yangban con un corte espacial: el segundo jugador que ejecuta solo a un semidiós.

Betty, cuarto asiento, es la primera contratista de Baal: un fracaso inmortal de cuerpo esquelético que estudia almas con lámparas de espíritus y espera héroes que destruyan a su señor. Saca el alma de Elfin Stone del anillo y explica el Rey Sangriento: los diez hijos de Shizo Beri obedecen por voluntad propia, pues el verdadero poder del rey es liberar la maldición de la pereza. Elfin Stone lo desafía por el trono; Grid le cruza la cara de un manotazo, devora su Transfusión de Sangre Extrema con la Espada del Dragón de Fuego y recibe su sumisión condicionada: no apuñalará a Braham por la espalda. La primera magia de sangre florece: maná máximo ×1,5 (140.000), recuperación duplicada y la nueva Transfusión de Sangre Extrema —daño de dos veces el maná máximo, absorción total, exceso que ignora resistencias, 24 horas de cooldown—, que con el anillo roza el medio millón de daño y otorga a Grid unos 400.000 de salud, los más altos del juego. Betty lo previene: su runa, tocada por la divinidad, alcanzará el tope de unos 40 poderes en veinte años (tiene 14), y le retrata a Sitri: nacido del alma del caos, amalgama de decenas de miles de almas, una bestia divina sin sabiduría ni creyentes, débil ante los demonios de un solo dígito y obsesionada con el mundo humano. Aún es prematuro cazar su corazón.

El dragón gourmet y el imperio en llamas

Hayate, trascendente supremo que siente la mirada de Chiou, encarga a Grid una misión: guiar a Raiders, el dragón gourmet que cada cien años recorre el continente en forma humana, por al menos ochenta restaurantes y sesenta elogios, con regalos del dragón por cada «estoy feliz» y su ira como castigo. Grid moviliza a Lauel, a los señores y a las Sombras de Overgeared —asesinos sin papilas gustativas que la cocina de Idan despierta— pese a la advertencia de Sticks: los dragones son niños de cuatro años con el poder supremo, y el gourmet devoró medio Árbol del Mundo ante los elfos. Basara coopera personalmente en Titán, donde el príncipe Durandal provoca a Grid y queda petrificado por su sola presión; el espía Resh lo guía a la reconciliación familiar con la Emperatriz.

La tregua la rompe Benoit, tercer príncipe: cabello blanco por veneno y duelo (María mató a su madre Aria), invoca al decimoséptimo gran demonio Botis en la capital. Grid lo somete solo ante las cámaras del mundo: el Escudo Petrificado frena sus guandaos cruzados, las Manos de Dios tejen la trampa, un Dragón le aplasta el cráneo a media caída y el Pináculo de la Onda de Muerte Vinculada Trascendida estampa un récord de 153.270.505 de daño. La protección de Chiou sustituye a la de Zeratul —«¡soy el verdadero dios marcial!»— y el título El que Conoció al Dios Marcial trae el Arte Marcial Definitivo: aturdimiento de uno a ocho segundos que nada ni nadie resiste. Botis muere bajo la espada de fuego tras la lluvia de armas y el foso del Dios de la Tierra, y deja dos guandaos legendarios de conjunto que Grid destinará a Kraugel.

El Abismo y la gran alianza

Benoit se dejó capturar para llegar al Abismo, donde contrata con Trasion, undécimo gran demonio y demonio de las maldiciones: sellado por Müller, derrotado por Kraugel y reencarnado sin recuerdos en el demonio «lamentable» que Grid conoció como Biplon. «Soy la esperanza de aquellos cuyo deseo del corazón es

una maldición»: devora a los prisioneros que maldijeron, incluida la Emperatriz María, mientras Benoit se derrite feliz. La Luz de Purificación de Ruby salva la escena; Grid resiste con el Campo de Sangre de Elfin Stone y su Transfusión, sufre el Condenar —la reversión curativa que vuelve no muerto— pero aturde a Trasion por primera vez en su existencia y escapa, sellando su maldición en el Abismo.

Titán se arma: la gran maga Rilia, el Dios del Rayo Kile —pilar comprado por Durandal que se arrodilla ante Grid de puro miedo— y la barrera imperial baja para recibir a Overgeared, con Braham a la cabeza. El Gran Ladrón de la Noche Roja, trascendente de seiscientos años, irrumpe «porque se abrió un tesoro escondido», comprueba que Grid no es la gallina de huevos de oro sino «una bestia que esconde sus garras» y se une por tres tesoros. En el cielo, Zeratul arenga a los dioses y envía a sus seguidores contra los humanos; en el infierno, Baal felicita a su «colega» Trasion: «morirás en esta guerra, así que no niegues la muerte: acéptala». Rose recibe de Amorak una revelación SSS inaudita: ayudar a los humanos a destruir al demonio de las maldiciones a cambio de dos niveles y el cambio de raza a demonio.

La batalla final reúne a las élites del continente: las flechas rebotan y la maldición sólo prende en NPC (la unidad de jugadores de Lauel resulta un acierto), las cuchillas invisibles parten por la mitad a los Caballeros Rojos de un dígito hasta que la Gravedad de Braham clava a los suyos, y Le Geon, la Tríada del dios marcial, presiona a tres Duques hasta que Kile, obligado por Grid, traiciona la revelación y lo enfrenta. Mercedes enseña a respirar a los Caballeros Rojos, la Lanza Ferroviaria de Pon —fuerza duplicada— hiere de gravedad a Trasion, el Enlace de Grid deshace su escudo, la lanza de luz de Braham lo derriba y la Tierra de Destrucción, pariente del Desintegrarse, lo traga para que el Mortero para Golpear de Piaro lo destroce bajo tierra: tres leyendas cruzadas por los siglos —Grid, Braham y Piaro— abruman al undécimo gran demonio.

Hechos relevantes e interesantes

- Andras, demonio de fuego, acero y viento al servicio de Baal, murió traicionado por su propio dios, que confesó haberlo salvado solo para saborear su desesperación; su lealtad era tan absoluta que su dios era Baal, no Yatan.
- La Tormenta del Dios del Fuego es una imagen mental: rota por un rayo negro de Baal, hundió a Grid en estado de colapso (estadísticas desplomadas, cuerpo inmóvil) —la primera gran debilidad del arma de voluntad.
- Al inclinarse ante el alma de Pagma y proclamarlo héroe, Grid absorbió su voluntad y origen: completó la novena epopeya, todas las obras de Pagma subieron una calificación (el rifle de francotirador de Yura entre ellas) y ganó la Danza de la Espada de Pagma: Dragón.
- Dragón reproduce el último aliento del dragón azul que atravesó el pecho del dios absoluto Anul: carga de 10 m, 3.000% de daño físico, penetración que duplica el daño e impide recuperación 5 segundos; consume 500 de energía de espada y su cooldown es de 10 minutos; la penetración permite incluso intercambiar la posición con el objetivo.
- Grid murió a manos de Baal en el infierno 29 tras perforarle el pecho con Dragón; las últimas palabras de Baal: «estás calificado para convertirte en un dios, pero sigues siendo un humano... sigues siendo interesante». La tarea activada: castigar a Baal, con Amorak, gran demonio del conflicto, esperándolo en el infierno.
- Tras absorber a Pagma, las penalizaciones del infierno sobre Grid desaparecieron; mató a Marchosias (29.º gran demonio, petrificador merecedor del puesto 22 según Gland, vencido antaño por Cepar el vagabundo) y luego al 33.º: la primera victoria de la humanidad sobre un gran demonio en el infierno desde los tiempos de Alex, lo que Müller nunca logró, valió un millón de reputación (casi el triple de toda la acumulada) y el Escudo Petrificado, capaz de petrificar al atacante.

- En la incursión de Marchosias, la Divinidad eliminó el cooldown de Potencial Abierto y la Danza de la Espada de Pagma evolucionó temporalmente a Danza de la Espada de Grid, permitiendo fusionar Dragón con Pináculo, Kill y Onda; Grid terminó con 13% de salud, cuatro niveles más y Yura consumió su inmortalidad.
- El infierno purificado se vuelve zona neutral: las estatuas de Yatan de sus ciudades alimentan al dios del mal y por eso los grandes demonios las respetan; Grid planea limpiar los infiernos de la década de los 30 (los de los 20 están bajo el poder de Marbas) para expandir la rama infernal de Overgeared, cuyo herrero de referencia es Elmis.
- Yura completó una de sus más de treinta misiones de clase —derrotar grandes demonios—; Gland, el demonio milenario consejero, reveló la debilidad de Marchosias (nunca petrifica los párpados) y la regla: Grid debe acompañarla en cada incursión.
- Muerto Marchosias, los ejércitos del infierno 29 se reorganizaron bajo grandes candidatos a demonio —nivel medio 450, algunos con poder comparable al de un gran demonio— que se disputaban el trono vacante; los que aparecieron cerca de la comitiva de Grid y Yura suspendieron su guerra interna para atacar juntos, y el asedio empujaba a ambos hacia atrás hasta que Gland, el demonio de piel roja, cayó entre ellos liberando una corriente roja que convulsionó a los monstruos: «no es tu tarea final limpiar el infierno de un gran demonio».
- Chris murió contra Agnus defendiendo el honor del reino (caballeros de la muerte con armaduras de Frontier); Agnus cayó bajo Euphemina, Katz (cuchillo de la sangre de Chris), la sombra de Avaricia, Vanner y Pon; su nivel, pese a la clase, ni siquiera alcanza el 300 frente al Chris de más de 400.
- La verdad de Mud: Braham, celoso, le robó el mérito de su sistema mágico y fue él quien lo convirtió en lich; tras disculparse («si te encuentro cuando nazcas de nuevo, viviré para ti») liberó su alma y Euphemina cambió Duplicador por

Sucesor de Mud, clase legendaria de crecimiento de magia a gran escala, perdiendo 100 niveles (nivel 300).

- El mensaje mundial «una persona desconocida ha adquirido un potencial infinito» —término jamás usado con Agnus, Kraugel o Grid— desató la frenética búsqueda del nuevo protagonista (el editor Nixon).
- Vivan profetizó que el título de pionero cambiará de dueño como cambió de Kraugel a Grid; un santo de la espada corta a dioses y dragones, pero solo uno que supere a Müller podría matarlos, y Kraugel —que rechazó heredar la Técnica del Corazón Inigualable— ya mató a un semidiós en solitario en el desierto de Kaya.
- Betty, cuarto asiento de la Torre, es la primera contratista de Baal: un fracaso inmortal de cuerpo esquelético que estudia almas y espera héroes que destruyan a su señor; su afinidad con Grid subió 30 puntos.
- Los diez hijos de Shizo Beri obedecen al Rey Sangriento por voluntad propia; el verdadero poder del título es liberar la maldición de la pereza. Elfin Stone, tras desafiar el trono y perder en un golpe, se volvió subordinado de Grid con la condición de no traicionar a Braham.
- La primera magia de sangre floreció: maná máximo 140.000 (×1,5), recuperación duplicada y Transfusión de Sangre Extrema (daño de 2× el maná máximo con absorción del 100%, exceso que ignora resistencias; 10.000 de maná y 24 horas de cooldown); con el anillo roza los 480.000-580.000 de daño y la salud efectiva de Grid llega a ~400.000, la mayor del juego.
- La runa de Grid, ampliada por intervención divina, llegará a su tope de ~40 poderes en unos veinte años (ya acumula 14): tarde o temprano deberá elegir cuáles abandonar.
- Sitri, el Dios Demonio: nació del alma del caos, absorbió decenas de miles de almas errantes, tiene divinidad real pero es una bestia sin sabiduría ni creyentes, más débil que los grandes demonios de un solo dígito; su corazón es el ingrediente que Elmis pide para el objeto antifatiga.

- Misión del Ciclo Gourmet: guiar cada cien años al dragón Raiders (en forma humana) por ≥80 restaurantes con ≥60 elogios; cada «estoy feliz» trae un regalo del dragón y el fracaso, su ira; las Sombras de Overgeared recuperaron el gusto gracias a la cocina de Idan.
- El Arte Marcial Definitivo del título El que Conoció al Dios Marcial (concedido por Chiou, que retiró la protección de un Zeratul furioso): aturdimiento inevitable de 1-8 segundos sin distinción de raza, estado ni clase —la clave contra Botis y Trasion—; el récord de daño de un solo golpe subió a 153.270.505 contra Botis (17.º gran demonio), cuyo botín, dos guandaos legendarios de conjunto (2.280 de ataque, nivel 430+), irá a Kraugel.
- Trasion, undécimo gran demonio de las maldiciones, sellado por Müller y derrotado por Kraugel, reencarnó sin recuerdos como el demonio Biplon del Abismo; devoró a los prisioneros que maldecían —incluida la Emperatriz María— y su Condenar revierte la curación volviendo no muerto al objetivo, maldición que ninguna criatura terrenal puede negar.
- El Gran Ladrón de la Noche Roja (600 años de actividad, el que robó el collar de Nartan de la Torre) se alió con Grid por tres tesoros pendientes de elección; Baal, sobre Trasion: «morirás en esta guerra, así que no niegues la muerte: acéptala»; Amorak ordenó a Rose, mediante revelación SSS, ayudar a los humanos a destruir al demonio de las maldiciones (+2 niveles y cambio de raza a demonio).

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 1351–1375

Capítulos 1351–1375

Temas tratados

- La incursión conjunta contra Drasion, el undécimo gran demonio de las maldiciones
- Legeon, Kyle y los veintinueve Seguidores del dios Marcial
- Marionetas, Condena y el Cristal Congelado de Braham
- La revelación de Amorak: Drasion es Sariel, el arcángel caído
- El asesinato de Damian y el deicidio: Grid mata al arcángel Raguel
- La espada corta de Exeta y el sacrificio del dios herrero
- La décima página de la epopeya: la consagración del Dios Overgeared
- Los siete mensajeros y la undécima epopeya del dragón Nefelina
- La Iglesia de Dios Overgeared y la expulsión de los templos de Rebeca
- Rose, Amorak y el nacimiento de una demonio
- El ciclo del Dragón Gourmet y la aguja de calificación mito
- La sangre de Marie Rose y la locura del dragón Nartan
- Los enviados de Judar y la pérdida de las bendiciones divinas
- El nuevo mineral de Grid y Braham; los regalos de Rad Wolf y Hayate
- Damian: la deuda con el Vaticano, la estatua de Khan y el desafío de Celos

Resumen

El campo de batalla de Drasion

El grupo se abre en plena incursión contra Drasion, el undécimo gran demonio, señor de las maldiciones, poco después de la campaña contra Botis: decenas de millas de humanos del reino Overgeared y del Imperio —con la Emperatriz Basara peleando como en servicio activo— mientras cientos de jugadores se acercan a mirar. Sobre el campo flotan Kyle y Legeon, uno de la tríada del dios Marcial Zeratul: el vendado ha comprendido que el rayo que absorbía le servía a Kyle para crecer, y también que Kyle desertó de la revelación del dios Marcial presionado por la presencia de Grid; lo declara traidor y va a ejecutarlo. Grid lo salva apartando los puños con la vaina y suelta la frase de la jornada: «¿crees que hay tantos idiotas en el mundo que son leales a órdenes tontas?». Después llegan veintiocho Seguidores del dios Marcial más, todos con al menos diez técnicas secretas, y Legeon se cree vencedor. La respuesta de Grid es la Vergüenza de Talima —la reliquia pactada con el rey Carlos— cuyo efecto Negación del Rey desarma a la fuerza todo equipo que no sea objeto ego en un radio de diez metros durante tres segundos, con una penalización de hasta treinta veces en el consumo de recursos; con Free Move y un tsunami de energía de espada —la danza única, fortalecida tras superar la prueba de Chiou con las mejores calificaciones— arrastra a los veintinueve y los derriba. Grid, Braham y Piaro enlazan además la habilidad cooperativa (la pieza oculta que Grid descubrió), que eleva su daño un 260% y entierra a Drasion bajo tierra.

Legeon, sin embargo, es otra cosa: conoce cientos de artes marciales del dios Marcial y su duelo aéreo con Grid queda empatado, aunque las ombreras del Tigre Blanco con la protección del Fénix Rojo y las polainas que sostienen el cielo y la tierra ignoran el daño y devuelven espinas ardientes, obligándolo a autoprohibirse atacar hombros y piernas; la simplificación abre opciones a Grid, que estrena danzas de fusión. Kyle, maltratado y

asombrado, saca la conclusión que marcará su vida: «había un dios Marcial aquí en la tierra, y su nombre era Grid».

Maldiciones y marionetas

Drasion, en cambio, juega sucio: contaminado el suelo desde abajo, sus plumas engendran monstruos pájaro del tamaño de toros que devoran caballeros —la calva brillante de Vanner los deslumbra y les da la vuelta—, hasta que la maldición propiamente dicha cae sobre los defensores. Braham y la Perspicacia de la Reina de Mercedes lo miden todo: las heridas infectan y convierten en marioneta entre veinte segundos y tres minutos, y la Condena transforma en no muertos durante dos minutos; nada de eso es magía, sino voluntad absoluta, imposible de disipar. Euphemina, que había copiado el Giga Lightning de Braham pagando con salud y resistencia, pierde el control y congela a miles de soldados con una tormenta de nieve; Katz, intacto, borra regimientos enteros con su lluvia de sangre. La solución de Braham, que ya no es el mago que miraría morir a insignificantes, es el Cristal Congelado: un hielo suyo irrompible que encapsula a los malditos —Kyle, Euphemina, Katz, Vanner y otros— y detiene la masacre; la fe de que Grid y sus caballeros pueden con Drasion sin él. Con la cuenta atrás de Mercedes (la Condena termina en quince segundos), Ruby y los sacerdotes purifican en el instante justo. En la tercera fase Yura abre una puerta al infierno y anula la magia de campo del demonio, y Grid resuelve su propia pelea: la Condena ha convertido a Legeon en no muerto, y las Llamas Divinas de la Tormenta del Dios del Fuego —doscientos metros de radio, curación aliada +20%, curación enemiga −50% y quince mil de daño fijo a quien intente curarse— lo queman mientras el shunpo de Grid lo esquiva hasta desintegrarlo. Es una victoria amarga, comprada con la maldición enemiga.

Entonces llega tarde Damian, convoca la primera Espada Sagrada y borra la Perdición… y dos ángeles de pupila dorada le atraviesan el corazón y le cortan el cuello: «ya no tienes derecho a la voluntad del cielo».

La verdad del cielo

Los ángeles —creación de Rebeca, soldados de una voluntad que no es la de un individuo— recitan la escritura («las preguntas se convertirán en un veneno llamado duda»), mientras los quince ancianos de la iglesia de Rebeca, empapados de sangre, gritan que las dudas no son veneno y que no repetirán los errores de quienes toleraron la corrupción de Drevigo. La respuesta celestial es la Transformación Blanca de los ángeles —igual que la de las Hijas de Rebeca pero sin efectos secundarios, porque su esperanza de vida es infinita— apuntada no a Drasion sino a todos los testigos. Grid, dispuesto a intercambiar su vida por la de decenas de miles con las 200.000 Espadas Aplastadoras del Ejército, ve congelarse el mundo: el Gran Ladrón de la Noche Roja, ausente hasta entonces, despliega su imagen mental Robar el País y roba del campo de batalla a cada aliado —soldados, Braham, Basara, los Duques— un instante antes del destello aniquilador.

Rose y los sirvientes de Yatan llegan justo entonces con Amorak, el gran demonio del conflicto, que cuenta la verdad: Drasion es Sariel, una de las primeras siete creaciones de Rebeca, el ángel más noble, que vigilaba a los humanos, volvió los ojos del monitor hacia los dioses, los condenó por los siete pecados y fue expulsada; contaminada por las emociones de las plegarias humanas, degeneró en gran demonio. La Sariel que guió a los templarios era una impostora infiltrada en la iglesia —la que bloqueó a Damian y a las Hijas— y por eso los ángeles, al reconocerla, formaron con ella la trinidad: si tres o más dioses o ángeles descienden, la tierra no soporta su divinidad. Amorak quería que Sariel muriera a manos humanas para que la naturaleza de los dioses se hiciera pública. El Gran Ladrón devuelve entonces a todos como testigos del panorama: la piel transparente, el cabello dorado y las alas blancas asomando entre la carne de Drasion, y la memoria proyectada de Zeratul empujándola al infierno. Sariel llora y pide castigo; Raguel y Uniel declaran pecadores a los humanos y van a borrarlos de nuevo. Para entonces una espada ha caído del cielo a los pies de Grid: la espada corta de Exeta, calificación mito —ataque 6500 a

11300, velocidad +80%, daño físico y mágico +200%—, con la que el dios herrero, encerrado por Zeratul en prisión eterna por ayudarle, le tiende la mano. Grid desvía las lanzas con la danza Dragón evolucionada temporalmente en danza de Grid, hiere a ambos ángeles y mata a Raguel de una sola estocada: el primer jugador que mata a un ángel. Uniel huye al cielo, donde Raguel resucita de inmediato —la benevolencia de Rebeca no deja a sus ángeles probar la muerte, al contrario que Yatan con los grandes demonios—. El botín es de otro mundo: Halo del Ángel y Pluma del Ángel (mito, peso cero), la Lanza de Raguel (mito, forjada en piedra divina), el título Ángel Slayer, el nombre de Grid grabado al comienzo de un nuevo mito, un salto de divinidad equivalente a diez epopeyas y siete niveles: el 441.

El Dios Overgeared

La fe de miles se rompe en directo: los ancianos proclaman que la humanidad vivió una salvación y veneran a Grid; Isabel —la primera que lo deificó— y las Hijas de Rebeca se arrodillan; Damian, que resucitó retrasado por el bloqueo de la falsa Sariel, devuelve la corona y el papado. El sistema escribe la décima página de la epopeya de Grid y anuncia que nace un nuevo mito: si la leyenda es un registro que se transmite, el mito es una creencia; y la creencia no nació de la vieja declaración airada de Grid sino del deseo del pueblo que presenció su salvación —la joven que ardía por su diosa (Isabel), los que obedecían a dioses crueles (Han Seok y su hija Sua, condenados por los yangban), los que añoraban a los dioses antiguos—. El mundo lo bautiza con su apodo más famoso: Dios Armado hasta los Dientes, el Dios Overgeared. En la ventana de estado aparece un estatus, no una raza («raza: humano; estatus: dios»), con funciones de revelación a los fieles y el derecho a nombrar siete mensajeros; la ira de Asgard cae de inmediato como plaga, langostas, tifón e inundación en las cuatro regiones del reino, y se resuelve en medio día: Ruby cura la plaga, Braham y Euphemina dispersan el tifón, el clan del agua la inundación, Piaro y sus granjeros las langostas, y Reinard amanece intacta bajo la bendición de Sariel. Sariel, que ha pedido humildemente servirlo

(«ningún dios puede proteger perfectamente a alguien; tú eres el único que lo admite»), es aceptada: su halo se vuelve dorado y nace la primera mensajera. La Iglesia de Dios Overgeared se funda con Damian como papa y 42.255 fieles —exactamente los NPC supervivientes de la batalla—; los templos de Rebeca son cerrados, sus sacerdotes se marchan maldiciendo, y las estatuas de la diosa se sustituyen por estatuas de Grid, de modo que ya no hay que peregrinar al Salón de la Fama del archipiélago de Ben. La estatua del Rey Héroe asciende a estatua del Dios Overgeared (nivel 5: +10% de destreza, +5% a las estadísticas de combate, más velocidad en danzas y magia) y las copias de bronce de todos los templos comparten nivel. El Grupo SA —Lim Cheol y la supercomputadora Morfeo— constata que el equilibrio religioso se restauró irónicamente igual que Morfeo quería: la iglesia de Rebeca se debilitó y la de Yatan respiró. Mientras, en el mundo real, «overgeared» ya es una palabra positiva que inunda la teletienda y los memes, y Shin Youngwoo cena en un restaurante chino de Gangnam donde el presidente de la asociación patriótica coreana echa a un cliente abusivo antes de pasar a la inmortalidad del meme «tuve una reunión».

Rose, en paralelo, se hunde en la envidia: Amorak le regala la evolución, la convierte en demonio con derecho a ser monarca del infierno y la empuja —con la teoría de que los dioses humanos son falsos dioses que jamás alcanzan al verdadero, como las narraciones de Müller— a cruzar la puerta del infierno decidida a superar a Grid.

La undécima epopeya

Grid reparte los puestos de mensajero con una lógica fría: Sariel, Braham, Piaro y Mercedes, y ninguna plaza para jugadores, porque los NPC con nombre son demasiado sobresalientes; Jishuka, sonrojada, promete convertirse en mensajero con sus propias habilidades. La quinta plaza es para Nefelina, que dos semanas en la herrería —extrayendo en una semana la piedra divina de la Lanza de Raguel— amanece llorando por las pesadillas: los grandes

demonios que enloquecieron a su padre y los dragones que lo atacaron. Grid le ofrece lo único que un dios puede ofrecer a quien ya desbloquea el cien por cien de su potencial: compañeros fuertes en quienes confiar y objetos mejores. Nefelina lee su aura, acepta mientras no le manden recados, y se convierte en el primer dragón de la historia al servicio de alguien. El sistema lo canta como undécima epopeya: «hizo que una raza noble, distante y de alto estatus, que insistía en estar sola porque era perfecta, se convirtiera en su sirvienta; los otros dioses están celosos de una hazaña que ningún dios logró jamás». La reputación de la iglesia se dispara. El estreno no es tranquilo: Vivan, el santo de la espada de la Torre, desciende a matar a la cría —«hay veintiséis vértebras en el cuello de una cría»— convencido de que revelará su verdadero rostro al hacerse adulta; Braham y Sariel le salen al paso y es Jessica, la gran maga legendaria, quien lo retira por la oreja: Hayate sabía de la hija del dragón loco desde el principio y prefirió protegerla. De paso, Jessica trae la noticia urgente: el ciclo del Dragón Gourmet ha comenzado.

El ciclo del Dragón Gourmet

Sticks, cuyo enemigo personal es precisamente ese dragón que masticó las raíces del Árbol del Mundo, guía a Grid con honestidad hasta la posada del reino Murray donde una familia lleva mil años conservando el mismo sabor para él. Raider —polimorfo, de cabello morado y palabras de dragón que aplastan— desayuna paladares: la misión exige llevarlo a un mínimo de ochenta restaurantes y escuchar sesenta veces «delicioso», con un sistema oculto de recompensas cada vez que confiesa estar feliz. Las sombras de Faker, ya Lantier y fusionada su red con la de Eclipse, localizan 106 restaurantes en dos semanas; el primer día caen veinte, de Titán —el proveedor de la Emperatriz— a veinte más, y Raider regala su aguja de coser, la Aguja del Dragón Gourmet, de calificación mito, que acelera un 80% la costura, duplica el dominio de la sastrería y puede adjuntar magia: la llave para la vieja misión de clase de sastrería que Grid arrastra desde hace años confeccionando ropa interior a diario. En el restaurante cuarenta,

una villa de montaña, el dueño es el Demonio de Carne Humana, asesino convertido en leyenda que cocina con caldo de médula humana; Raider lo mata cuando intenta apuñalarlo y deja caer su cuaderno legendario, canjeable ante la familia real de Glaucia. Tras dos confesiones de felicidad en cuatro días, el dragón suelta la información que vale más que el oro: la sangre de Marie Rose —que no se echa a perder aunque chupe a millones— es el único antídoto contra la locura de Nartan, el dragón loco, padre de Nefelina; nace la misión oculta La Sangre de Marie Rose. Los dragones primigenios jamás cooperan —han visto nacer y morir el mundo demasiadas veces—, pero Nartan puede agradecer una cura, y una sola cooperación suya cambiaría cualquier situación. Antes de dormir su siglo, Raider pasea por el reino: el estofado de tofu inspirado en la guarida de Trauka le arranca un instante de intención asesina, y elogia el arroz, el trigo y unas patatas arcoíris que harían llorar de orgullo a Piaro.

Enviados, bendiciones y minerales

Judar también se pronuncia: su revelación exige que los templos de los tres dioses se construyan junto a los del Dios Overgeared y que sus estatuas dupliquen la suya. Los cinco enviados, rechazados en la frontera por el señor de Reidan, entran disfrazados de refugiados, comen las loncheras envenenadas de Idan y acaban capturados por los granjeros de Reidan —nivel cercano al cuatrocientos, uno de los mejores grupos armados del continente —. Grid los recibe sin miedo: la plaga la cura su hermana y a los que pierdan la inteligencia los reeduca el gran sabio Sticks, con Jude de testigo viviente. El propio Judar desciende prestado del cuerpo del representante y cierra toda negociación: «aunque le des todo a Asgard, el tratamiento de Exeta no cambiará; será olvidada y destruida». Grid devuelve las bendiciones: pierde la de Judar (+15% defensa) y la de Dominion (+15% ataque), y conserva, para su sorpresa, la de Rebeca (+3% regeneración). En mitad de la conversación, el mundo entero se parte con un tajo de espada y Garion, dios de la tierra, lo restaura: Kraugel ha matado otro semidiós, la segunda persona de la historia en hacerlo.

La respuesta de Grid al cielo es técnica: junto a Braham —que ya acumula divinidad y podría ser el dios de la magia— planea fundir Avaricia y piedra divina para crear un mineral nuevo, compartido, al contrario que el pavranium que Pagma le negara. La forja mágica tiene precio: Meteor exigiría diez mil usos, veintisiete años incluso para Braham (que ya disfruta del máximo de reducción de reutilización, un Meteor diario; Jessica, uno cada dos días), y arrasaría el campo de cada pelea; Desintegrarse, elegante y de un solo objetivo, costará entre siete y diez años, y Braham tiene 125 magias disponibles y la promesa de adjuntar una segunda, utilizable de inmediato, al mineral dividido. En la Torre, Rad Wolf recibe el collar de Nartan con estupor —el Gran Ladrón hizo un trato—, suma cincuenta de afinidad y entrega el hierro de la noche de luna, con una advertencia de anciano: que no se emborrache con el estatus divino, porque hay depredadores que devoran mitos humanos —el Espectro sin Hijos, el Vendaval del Gran Bosque y el recluso de la montaña de Grenier—. El hierro de la noche de luna solo rinde puro y en armas (ochocientos gramos que son seiscientos fundidos), es incompatible con el hierro del dragón loco, y Grid decide forjar con él la espada corta más fuerte del mundo, hermana menor de la de Exeta, para algún día rescatar al dios herrero. Hayate le da la paz que buscaba: sigue siendo candidato a asesino de dioses —el estatus divino no le cierra la evolución a ser absoluto—, y la Torre, «decepcionada de los dioses», no piensa dejarlos ir; si algún día necesita fuerza, que se lo pida. Tres meses después, Damian ya ha creado dos danzas de fusión de la iglesia, pero sigue ocho veces más débil, agobiado por la deuda de casi ciento sesenta millones de oro que el Vaticano le impuso por llevarse a las tres Hijas de Rebeca, y descubre en la entrada del templo la estatua de Khan, más grande que la suya propia, encargada en secreto por Grid. Y en el mundo real, el productor japonés que lo llama traidor anuncia que Celos, ganador del programa Jugador 55, borrará su récord de medallas en la próxima Competencia Nacional. Los puños de Damian tiemblan.

Hechos relevantes e interesantes

- Drasion, el undécimo gran demonio y señor de las maldiciones, fue objeto de una incursión conjunta del reino Overgeared y el Imperio con decenas de millares de humanos; la Emperatriz Basara combatió en persona.
- Kyle desertó de la revelación del dios Marcial influido por Grid y fue condenado a muerte por Legeon; Grid lo salvó («¿crees que hay tantos idiotas en el mundo que son leales a órdenes tontas?») y Kyle concluyó que «había un dios Marcial en la tierra llamado Grid». Kyle, numéricamente más fuerte que Grid, nunca vio sus trucos.
- La Vergüenza de Talima (Negación del Rey) desarma por la fuerza, en diez metros y durante tres segundos, todo equipo que no sea objeto ego (reutilización: siete minutos): la llave contra los veintinueve Seguidores del dios Marcial.
- La habilidad cooperativa de Grid, Braham y Piaro elevó el daño un 260% y enterró a Drasion bajo tierra.
- Las ombreras del Tigre Blanco con la protección del Fénix Rojo y las polainas que sostienen el cielo y la tierra ignoran el daño y contraatacan con espinas; Legeon se autolimitó al no poder atacar hombros ni piernas de Grid.
- Las maldiciones de Drasion (marioneta de 20 segundos a 3 minutos tras herir; Condena que hace no muertos por 2 minutos) derivan de voluntad absoluta y no pueden disiparse: Euphemina —cuyo Giga Lightning copiado pagaba con salud y enloqueció su maná— congeló a miles con la tormenta de nieve y Katz borró regimientos con la lluvia de sangre; el Cristal Congelado irrompible de Braham contuvo a los poseídos, y Ruby y los sacerdotes purificaron exactamente al expirar la Condena (cuenta atrás de Mercedes).
- Cats, miembro de Overgeared que usaba selectivamente la sangre como arma, cayó bajo la maldición de Drasion convertido en marioneta y, tras masacrar a sus propios aliados, le gritó sinceramente a Grid que lo matara: en el

campo convivían los que querían vivir y los que buscaban la muerte.

- Grid mató a Legeon gracias a la Condena: convertido en no muerto, ardió bajo las Llamas Divinas (radio de 200 metros; curación aliada +20%; curación enemiga −50%; 15.000 de daño fijo a quien intente curarse; daño extremo a no muertos y demonios) sin que alcanzara al Grid que teletransportaba a voluntad.
- La victoria sobre Legeon, uno de la tríada favorecida por el dios Marcial, fue reconocida como gran logro y elevó el nivel de Grid dos veces; irónicamente, solo fue posible gracias a la maldición enemiga.
- Dos ángeles asesinaron a Damian cuando llegó a ayudar; los quince ancianos de Rebeca desafiaron el dogma («las dudas no son veneno») y los ángeles intentaron aniquilar a todos los testigos con la Transformación Blanca, que no tiene efectos secundarios en ellos por su esperanza de vida infinita.
- Amorak, gran demonio del conflicto, reveló la verdad: Drasion es Sariel, una de las primeras siete creaciones de Rebeca y el ángel más noble, corrompida tras condenar los siete pecados de los dioses; la Sariel de los templarios era una impostora infiltrada en la iglesia, y tres o más dioses o ángeles en la tierra formarían una trinidad que el mundo no soporta.
- El Gran Ladrón de la Noche Roja salvó al ejército entero con su imagen mental Robar el País y luego lo devolvió convertido en testigo del verdadero rostro de Sariel; a cambio se llevó la espada corta de Exeta, «una bomba de tiempo», prometiendo prestarla si Grid asalta el cielo.
- La espada corta de Exeta (mito: ataque 6500–11300, velocidad +80%, daño físico y mágico +200%, peso 1000, requisito de trascendente) le costó al dios herrero la prisión eterna decretada por Zeratul; con ella Grid mató de una estocada al arcángel Raguel, primer jugador en matar a un ángel, y Uniel huyó; los arcángeles resucitan de inmediato en el cielo, a diferencia de los grandes demonios.

- Botín del deicidio: Halo del Ángel y Pluma del Ángel (mito, peso cero), Lanza de Raguel (mito, ataque 1277, forjada en piedra divina), título Ángel Slayer, el nombre de Grid grabado al comienzo de un nuevo mito, un aumento de divinidad igual a diez epopeyas y siete niveles: el 441.
- La décima página de la epopeya de Grid se completó con el nacimiento de un nuevo mito: el estatus «Dios armado hasta los dientes» (Dios Overgeared) —un estatus, no una raza— con funciones de revelación y siete mensajeros; el nombre lo eligió el pueblo por su apodo, no él.
- Sariel (nivel 550, estadísticas de caballero equilibrado, todas las magias salvo la oscura; Oración de invulnerabilidad, Wik que revela pecados y Condenar con probabilidad de muerte instantánea sin reutilización) es la primera mensajera: «ningún dios puede proteger perfectamente a alguien; tú eres el único que lo admite».
- Iglesia de Dios Overgeared: fundada con Damian como papa y 42.255 fieles (los NPC supervivientes de la batalla); los ex miembros de Rebeca pasan a paladines y sacerdotes sin curas ni mejoras, con la pasiva Protección de Dios Overgeared (−5% de restricciones de objetos; −10% y +5% de rendimiento con objetos de Grid) y la danza de espadas de la iglesia, con Link, Wave, Restraint, Revolve y Transcend ya activas.
- Los desastres de los dioses (plaga, langostas, tifón e inundación) fueron resueltos en medio día por Ruby, Braham y Euphemina, el clan del agua y Piaro con sus granjeros; Reinard quedó a salvo bajo la bendición de Sariel; los jugadores no cuentan como fieles pero sí disfrutan los beneficios, como rezar a una estatua para que la durabilidad del equipo no baje durante ocho horas.
- Mensajeros designados: Sariel, Braham, Piaro, Mercedes y Nefelina (cinco de siete); los jugadores quedaron excluidos por eficiencia y Jishuka prometió ganarse la plaza; los mensajeros heredan el poder del dios y usan sus objetos sin restricción.

- Nefelina, la primera dragón de la historia al servicio de alguien, selló la undécima epopeya («una raza noble que insistía en estar sola se convirtió en su sirvienta»); Vivan intentó ejecutarla por ser hija del dragón loco y Jessica lo retiró: Hayate lo sabía y prefirió protegerla.
- El ciclo del Dragón Gourmet exigía ochenta restaurantes y sesenta «delicioso»; las sombras de Faker, ya Lantier, hallaron 106 locales en dos semanas; la Aguja del Dragón Gourmet (mito) acelera la sastrería un 80%, duplica su dominio y adjunta magia, reactivando la vieja misión de clase (recompensa: seis niveles y nivel artesano).
- En la parada cuarenta, el Demonio de Carne Humana —asesino legendario que guisaba con médula humana— atacó a Raider y murió; su cuaderno legendario se canjea ante la familia real de Glaucia; Raider sabía qué comía y no movió un dedo: los dragones existen solo para sí mismos.
- Misión oculta La Sangre de Marie Rose: su sangre, que jamás se corrompe, es el único antídoto para la locura de Nartan, padre de Nefelina; los dragones primigenios no cooperan con nadie —han visto morir y renacer el mundo—, pero Nartan agradecería una cura a quien además protege a su hija: una sola cooperación bastaría para cambiar cualquier guerra.
- Judar exigió templos y estatuas duplicadas junto a las del Dios Overgeared; sus enviados, rechazados por el señor de Reidan, entraron de refugiados y fueron capturados por los granjeros de Reidan (nivel cercano al 400); Judar descendió y sentenció que Exeta «será olvidada y destruida»: Grid perdió la bendición de Judar (+15% defensa) y la de Dominion (+15% ataque), y conservó la de Rebeca (+3% regeneración de salud); en plena audiencia, la espada de Kraugel —que volvió a matar a un semidiós, segunda persona tras Grid— partió el mundo y Garion, dios de la tierra, lo restauró.
- El nuevo mineral (Avaricia + piedra divina extraída de la Lanza de Raguel) será compartido con Braham, posible futuro dios de la magia: Meteor exigiría 27 años de forja

mágica (Braham ya lanza uno diario, Jessica uno cada dos días) y destruiría el campo, así que se adjuntará Desintegrarse (7–10 años) más una segunda magia utilizable de inmediato; Braham tiene 125 magias disponibles.

- Rad Wolf (afinidad +50) entregó el hierro de la noche de luna —solo rinde puro y como arma (800 g → 600 g), incompatible con el hierro del dragón loco— y advirtió de los depredadores de mitos: el Espectro sin Hijos, el Vendaval del Gran Bosque y el recluso de la montaña de Grenier; Hayate confirmó que Grid sigue siendo candidato a asesino de dioses y que la Torre, «decepcionada de los dioses», no los perdonará.
- Damian quedó ocho veces más débil y con una deuda de casi 160 millones de oro impuesta por el Vaticano (el precio de las tres Hijas de Rebeca); la estatua de Khan, encargada por Grid, preside la entrada del templo, y el productor japonés que lo llama traidor prepara con Celos, ganador del Jugador 55, el programa para borrar su récord de medallas en la Competencia Nacional.

030 · Religión en Satisfy — sello

- Templos de Rebeca: mármol blanco y vitrales; reconvertidos con estatuas de bronce de Grid bajo luz naranja.

- Rebeca (luz), Yatan (oscuridad) → Iglesia del Dios Overgeared: 42.255 fieles → 5.000 templos.
- Colapso de Judar por traición; la fe migra al Dios Overgeared (1526–1550).

031 · Los yangban y el Reino Hwan

- Dopos de seda azul pulcros y sombreros de bambú; caminos con árboles de fósforo blanco (floración milenaria); majestad abrumadora.

- Creados por los Cinco Mayores y Anul para sustituir a los dioses expulsados (526–550, 1151–1175).
- La Prueba de Chiou elige a los 7 que alcanzarán la divinidad; caída con la rebelión de Mir (1526–1550).

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 1376–1400

Capítulos 1376–1400

Temas tratados

- Kraugel y la caza de yangbans en Kaya; las técnicas secretas de Muller
- El consejo del Gran Maestro y el puente de las urracas entre Kaya y el reino de Hwan
- El duelo de Grid y Kraugel contra Mir, guardián del Dragón Azul
- El rechazo a Jishuka y el «médico del amor» Vanner
- La confrontación con Leraje, décimo gran demonio, y el legado del Rey Invicto Madra
- El Registro del archipiélago de Ben y la ropa interior de Shizo Beri
- Krucha, el francotirador Barbatos y la Visión de Barbatos
- La sexta Competencia Nacional: Damian, Celos y el Rey Demonio de las Sombras
- Las 43 rebeliones del reino orco orquestadas por el gobierno chino
- El regreso de Asmophel y la redada de terroristas en Reinard
- La ceremonia de mayoría de edad del príncipe Lord y la irrupción de Marie Rose
- La historia secreta del nacimiento del Rey Sangriento
- La primera aventura de Lord: el Guardián del Bosque
- Agnus, el lich Paul y los cuadros del origen del infierno en el castillo de Marie Rose

Resumen

El cazador de yangbans y el consejo del Gran Maestro

El grupo se abre en el desierto de Kaya, donde Kraugel —que ya acumulaba tres semidioses ejecutados— tiende una emboscada a un grupo de yangbans bajo una tormenta de arena mensual. Espadachín de percepción absoluta, los mata de dos en dos con su Rayo y su Espada Frenesí mientras la tormenta desbarata la espada flexible de sus presas; el mensaje mundial de que ha matado a otros dos yangbans sume a Kaya en la confusión. Su lógica es terca: encontró varios volúmenes de las técnicas secretas de Muller escondidos en Kaya y no piensa aprenderlos, porque su meta es que el mundo reconozca que el santo de la espada es Kraugel, no el sucesor de Muller; solo siendo al menos igual a Muller podrá estar al lado de Grid. Además descubrió que pelear contra yangbans desarrolla su supersensibilidad al doble de velocidad que cazar jefes con nombre, el atajo hacia el control perfecto de la trascendencia que solo el santo de la espada soporta. Se desconecta a mitad de una conversación con Grid porque su madre quiere sopa de pastel de arroz, y Grid, que pensaba visitarlo, interpreta el corte sin rencor: ambos son de los que desafían a los más fuertes aunque vayan a perder. Coinciden también en que la Competencia Nacional ya no vale su tiempo —las recompensas siguen siendo objetos legendarios o alientos— y Grid manda su negativa por correo.

El otro consejo importante llega por medio de Zibal, único jugador del séquito del Gran Maestro: Grid quería ofrecerle a este un puesto de mensajero, pero el Gran Maestro cayó en sueño profundo tras visitar el reino de Hwan —Zibal sospecha que los yangban le jugaron alguna mala pasada, quizá intensificando la maldición de la pereza— y en casos extremos duerme un mes entero. Desde que abandonó el Imperio, los Seguidores de Zeratul los persiguen, porque el sello instalado por el fundador Saharan dejó de funcionar al traicionarlo. El Gran Maestro, en un despertar breve, dejó una advertencia decisiva: si Grid piensa abrir al Tigre

Blanco y al Dragón Azul, empiece por el Dragón Azul. La confirmación llega con la apertura del puente de las urracas: una luz cae del cielo, cuervos y urracas tienden un puente vivo —como en la leyenda de los amantes que se reúnen una vez al año— que se extiende desde Kaya hasta el reino de Hwan en un solo sentido, una provocación. La información acumulada sobre Mir es demoledora: nació con las mejores artes marciales entre los yangban, no es perezoso como Garam, obtuvo la máxima puntuación en la prueba de Chiou, aprendió todas las artes marciales y absorbió por completo el poder de los cuatro dioses. Grid, que contra Garam ganaría ocho o diez veces de cada diez, admite que no tiene posibilidad de vencer y decide intentarlo de todos modos.

El guardián del Dragón Azul

Grid se infiltra de noche en Kaya —una ciudad aislada por barreras, rodeada de desierto y bajo nieve perpetua— con la máscara de piel de Berit acumulando divinidad bajo la forma de Irene. Mir lo espera bajo la luna y le habla con cortesía: su divinidad, nacida de aspiraciones humanas, se nota con facilidad; «deberás aprender una nueva habilidad si quieres ocultar tu energía». El duelo es una lección: Mir opera magia de campo del dios de la tierra, una barrera única del dios del fuego, velocidad del dios del Rayo sin movimiento previo y relámpagos con la espada. Grid tose sangre casi de inmediato; la llegada de Kraugel —«vine después de comer»— permite el primer ataque en pinza verdadero: Grid lee la activación aleatoria del dios de la tierra y eleva el suelo, Kraugel encadena la Ascensión del dragón de tierra y Meteor Sword, y Grid estrena en la brecha una danza de fusión que crece más nítida a cada intercambio. La respuesta de Mir es la trascendencia pura: parte en trozos los 0,1 segundos que Kraugel percibe y le borra el proceso de la memoria. Grid comprende además que la forma de Irene lo traiciona —sus hábitos no encajan con un cuerpo más bajo — y se quita la máscara. Un solo movimiento del dao del Dragón Azul, cuya hoja bifurcada perdió su yeouiju y arde ahora en rayo puro, quema un brazo de Grid (28.900 de daño) y medio torso de

Kraugel (casi 30.000), y desarrolla la supersensibilidad de este en tiempo real. Mir, que lleva en el cuello una cicatriz de Muller, reprocha a Kraugel su arrogancia por no aprender las técnicas secretas; Grid responde con la frase que define al grupo: «Kraugel irá más allá de Muller». El pináculo de la onda de muerte vinculada trascendida arranca a retroceder a Mir, Kraugel se vacía la salud en un ataque y entra en inmortalidad, y Mir sonríe por primera vez: «estoy deseando que llegue el futuro». Luego los mata a ambos con llamas mezcladas con veneno y relámpagos. Nadie gana nada y ambos ganan todo: Grid ordena sus objetivos (liberar al Tigre Blanco y al Dragón Azul) y Kraugel, que ganó dos puntos de supersensibilidad en menos de treinta minutos, decide obsesionarse con Mir. En el mundo real, Jishuka ve a Youngwoo cerrar sesión con una batata asada en la mano y entiende que Mir es invencible; días después confiesa lo que siente, Youngwoo la rechaza con torpe honestidad, y Vanner —el «médico del amor»— le fabrica teorías de arrepentimiento y celos que ella decide no usar: esconderá el dolor para no herirlo, y cazar más monstruos que nadie con el arco del Fénix Rojo.

El décimo infierno

Cazando demonios en los infiernos veinte con Yura y las súcubos —a las que viste a regañadientes, porque la ropa les corta la motivación y las estadísticas—, Grid cose ropa interior a diario con la Aguja del Dragón Gourmet cuando un ejército de carros tirados por rinocerontes de tres cabezas le cierra el paso: es Calva, subcomandante del décimo infierno, que le anuncia que Leraje, una de los 33 monarcas del infierno, lo espera. De los 33 grandes demonios solo los nueve de un solo dígito pueden voltear el infierno solos; Leraje, décima, reina en la superficie como emperatriz de los gobernantes con una fanfarronería de nacimiento —se proclama la mejor pese a los nueve que tiene encima— porque solo una vez en su vida no ganó: el humano que firmó un empate con ella no era el santo de la espada Muller, sino Madra, el Rey Invicto. Rose, única jugadora candidata a gran demonio, presencia la escena. Leraje reta a Grid a un duelo de cinco minutos: ella

quieta en el trono y con un brazo; la primera danza de cinco espadas de fusión le marca los dos brazos, y la repetición obligada —solo con el manejo de espada del Rey Invicto— la remata: la Espada de Bloqueo del Ejército de 100.000, la Espada de Masacre del Ejército de 100.000 y la Espada Aplastante del Ejército de 200.000, con la pasiva Comando de Dios reiniciando reutilización tres veces seguidas, la obligan a levantar los dos brazos. «No eres su sucesor: eres su maestro», balbuce. La misión paga con el compromiso de Leraje —un contrato de silencio: si revela que la venció, el contrato lo castiga—, porque su leyenda de mil años de victorias se mancha, su estatus cae y su poder se debilita en proporción: aplastada la madera de sangre del trono, luego ya no puede ni pulverizar un apoyabrazos. A Grid le basta humillarse —«tuve suerte; tu maestra es la más fuerte»— para que la derrotada salvara su orgullo ante los suyos y lo lleve a su almacén del tesoro. Allí elige dos regalos: el Registro del archipiélago de Ben, el diario de Leraje con impresiones completas del manejo de espada de ejército de Madra —la clave para leer el diario del propio Madra, escrito en el lenguaje de los muertos que ni Sticks ha traducido— y un trapo arrinconado: la ropa interior de Shizo Beri, que ni siquiera la evaluación del herrero legendario pudo observar y que abre el potencial de una evaluación comparable a un dios. Es una prenda leyenda trascendente, tejida con el propio poder mágico de Beri como si fuera hilo, que se adapta al cuerpo del portador, activa Piel impenetrable (inmunidad al daño bajo cierto nivel), Usado pero no usado (la armadura pesa la mitad, con hasta un 30% más de defensa posible) y, con la sangre del Rey Sangriento, la función oculta Bloodmaster; la condición de uso es la sangre de Beri, un gran demonio de tercer puesto o superior. Leraje no quiere entregarla: era la reliquia de su ídolo, la única que entendió su anhelo de amor en un infierno que no lo conoce, la que le dio valor para luchar y ganar. Grid la reclama con una lógica impecable: los «otros yos» de Beri —Elfin Stone, el anillo— están a su lado. La afinidad sube veinte puntos.

El francotirador del octavo infierno

La fiesta se rompe cuando Krucha, subcomandante del octavo infierno —cabeza de perro, exlíder del noveno ejército, usuario del fuego infernal de Elgao—, trae la orden de Barbatos de matar a la Demon Slayer. Leraje se niega —Barbatos es su siguiente rival de ranking— y el calor seca su mucus, la mucosidad que reduce a la mitad la fuerza física y corroe la materia. Los disparos de Barbatos, manos negras surgidas de puertas dimensionales que persiguen a Grid desde decenas de kilómetros, activan una misión forzada SSS: los ataques no cesarán mientras Krucha viva. Yura redirige portales y su poder mágico de jade dispersa la energía demoníaca —herencia del Demon Slayer Alex—, pero Barbatos evoluciona a un punzón físico que la hiere; Grid, confundido por la energía demoníaca que le corroe la herida, es salvado por su capa roja, cuyo olor a cientos de tipos de sangre paraliza el olfato de la bestia, y ejecuta su nueva danza: Ola de Muerte del Dragón Descendente Pináculo, las cinco danzas sublimadas en una sola carga que desde veinte metros de altura supera al pináculo anterior, ignora resistencias y desarma. Krucha, nivel 550, pierde el cuello y luego los ojos ante Leraje; el señuelo de Grid y el pináculo de la flor asesina vinculada lo desangran, y Leraje —recuperado el mucus al debilitarse el fuego prestado— le aplasta la cabeza. La recompensa es la Visión de Barbatos: un quinto ojo que ve hasta diez kilómetros, y Grid lo estrena devolviendo el disparo: la lluvia de equipo de batalla cae sobre la montaña donde un caballero de sombrero de fieltro sangra por subestimar a su víctima.

Las 43 rebeliones del reino orco

Con las fuerzas principales del reino en la Competencia Nacional y todos vuelcos en la ceremonia de mayoría de edad del príncipe Lord, estallan rebeliones en 43 puntos del reino orco: los nobles orcos, que viven el reino como una prisión frente al reinado tribal, son azuzados por el gobierno chino, que cambió de especie a miles de jugadores, compró a líderes tribales y contrató intelectuales para diseñar el plan: tres millones de tropas como señuelo y una fuerza

de élite que, por el canal subterráneo, mate a Teran en la capital antes de que lleguen refuerzos. Esperaban siete comandantes; se presentan treinta —casi todos chinos— con 120.000 soldados, entre ellos Avis, un comandante de guerra pagado a precio de oro. Pasan por alto tres hechos: que el reino ya comercializó puertas warp, que las sombras de Lantier Faker ya estaban allí, y que Grid puede bombardear desde muy lejos. Grid, que promete a Lauel sofocarlo todo en tres días «porque tengo buenos ojos», entrega a Damian su regalo y viaja solo: desde las murallas de Rupa, la combinación de la Visión de Barbatos y el manejo de espada del Rey Invicto —Bloqueo para todos los enemigos visibles, Masacre en cadena, Comando de Dios activado nueve veces— convierte a los 120.000 en una ola azul que degüella a los comandantes; la experiencia equivale a un mes de caza y solo el diez por ciento del ejército sobrevive. En Reinard, el regresado Asmophel —nivel 523, perspicacia 5024, la nueva Perspicacia mágica y la Contemplación mágica heredadas de Braham— ha arrestado a 37 terroristas disfrazados. Mientras, Leraje visita la sucursal de Overgeared en el infierno 32 y presta a Yura sus soldados de carros. En Kaya, Mir alimenta a los pájaros con mijo bajo la nieve del resentimiento del Dragón Azul y decide no borrar la cicatriz que Grid le dejó en el rostro: la apoteosis de un humano es la prueba de que él también puede alcanzar el Dios Marcial.

La ceremonia de Lord y la Duquesa

A la ceremonia acuden la emperatriz Basara en persona —algo sin precedentes—, los duques Grenal, Morse y Rachel, el rey del clan del agua y el señor orco. Jude luce Éxito, la refundición legendaria de Fracaso, y los visitantes atribuyen a la Santa la ausencia de monstruos, que en realidad es el territorio de Nefelina. Lord deslumbra: etiqueta perfecta, esgrima reconocida al instante por Rachel como la habilidad de Kraugel —el santo de la espada viajero tomó al príncipe por alumno— y un poder divino de llamas azules varias veces mayor que el de la iglesia. Entonces irrumpe Marie Rose: la que el segundo papa Dresler apenas selló, más fuerte que Beri, de las pocas de quien Baal desconfía. Mientras Basara alza su

energía roja dispuesta a morir por abrirle paso a «la linterna de la humanidad», Grid camina sin temblar y se inclina: «Bienvenida, Marie Rose». Ella viene a felicitar al Rey Sangriento y soltar una bomba: el hombre que liberó su sello sería un excelente cónyuge; «¿puedes darme tu semilla?». Braham aparece temblando —la atravesó su corazón una vez—, pero Marie Rose se marcha prometiendo hablar de su futuro. Nace la misión La historia secreta del nacimiento del Rey Sangriento: Beri dio género a sus hijos para que no sufrieran soledad, y el Rey Sangriento es aquello en lo que Dresler no logró convertirse y Muller rechazó; conseguir diez puntos de afinidad con Marie Rose desbloqueará información. Tras las once cartas de matrimonio que Grid rechaza, las restricciones de crecimiento de Lord se levantan y el príncipe parte a pie hacia Bairan a repetir el primer capítulo de la biografía de su padre: derrotar al Guardián del Bosque y traer el oricalco azul, con Tiram y Cay de escolta y las sombras de Kasim pisándole los talones. Braham, mientras tanto, destroza montañas forjando Avaricia con Desintegrar y promete recuperar todo su poder. En Reinard, un Agnus cauto y disfrazado con piel de cadáver pasea a su maestro, el lich Paul, a encargar a Isabel un brazo protésico movido por poder mágico: los miles de siervos del reino son una fuerza militar, y el día que los mate y los haga suyos nacerá el ejército más fuerte. Y en el castillo de Marie Rose, Grid y Mercedes recorren una galería que cuenta el origen del infierno: Yatan con su corona de oscuridad, los tres primeros demonios —Beri, un demonio verde y el gigante Baal—, el nacimiento de los 33, y una Rebeca que sonríe como un demonio antes de cada ciclo de destrucción; el retrato amable gira y sus manos aparecen pintadas de rojo. Beri pintó la verdad: un mundo repetidamente destruido y vuelto a bendecir. Al final del pasillo, un torrente de sangre expulsa a Mercedes —«la única que puede entrar a mi habitación es el Rey Sangriento»—, envuelve a Grid… y deja de obedecer a su dueña por primera vez en la vida: Bloodmaster, la ropa interior de Beri, bloquea la magia de sangre de Marie Rose.

Hechos relevantes e interesantes

- Kraugel mató a dos yangbans más en Kaya (mensaje mundial) peleando dentro de una tormenta de arena mensual; encontró varios volúmenes de las técnicas secretas de Muller y se negó a aprenderlos: quiere que el mundo reconozca que el santo de la espada es él, y pelear contra yangban desarrolla su supersensibilidad al doble de velocidad que los jefes con nombre.
- Grid y Kraugel coincidieron en boicotear la sexta Competencia Nacional: las recompensas (objeto legendario o aliento) ya no les valen; Grid envió su negativa por correo.
- El Gran Maestro cayó en sueño profundo tras visitar el reino de Hwan y durmió hasta un mes; su consejo fue abrir primero al Dragón Azul, no al Tigre Blanco; el sello sahariano que lo ocultaba se rompió al traicionar al Imperio y los Seguidores de Zeratul lo persiguen; Zibal, único caballero de máquinas mágicas, prometió ir con Grid a Asgard.
- El puente de las urracas conecta Kaya con el reino de Hwan en un solo sentido: luz auspiciosa, cuervos y urracas, como la leyenda de los amantes que se reúnen una vez al año.
- Mir nació con las mejores artes marciales entre los yangban, sacó la máxima nota en la prueba de Chiou, aprendió todas las artes marciales y absorbió por completo el poder de los cuatro dioses; opera magia de campo del dios de la tierra, barrera única del dios del fuego, velocidad del dios del Rayo y relámpagos con el dao del Dragón Azul, cuya hoja bifurcada perdió su yeouiju.
- En el duelo contra Mir, Grid recibió 28.900 de daño de un solo movimiento y Kraugel casi 30.000; la trascendencia de Mir partió la percepción de Kraugel y le borró el recuerdo del contragolpe; ambos murieron, pero la danza de Grid se afiló en plena pelea y Kraugel ganó dos puntos de supersensibilidad en menos de 30 minutos; Mir les confesó: «estoy deseando que llegue el futuro».

- Grid peleó con la máscara de piel de Berit en forma de Irene y descubrió que sus hábitos no encajan con un cuerpo más bajo; Mir detectó su divinidad de aspiraciones humanas al primer contacto.
- Las pociones de recuperación de la fábrica de alquimia de Reidan, rebautizadas «medicina secreta», se toman en dosis menores que las pociones ordinarias pero con un efecto muy superior: Grid tragó una en pleno duelo contra Mir para recuperar la salud tras toser sangre.
- Youngwoo rechazó a Jishuka («solo di que no; no tienes derecho a juzgar mi corazón»); Vanner, el «médico del amor», le fabricó un plan de celos que ella descartó; con el arco del Fénix Rojo domina a dañadores 100 niveles mayores y su tasa de crecimiento superó la del Grid trascendente al mismo nivel.
- Leraje, décimo gran demonio, solo ha «no ganado» una vez: contra Madra, el Rey Invicto, al que ocultó como empate; su contrato de silencio prohíbe a Grid revelar la victoria so pena de castigo; dos derrotas seguidas mancharon su historial de mil años y su poder cayó en proporción.
- La victoria contra Leraje se logró solo con el manejo de espada del Rey Invicto: Espada de Bloqueo del Ejército de 100.000 (daño del 100% a todos los enemigos visibles y bloqueo de 3 segundos), Espada de Masacre del Ejército de 100.000 (3000% de daño en 30 metros, +100% por muerte) y Espada Aplastante del Ejército de 200.000, con la pasiva Comando de Dios reiniciando la reutilización tres veces seguidas (probabilidad oficial del 50%).
- Rose murió en el infierno 32 por la Espada de Masacre y el trono del tercer infierno, sin amo, se disputa a diario; Leraje presta a Yura sus soldados de carros para Grid.
- La ropa interior de Shizo Beri (leyenda trascendente, defensa 450, durabilidad 117.519) se adapta al cuerpo del portador, activa Piel impenetrable y Usado pero no usado (la armadura pesa la mitad, hasta +30% de defensa), exige la sangre de un gran demonio de tercer puesto o superior y

despertó la función oculta Bloodmaster; su evaluación fallida abrió la Evaluación del herrero comparable a un dios.

- El Registro del archipiélago de Ben contiene las impresiones de Leraje sobre el manejo de espada de ejército de Madra y puede servir para traducir su diario, escrito en el lenguaje de los muertos que Sticks no ha descifrado.
- Krucha (nivel 550, cabeza de perro, fuego infernal de Elgao prestado) fue asesinado en pinza por Grid, Leraje y Calva; su misión forzada SSS premió con la Visión de Barbatos: campo de visión de 10 kilómetros (2000 de maná por segundo, 30 segundos, reutilización de 1 hora), con la que Grid devolvió el disparo a Barbatos con la lluvia de equipo de batalla.
- La nueva danza de Grid, Ola de Muerte del Dragón Descendente Pináculo, cobra 4000% de daño físico tres a cinco veces y 8000% de penetración adicional, ignora resistencias y golpes críticos, desarma y crece con la altitud; cuesta 900 de energía de espada y 5000 de maná, con 2 horas y 30 minutos de reutilización.
- El gobierno chino orquestó las 43 rebeliones del reino orco con 3 millones de señuelo y 30 comandantes con 120.000 élites por el canal subterráneo; Grid los aniquiló en tres días con la Visión de Barbatos y las espadas del Rey Invicto (experiencia de un mes de caza, apenas un 10% de supervivientes), mientras Asmophel arrestaba a 37 terroristas.
- Asmophel volvió del entrenamiento con nivel 523, perspicacia 5024, la Perspicacia mágica (+200% de resistencia, 10% de anulación) y la Contemplación mágica de Braham (55% de romper magia, 4,5% de replicarla, 35% de reforzar la aliada); Grid pronostica que será la pesadilla de los magos.
- Damian recibió la Espada de Grid, primer artefacto divino de la iglesia (mito, ataque 2959, activación instantánea de las danzas únicas y hasta tres danzas de fusión con 6 horas de reutilización), barrió a Celos y a su armadura de espejos, y cayó en la cuarta ronda del PvP ante Jishuka; el Rey

Demonio de este año fue Faker, el señor de las sombras, invicto tras hacerse Lantier.

- A la ceremonia de Lord acudió la emperatriz Basara en persona junto a los duques Grenal, Morse y Rachel; Jude estrenó Éxito, la refundición legendaria de Fracaso; la ausencia de monstruos alrededor de Reinard no es obra de la Santa sino del territorio de Nefelina; Kraugel es el profesor de espada de Lord.
- Marie Rose irrumpió en la ceremonia para felicitar al Rey Sangriento y pedir la semilla de Grid («el hombre que liberó mi sello sería un excelente cónyuge»); la literatura del Sahara la evalúa más fuerte que Beri y como uno de los pocos seres de quien Baal desconfía; Dresler la selló sacrificando su vida.
- La misión La historia secreta del nacimiento del Rey Sangriento revela que Beri dio género a sus hijos para que vencieran la soledad y que el título es el que Dresler no logró y Muller rechazó; exige 10 puntos de afinidad con Marie Rose.
- Lord (nivel 150, títulos Genio del continente occidental, Uno que se convertirá en leyenda, El hijo de Dios armado hasta los dientes y El hombre diabólico) partió corriendo a Bairan a derrotar al Guardián del Bosque y traer el oricalco azul, escoltado por los vampiros Tiram y Cay y vigilado en secreto por las sombras de Kasim; el título de padre de Grid activa el amor instintivo si su salud cae bajo el 30%.
- Agnus, contratista de Baal vigilado por el sapo coronado Cepard Dea, recorre Reinard con piel de cadáver y documentos falsos junto al lich Paul (gran mago de la era de Braham renacido tras comer el ginseng de Kunlun); encargó a Isabel un brazo protésico de precisión de máquina mágica y concibe el ejército más fuerte matando a los soldados y siervos de Grid para hacerlos suyos.
- La galería del castillo de Marie Rose pinta el origen del infierno y los ciclos del mundo: Yatan y los tres primeros demonios, el nacimiento de los 33 grandes demonios, y una Rebeca que sonríe como un demonio con las manos

pintadas de sangre antes de cada destrucción; obra casi segura de Shizo Beri; el torrente de sangre de la Duquesa rechazó a Mercedes y, al tocar a Grid, dejó de obedecerla por primera vez: Bloodmaster bloqueó su magia de sangre.

032 · Las Competencias Nacionales

- 1.ª Seúl (151–175): Estadio Olímpico, 198.000 espectadores, 33 cápsulas; 17 países, 221 atletas; EE. UU. campeón; Grid revela su clase.
- 2.ª París (451–475): Kraugel vence a Grid por 0,1 s; Corea 2.ª con 5 medallas de Grid.
- 3.ª (751–775): Tokio; Grid gana PvP y medallero; sin evento Rey Demonio. Sede CONFIRMADA (VER-6).
- 4.ª (926–975): Pekín; Grid jefe final del evento Rey Demonio contra 400 clasificados, con los Reyes Celestiales (Piaro, Asmophel, Mercedes, Noe) custodiando las 4 puertas. Sede CONFIRMADA (VER-6).

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 1401–1425

Capítulos 1401–1425

Temas tratados

- El Rey Sangriento, Marie Rose y la apertura de la especie vampiro
- La Orden del Rey Sangriento y la estadística de Mando
- Katz y la primera clase antigua: Guerrero de Beriache
- Las espadas de sangre, el duelo contra Braham y las batallas de clasificación
- La huida de Cibal con Zic Fretor y la persecución de los Seguidores del dios Marcial
- Lord, príncipe del reino, y el Guardián Despierto del Bosque
- Jake, el primer mal, y la Providencia de Cibal
- Zic Fretor, sexto mensajero: criar un ejército de asesinos de dioses
- La batalla de Bairan contra la tríada Aegak y la trinidad de ángeles
- El oricalco azul, las 23 técnicas secretas y la sospecha de manipulación del Grupo SA
- La máquina de eyección de poder mágico y la colaboración con Elizabeth
- La forja de la Espada de la Luna que Cae y el carruaje solar de Venecia
- Sehee, Yerim y el meteoro no identificado (mundo real)
- La expedición a los infiernos veinte: Dantalion y el Castillo Indestructible
- La regresión temporal, las esencias de conocimiento y las víctimas del rebobinado

Resumen

El Rey Sangriento y los vampiros

El grupo se abre en el castillo de Marie Rose, donde Grid acaba de lograr algo que el propio sistema consideraba imposible para un humano: negar la magia de sangre de la vampira máxima gracias a la función de la ropa interior de Beriache, que concede inmunidad total con cinco minutos de recuperación. La conversación que sigue fija su relación: Marie Rose recuerda que Grid abrió su sello sin miedo y la trató como a una persona; luego le explica que solo puede engendrar un linaje nuevo con el Rey Sangriento, un ejército destinado a castigar el infierno, y le pide matrimonio. Grid, que «ya tiene gente que amo» —en plural, para su propio tormento—, se niega y promete en cambio luchar por ella. La misión oculta del nacimiento del Rey Sangriento se completa y revela el verdadero valor del título: cada punto de afinidad con Marie Rose debilita la maldición de la pereza (sus estadísticas pueden crecer hasta un 150%) y liberar descendientes directos otorga nuevas magias de sangre.

Al rechazar el matrimonio, Marie Rose ejecuta su segunda mejor estrategia: abre los pozos de sangre escondidos por el continente y la especie vampiro se vuelve seleccionable, la segunda tras los orcos. Más de un millón de jugadores cambian de especie el primer día y veinte millones al día diecinueve, pese a la debilidad mortal bajo el sol (−30% de estadísticas) y al límite de dos cambios de especie por cuenta: los vampiros roban vida, no están atados por el espacio y además se vuelven más hermosos. El sistema de la Orden del Rey Sangriento los obliga a una misión semanal de contenido inofensivo —cazar gusanos gigantes, limpiar oasis, cosechar patatas de sangre en las ciudades vampíricas del desierto de Reidan — y alimenta la nueva estadística de Mando de Grid, que crece un punto por cada cien millones de órdenes cumplidas. Katz es la gran sorpresa: al hacerse vampiro, su clase épica Guerrero de Sangre asciende a la clase antigua Guerrero de Beriache, la primera del mundo, aunque calla el logro porque el mensaje mundial solo llega

al avanzar en su misión de clase (localizar los cuadros de Beriache). Incluso Seon, el Depredador de Almas, lo sufre en carnes propias: Katz ya convierte la sangre de patata en recurso y teje tormentas sangrientas sin un solo cadáver alrededor.

Espadas de sangre y una crisis de confianza

Grid experimenta con su nueva magia: si acopla un dispositivo de tracción como mango, la Espada de Sangre se considera un arma equipable con el 300% de su ataque físico y el 200% del mágico. El obstáculo es el tiempo: 1,8 segundos para formar la hoja y tres de duración, algo que solo la estadística de Mando podrá comprimir; con siete espadas y una danza de fusión, teoriza un combo que ni un gran demonio de un dígito resistiría. La autocrítica es más honda: desde Botis no recuerda una victoria en solitario (Drasion, Leraje, Krucha, Marie Rose), así que reta a Braham, que forja magia en las montañas. El duelo es una exhibición completa: lluvia de fuego, señuelos, olas de barro y bautismos de misiles mágicos duplicados con la memorización mejorada del Duque de la Sabiduría; Grid responde con el Dios de la Tierra —que le roba el control del barro ajeno—, el estado del Dios del Rayo, la visión de Barbatos enlazada a la habilidad con la espada del Rey Invicto y la lluvia de equipo de batalla que hundió la rebelión orca. Braham gana con un Meteorito preprogramado con alarma para el instante exacto en que su maná se agotaría; ambos quedan contentos por haber medido su crecimiento, y el administrador Rabbit los reprende por el paisaje calcinado. Del duelo nace el sistema de batallas de clasificación del reino, con mazmorras exclusivas obra de Peak Sword y de un veterano ranker, tío de la artesana Elizabeth; Grid, Braham, Piaro, Mercedes y Katz dominan la tabla, Jishuka (267 puntos) demuestra ser fuerte a cualquier distancia y Tris, el Tirano de la gran espada, se niega a hacerse orco por pura estética.

Cibal, Zic Fretor y el sexto mensajero

Mientras tanto, Cibal —ex segundo del ranking y ex líder de los siete gremios— huye con el gran maestro Zic Fretor, dormido por la maldición de la pereza, perseguido por los Seguidores del dios Marcial que encuentran cada escondite como si tuvieran cámaras: los templos y estatuas del dios Marcial son sus ojos y oídos en el continente. Cuando la tríada Aegak acorrala el carruaje, los nueve ex caballeros rojos que custodian al gran maestro se sacrifican; en el sueño de Zic Fretor, Jake —el primer mal de los siete Santos Malignos, héroe bendecido por el dios de la suerte que llevaba milenios callado— lo despierta y la suerte se instala en el mundo: Cibal adquiere la pasiva oculta Providencia del primer mal, y la antigua magia de runas de Zic Fretor, una galaxia que teletransporta al lugar más seguro del mundo, los deja a las afueras de Bairan, en el reino Overgeared. Allí se topa con Lord, el hijo de Grid, que acaba de cumplir la mayoría de edad y derribó solo al Guardián Despierto del Bosque en diez minutos, armado con quince años de regalos de su padre; el muchacho ya entiende la política del reino y hace picadillo las estatuas del dios Marcial. Quince días después, Grid los visita, descubre que el mundo le debe a Cibal la llegada del gran maestro y conversa con Zic Fretor: no le decepciona que Grid sea un dios en vez del asesino de dioses que esperaba, porque hay otro camino —criar asesinos de dioses—. De hecho, ya lo intentó: puso a Mercedes bajo Piaro para forjarla, aunque su convicción inflexible la condenaba a morir antes de trascender. Grid abraza la idea con su propia ventaja: armar a sus mensajeros y a su gente con objetos hasta hacerlos trascendentes, un ejército de asesinos de dioses. Zic Fretor jura lealtad y nace el sexto mensajero, sin epopeya ni mensaje mundial.

La batalla de Bairan

Zic Fretor sabe que las estatuas destruidas crean una zona segura, así que mudarse a la ciudad es una declaración de guerra deliberada. Aegak y decenas de Seguidores irrumpen en el castillo de Bairan durante la cena: Grid mata a los primeros con la espada

de sangre, se quita las esposas de Legeon que llevaba equipadas —devolviéndole al arma alcance, puntería y poder— y Aegak hace lo propio con sus cadenas, su venda y su postura invertida, multiplicando su velocidad. El nivel del triada es real: puños sin retroceso, contragolpes con cadena, artes marciales por decenas; pero Grid tiene Free Move, las manos de Dios, danzas de fusión, las sombras de Faker y Kasim, las semillas de Piaro y la espada de Mercedes, que le arranca un brazo. Acosado, Aegak recurre al arte mágico negro de trasplantarse cuatro alas de ángel: pierde la humanidad y gana poder celestial, y con un Seguidor moribundo también alado completa la regla de la trinidad —hacen falta tres ángeles para que el cielo actúe en el mundo humano—. El tercero ya estaba en la sala: Sariel, arcángel. La columna de luz cura a Mercedes, destroza a Aegak y la lanza de Sariel lo ejecuta; Sariel gana diez niveles, Mercedes cuatro, Grid dos. Después, Cibal confiesa que quiere retirarse de las líneas frontales, y Zic Fretor se lo niega: no necesita un subordinado, sino un camarada al cual confiarle la espalda. Grid tiende la mano —el gremio dará la bienvenida al maestro de la máquina mágica Raiders— y Cibal Graven se une al reino junto con uno de los siete Santos Malignos.

Oricalco azul y técnicas secretas

La victoria tiene factura: 23,88 millones de oro por reparar el castillo de Bairan (la visión de Barbatos y la espada del Rey Invicto cortaron 24 edificios comerciales como mantequilla), 850.000 de oro extra para las instalaciones de alquimia de Reidan y veinticinco millones de oro evaporados en un día. Grid ordena destruir todos los símbolos de Zeratul del reino —las sombras llevaban ya quince días limpiando los de todos los dioses menos los del Dios Overgeared, Exeta y Rebeca— y reparte los 23 libros de técnicas secretas caídos en la batalla: uno legendario, dos únicos, seis épicos y catorce raros, con prioridad futura para mensajeros y caballeros. Grid abre los raros y solo saca habilidades mediocres; Cibal abre cuatro y saca el ganso de oro, incluida la legendaria Formación de Gravedad (control gravitatorio en cinco metros), que acaba en manos de Mercedes. Con su estadística de suerte por

encima de 850 puntos y los resultados invertidos según quién abre el libro, Grid huele manipulación del Grupo SA y amenaza con demandarlos públicamente; el equipo de operaciones del Grupo, agraviado, constata que cada cuenta tiene probabilidades distintas y que el destino de Grid es ser afortunado solo tras suficientes desgracias. En ese contexto llega el oricalco azul que Lord recogió de su cacería («había tantos… padre estará contento»), y Grid, agradecido, le regala a Cibal una de las técnicas secretas ante todo el gremio.

Veintitrés días en la forja

El corazón del grupo es técnico: junto a Elizabeth, tras quince días de investigación en Reidan, Grid fabrica la máquina de eyección de poder mágico, herramienta secundaria legendaria trascendente que almacena 10.000 de maná y dispara un hilo que «combina» objetos (10.000 de oro por intento de alquimia al 8% de éxito; 8.200 millones de wones en total). Después encadena los fracasos más caros de su vida: la espada de hierro de la noche de luna exige superar dos probabilidades —el templado perfecto y la creación mítica— y Grid se desconecta dos veces tras días de martillo, con el gremio entero velando en duelo y Lauel amenazando con arrojar a la mazmorra de Cokro a quien toque el tema. Tras veintitrés días aparece un objeto divino: la Espada de la Luna que Cae, calificación mito, poder de ataque 1 y durabilidad infinita, que ignora defensa, evasión, contraataques y reflejos, causa daño igual a la suma total de las estadísticas del portador multiplicada por el nivel del objetivo, critica incondicionalmente y borra las mejoras del objetivo por tres minutos… con un uso cada diez minutos y un nombre que Grid detesta (él quería llamarla Tierra Quemada). El mensaje mundial fortalece el mito del Dios Overgeared (+10 a todas las estadísticas de los creyentes) y su reputación supera los 230.000 puntos, desbloqueando el carruaje solar de Venecia, diosa del dinero: un mercado donde los dioses compran y venden con reputación —lluvias, terremotos, mensajes divinos, el tabaco hipnótico y la caja de técnicas secretas de Zeratul a precio de escándalo—. Grid gasta 35.000 puntos en el martillo y el yunque

de Exeta, confiscados cuando la diosa herrera fue encerrada, y jura devolvérselos tras rescatarla; con el martillo, que duplica la velocidad de producción, forja en horas el cinturón que agiliza la máquina de eyección.

El mundo real mira

Fuera del juego, Sehee llena el vacío televisivo de Yura rodando un comercial con el director Kim Hancheol y convierte en tema su historia de donaciones y orfanatos; su amiga Yerim hace voluntariado para cortejar a un misterioso oppa al que custodian guardaespaldas con espadas en la bolsa, mientras un meteoro no identificado se acerca a la Tierra apareciendo y desapareciendo. Y Grid, acosado por cientos de periodistas que le preguntan por qué rechazó a Marie Rose, descubre que el mundo no sabe que él es el Rey Sangriento: nunca hubo mensaje mundial.

Los infiernos veinte

La expedición final del grupo une a Grid, Yura y seis mensajeros —Braham, Piaro, Mercedes, Sariel, Zic Fretor y Nefelina— para conquistar los infiernos de los años veinte. La puerta del infierno de Yura (dos pasajeros, treinta minutos de recuperación) ya no es segura: los demonios del infierno Diar detectan su apertura, fijan coordenadas y se teletransportan. Grid y Nefelina van de vanguardia y absorben la emboscada de fuego: Nefelina simplemente se lo bebe y lo devuelve multiplicado, porque es un dragón negro —los negros y dorados dominan todos los elementos—, revelación que tranquiliza a Grid sobre la magia de Braham. En paralelo, Marbas, el último bastión del infierno que actúa en nombre de Baal, investiga a Leraje por encargo de los grandes demonios mayores: la décima gran demonio, que alimenta a Yura con diarios e información, es demasiado prudente y ni su collar de plata ni su sombrero de plumas divinas detectan rastro de Beriache. En la boca de perro del vigésimo infierno, Eligos se entera de que Ronove perdió cuerpo y castillo ante los humanos y

ordena sellar las puertas del río de almas de su antiguo brazo derecho.

El grupo limpia los infiernos 28, 27 y 26 —el 28 era un poco más fuerte que Berith y dejó espadas gemelas legendarias para el gremio—, bebe el té de Yura contra la energía demoníaca y sufre la erosión de Sariel, cuyas alas se ennegrecen mientras Yura la estabiliza con la Regulación del Infierno; Sariel supera su prueba y hasta cambia de sexo por un comentario de Grid. El infierno 25 es distinto: el vigesimoquinto gran demonio Dantalion, ocho caras y todo el conocimiento del mundo, recibe a los intrusos en un castillo de cristal negro que refracta la luz hasta marear, enfermar y cegar, mientras ataca por refracción. Grid, con la espada nueva, corta la muralla «como tofu» y amenaza con arrasar el castillo: Dantalion, que sabe que solo el aliento de un dragón, Baal o Amorak podrían derribarlo, no puede permitirse comprobar si la amenaza es cierta y los deja salir. Luego baja a negociar —«me convertiré en tu mensajero», deduce la venganza de Beriache, la guerra contra Asgard— y Grid responde «entonces muere»: decapitación sorpresa, danza de cinco fusiones que le revienta el corazón, runas que bloquean su regeneración, disparos de Yura desde el frijol gigante de Piaro destruyendo las ocho cabezas. Dantalion activa el libro del futuro y rebobina el tiempo del servidor entero: su cuerpo se recompone al precio de cabezas y conocimiento; el jugador Kage, en el mundo real, ve borradas de un plumazo sus mejoras +9 y nace el grupo de víctimas del rebobinado, al que el Grupo SA responde que fue «un proceso normal del juego» sin compensación. Tras dos rebobinados más —en uno Grid intenta colar una mejora de la Espada de la Iluminación que falla y el siguiente rebobinado restaura a +4—, Dantalion huye con dos cabezas y Grid lo alcanza combinando la Espada del Dragón de Fuego con la de la Iluminación.

El botín es histórico: cuatro esencias de conocimiento de Dantalion (habilidad o magia aleatoria de una leyenda pasada), su espada y su bastón transformables, y el libro dañado de Dantalion (+1 a todas las habilidades, con una regresión temporal de un uso que destruye

el conocimiento). Las esencias se reparten: Grid recibe el manejo de la espada del ejército de 100.000 original de Madra —su versión degradada se actualiza: masacre con 6000% de ataque a todo enemigo visible y daño creciente por cada muerte, bloqueo que sella habilidades ocho segundos—; Piaro obtiene el manejo de la espada incomparable del Santo de la Espada, su sueño de toda la vida; Yura, la técnica corporal de los cien anillos, perfecta para cambiar de arma en tiempo real; y Mercedes, para comicidad del universo, la técnica de minería del legendario minero Gis: Grid le regala un pico y ella sobrevive aplastada bajo una avalancha picando piedra, talento decisivo contra Nebiros, el vigesimocuarto gran demonio que controla minerales y plantas y muere víctima del peor enemigo posible: un herrero, un granjero y una minera. Con los huevos de Tuila del infierno 24 reduciendo las penalidades otro 10%, caen también los infiernos 23 y 22. Cuando Sariel toca el arpa para celebrar, todos los gobernantes del infierno detectan la presencia de un ángel y Barbatos, el octavo gran demonio, empieza a francotirar el castillo desde distancia invisible; solo la mano de Braham sobre el familiar que le servía de ojo —y el agujero en su camisa— miden lo peligroso que es. Al final, el ritual de purificación de Yura sobre el infierno sin dueño transfiere el Castillo Indestructible a su nombre: la recompensa más valiosa de la incursión, sede de la futura sucursal del reino en el infierno, con Yura cediendo el trono a Grid. La entrevista posterior de Grid —«asalté los infiernos 28, 27 y 26 con menos de diez personas»— prende mecha en el mundo: sesenta jugadores de alto rango planean su propia expedición, y Oasis, el líder del ejército de Ares que domina el viento con el manejo del ejército de 70.000, es ya la nueva esperanza estadounidense.

Hechos relevantes e interesantes

- La ropa interior de Beriache (función bloodmaster) otorga inmunidad total a la magia de sangre con cinco minutos de recuperación: permitió a Grid negar la magia de Marie Rose, algo imposible para un humano.

- Marie Rose solo puede engendrar un linaje nuevo con el Rey Sangriento; Grid rechazó el matrimonio («ya tengo gente que amo») y ella abrió los pozos de sangre del continente: la especie vampiro se volvió seleccionable (más de un millón de conversos el primer día, veinte millones en diecinueve días; −30% de estadísticas bajo el sol; dos cambios de especie por cuenta).
- Cada punto de afinidad con Marie Rose debilita su maldición de la pereza (hasta +150% de estadísticas); liberar descendientes directos dará a Grid nuevas magias de sangre (ya tiene cinco y espera tres más).
- La Orden del Rey Sangriento: misión semanal obligatoria para todos los jugadores vampiros (contenido benévolo en el desierto de Reidan); la estadística de Mando de Grid sube un punto por cada cien millones de órdenes cumplidas.
- Katz ascendió de clase épica (Guerrero de Sangre) a la primera clase antigua del mundo, Guerrero de Beriache: ahora fabrica sangre con poder mágico y venció la dependencia de cadáveres, como comprobó Seon; calla el logro porque el mensaje mundial exige avanzar en su misión de clase (los cuadros de Beriache).
- La Espada de Sangre equipada con dispositivo de tracción contiene el 300% del ataque físico y el 200% del mágico de Grid, pero tarda 1,8 segundos en formarse y dura tres: la estadística de Mando acortará la formación.
- Grid perdió el duelo contra Braham por un Meteorito programado con alarma para el momento de agotarse su maná; del aprendizaje colectivo nació el sistema de batallas de clasificación del reino, con mazmorras de Peak Sword y del tío de Elizabeth.
- Los templos y estatuas del dios Marcial son los ojos y oídos de Zeratul: por eso los Seguidores encontraban a Cibal sin fallar; destruir los símbolos crea zonas seguras —lo que Lord venía haciendo por iniciativa propia en el bosque de Bairan.
- Jake, el primer mal de los siete Santos Malignos, héroe bendecido por el dios de la suerte, despertó a Zic Fretor de

su maldición y concedió a Cibal la pasiva oculta Providencia; la galaxia de runas del gran maestro lo teletransportó «al lugar más seguro del mundo»: el reino Overgeared.

- Lord, recién salido de la ceremonia de mayoría de edad, cazó solo al Guardián Despierto del Bosque en diez minutos con los regalos que Grid acumuló para él durante quince años; llevó a su padre el oricalco azul de la cacería.
- Zic Fretor se convirtió en el sexto mensajero (Sariel, Braham, Piaro, Mercedes, Nefelina y él) sin epopeya ni mensaje mundial; su nuevo plan compartido con Grid: criar un ejército de asesinos de dioses armando a mensajeros y miembros con objetos trascendentes.
- En la batalla de Bairan, Aegak de la tríada se trasplantó cuatro alas de ángel con arte mágico negro; la regla de la trinidad se completó con un Seguidor moribundo y con Sariel, cuya columna de luz curó a Mercedes y permitió ejecutarlo (Sariel +10 niveles, Mercedes +4, Grid +2).
- Cibal Graven, ex segundo del ranking mundial, se unió al reino Overgeared junto a Zic Fretor como maestro de la máquina mágica Raiders, con perspectivas de gobernar la provincia del sur; «no necesito un subordinado, quiero un camarada», le dijo el gran maestro.
- La factura de la victoria: 23,88 millones de oro por el castillo de Bairan, 24 edificios comerciales cortados, 850.000 de oro a las instalaciones de alquimia; Grid sospecha de manipulación de probabilidades del Grupo SA (suerte sobre 850 puntos) y el equipo de operaciones jura que cada cuenta tiene probabilidades distintas.
- Lauel planeó contratar un equipo de abogados y llevar al Grupo SA ante la opinión pública y los tribunales —nadie se había enfrentado antes a la empresa que apunta a dominar el mundo real—, pero Grid cerró la discusión («los sacrificios son suficientes») y se fue directamente a la herrería: la respuesta sería forjar, no litigar.
- La Estatua de piedra del Dios Overgeared alcanzó el nivel nueve: +19 a fuerza, resistencia, inteligencia y agilidad para quien reza, más velocidad y menor reutilización en danzas

de espada y magia, y las mismas correcciones de destreza y producción que la antigua estatua del Rey Héroe en el nivel 15; el reino ya suma 200 millones de habitantes (dos tercios jugadores) y la ascensión encareció la experiencia necesaria.

- De los 23 libros de técnicas secretas (1 legendario, 2 únicos, 6 épicos, 14 raros), Cibal abrió cuatro con resultados magníficos; la legendaria Formación de Gravedad (gravedad controlada en cinco metros) es ahora de Mercedes; los mensajeros y caballeros tendrán prioridad perpetua.
- La máquina de eyección de poder mágico, creación conjunta de Grid y Elizabeth (legendaria trascendente, 10.000 de maná, 8.200 millones de wones en alquimia al 8% de éxito), hace posible «combinar» objetos a distancia; Grid la diseñó fea a propósito para que nadie la codicie.
- La Espada de la Luna que Cae (mito, 23 días de forja): poder de ataque 1, daño igual a la suma de estadísticas del portador multiplicada por el nivel del objetivo, ignora todos los conceptos defensivos, crítico incondicional, borra mejoras tres minutos, un uso cada diez minutos; cortó el cristal negro de Dantalion «como tofu» y Grid odia su nombre (quería Tierra Quemada).
- El mito reforzado dio +10 permanentes a todas las estadísticas de los creyentes; con más de 230.000 puntos de reputación, Grid accedió al carruaje solar de Venecia, diosa del dinero, y compró por 35.000 el martillo y el yunque de Exeta (confiscados en su encarcelamiento) para devolvérselos tras rescatarla; el martillo duplica la velocidad de producción.
- Nefelina es un dragón negro: los dragones negros y dorados dominan todos los elementos, comen magia y la devuelven multiplicada; su meta es vengar al dragón malvado Gelier (padre y Gelier eran dragones negros) y pidió prestada la espada de Grid para ello (afinidad +20).
- Dantalion, vigesimoquinto gran demonio de ocho caras, rebobinó el tiempo del servidor (5 segundos a 3 minutos, al azar) al precio de sus cabezas y su conocimiento; el jugador Kage perdió sus mejoras +9, nació el grupo de víctimas del

rebobinado y el Grupo SA declaró que fue «un proceso normal del juego» sin compensación.

- Botín de Dantalion: cuatro esencias de conocimiento (leyendas pasadas), espada y bastón transformables (guanteletes y aro), y el libro dañado (+1 a todas las habilidades; regresión temporal de un uso que destruye el conocimiento adquirido).
- Las esencias repartidas: Grid recibió el manejo de espada del ejército de 100.000 original de Madra (masacre: 6000% de ataque a todo lo visible con daño acumulativo por muerte; bloqueo: sella habilidades ocho segundos); Piaro, el manejo de la espada incomparable del Santo de la Espada; Yura, la técnica corporal de los cien anillos; Mercedes, la minería del legendario minero Gis (con pico incluido).
- Nebiros, vigesimocuarto gran demonio (minerales y plantas), murió ante la peor combinación posible: Piaro dominó sus plantas, el martillo de Grid deformó sus minerales y Mercedes los picó; tras él cayeron los infiernos 23 y 22, y los huevos de Tuila redujeron otro 10% las penalidades infernales.
- Yura capturó el Castillo Indestructible del infierno 25: su ritual de purificación sobre un infierno sin dueño le transfirió la propiedad, el castillo resistió el francotirazo de Barbatos (octavo gran demonio, que dispara a través de paredes lo que sus familiares ven) y se convertirá en la sede del reino en el infierno.
- Braham se dejó esperar dos días en el Castillo Indestructible —fascinado por los 193 artes mágicos impresos en sus cristales, cuyo análisis disparó su inteligencia— y por su culpa se retrasó el uso de las esencias de conocimiento; Grid lo reprendió por entrar tarde, mientras el propio Braham, que había pedido a los mensajeros esperar por puro disfrute, se preparaba bocadillos para ver qué habilidades adquirían.
- Cameos del mundo real: Sehee roda comerciales y reina en la televisión; Yerim corteja a un voluntario misterioso custodiado por guardaespaldas; un meteoro no identificado se acerca a la Tierra apareciendo y desapareciendo; y sesenta

jugadores de alto rango preparan su propia expedición al infierno tras la entrevista de Grid.

033 · Luna Caída

035 · Yura, Bruja de Sangre a Demon Slayer

- 21 años; cabello negro sedoso; túnica oscura; pistolas mágicas (Ranfa; pistola de Alex: modo pistola/rifle/bayoneta, +30 % purificación).
- Nº 5 como Bruja de Sangre → Demon Slayer legendaria (1→203 en 4 meses); castillo de cristal negro; abre la Puerta del Infierno (1451–1475).

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 1426–1450

Capítulos 1426–1450

Temas tratados

- La habilidad mito del Rey Invicto y la doctrina de no intervención del Grupo S
- El vigésimo infierno Boca de Perro: Eligos, el Cerbero y la expulsión de Marbas
- Las incursiones de El Gao y el título que anula las penas del infierno
- Gusa, el creador de pieles, y el corazón de la reina de hielo
- La Espada Sin Forma: la columna de Obora convertida en objeto divino
- La tiranía de los señores jugadores y la red oculta de Inferno
- El duelo de palabras y el Apóstol de la Justicia
- Kraugel contra Mir en Kaya y la 12.ª epopeya
- La Esgrima Incomparable y el ascenso trascendente de Kraugel
- Faker y las Sombras de Overgeared contra Agnus y el lich Paul
- La Lista de Muertes de Faker y la muerte definitiva de Paul
- Cepar, Gamigin y el plan de Baal de recrear la gran guerra
- Las Técnicas de Grid Overgeared y la maestría en sastrería
- La misión final de clase: El descanso de Pagma

Resumen

La habilidad mito y la fe del Grupo S

Grid ha arrebatado a Dantalion la habilidad con la Espada del Ejército de 100.000 del Rey Invicto, un poder clasificado como mito que solo pudo caer de la Esencia del Conocimiento con una probabilidad del 4,2%. En la sala de reuniones del Grupo S, el

director de operaciones —fan confeso de Grid desde hace años— exige sancionar la habilidad: teme que la brecha con los dos mil millones de jugadores se vuelva insalvable y, sobre todo, que Grid se corrompa («la probabilidad de que se intoxique con el poder ronda el 100%»). El diseñador jefe Jacob se defiende —Dantalion entendió teóricamente el manejo del Rey Invicto y lo volcó en su conocimiento; la configuración no se toca pase lo que pase— y el presidente Lim Cheol zanja la cuestión con la doctrina de la casa: el Grupo S jamás ha intervenido en Satisfy, todas las tendencias se dejan en manos de Morfeo y de los jugadores. Si Grid se volviera un tirano, Morfeo alumbraría a alguien que lo detuviera. El propio Grid, entre tanto, no siente euforia alguna: el poder destructivo de la habilidad no escala con el daño físico y él ya estaba demasiado acostumbrado a ser fuerte. En solo una semana, sus mensajeros han capturado todos los infiernos de la década de los 20… excepto Boca de Perro.

Boca de Perro y el poder de Marbas

El vigésimo infierno es la imagen canónica del infierno: un río que evoca la Estigia, relámpagos, gritos de almas y, en el centro, una fortaleza-cráneo de perro custodiada por un Cerbero mítico cien veces mayor que los conocidos, cuyas llamas recuerdan al aliento del dragón. Sobre la bestia monta un gran demonio de armadura negra que despacha a los mensajeros como «basura trivial excepto una persona». Con las penas del infierno recortando más de la mitad de sus estadísticas, el grupo apenas puede responder, y cuando las llamas triples están a punto de caer, un caballero de sombrero de fieltro aparece de espaldas al fuego y chasquea los dedos: «la persona con poder en el infierno te ha expulsado del infierno». Es Marbas, cuya fuerza para alterar el orden mismo de los grandes demonios hace pensar a Grid y Yura que es un agente de Yatan, como Amorak. Sariel identifica al caballero negro: Eligos, uno de los seres más fuertes de todo el infierno; Nefelina, con el orgullo herido, admite que su velocidad de lanzamiento supera su percepción. La conclusión es humilde: la conquista del vigésimo infierno se pospone hasta dominar por completo las penas. La vía

es el título Reconocimiento del noveno gran demonio, que se obtiene incursionando repetidamente a El Gao —que ahora aparece cada 45 días con siete piedras de fuego—, de modo que Grid reorganiza los equipos de cacería, se excluye a sí mismo de la lista y delega en sus seis mensajeros. Entre reuniones, el triángulo emocional tiembla: Jishuka, que no dejó encargo alguno en la herrería, evita todo lo que toque a Grid, y Yura —que ya ha entendido que la que se adapta a él es Jishuka— se disculpa en silencio por su «última codicia»: quedarse a su lado al menos hasta el final de la expedición al infierno.

Gusa, el creador de pieles, y el corazón de la reina de hielo

El botín de una semana en el infierno es de tesoro nacional: 31 materiales diversos, 4 gemas de máxima calidad, 39 de la más alta, 5 piedras de sangre, 22 obsidianas, 9 objetos legendarios y 43 piedras de mejora. Grid entrega las gemas a Elizabeth, que confiesa el encargo secreto de un «chico genio»: las piezas de un mecanismo de poder mágico. Grid le da permiso de romperlas todas: así nació él, y toca «crear una segunda o tercera Grid». Mientras, en Reinhardt se celebra el vigésimo aniversario del cantante Gusa, estrella que actúa en Satisfy como otros lo hacen en la realidad. Peak Sword lo reconoce en un puesto de pastel de kimchi por la forma de los músculos de sus cejas y lo sigue hasta un callejón, donde un mercenario de sombrero negro —contratado por el gran comerciante Lyon, tercero del ranking— lo acorrala con la clase oculta Dios de la Muerte. Regas y Peak Sword lo ahuyentan y Gusa revela su secreto: él es Shift, el creador de pieles. Su tesoro es el corazón de la reina de hielo, regalo del príncipe de Hamilton por curar la quemadura de la princesa; un elixir maldito que congela todo alrededor (niebla de hielo de 5.000 de daño por segundo, congelación a los seis segundos con 20.000 de daño fijo, imposible de desactivar), que ni el almacén del gremio acepta guardar y por el que lo cazan desde hace meses. Gusa quiere legárselo a Grid, el único que no lo usaría ni lo perdería con facilidad. Grid acepta la bomba de tiempo con tres condiciones: máscaras incondicionales

para los miembros de Overgeared, un vídeo explicativo si lo pierde, y derecho de compra si algún día aprende a usarlo. Nefelina lo examina: una maldición artificial de energía yin que congelaría Reinard entera; ni la herrería ni la farmacia legendaria pueden reformarlo. La comedia llega con los encargos de máscaras —el chuunibyou de Lauel exige llamas negras, truenos y sangre en los labios; Vantner pide la cara de Leonardo DiCaprio para su calva— y reaparece con Uroi, que con un rostro nuevo de Gusa actúa como «Apóstol de la Justicia» en los duelos de palabras, donde gana ignorando la lógica. Bajo el escalofriante espectáculo, Lauel teje su propia red: los señores jugadores arruinan sus territorios y venden tierras a comerciantes como Lyon, cuyo grupo mercantil es solo la punta de Inferno, una empresa global que financia a la iglesia de Yatan con 17 territorios para templos disfrazados y alimenta sin criterio aparente a grupos revolucionarios, religiosos y sectas demoníacas. Uroi se infiltra en el grupo de Lyon como polemista contratado por Seon, su vicepresidente, y roba el libro de cuentas en veinte minutos: Overgeared ya controla más de la mitad de las 26 organizaciones que reportan a Inferno.

La Espada Sin Forma

En el infierno 25, recapturado, reina Obora, nuevo gran demonio y devoto siervo de Berit: su cola de serpiente ataca en ángulos geométricos impredecibles y la incursión dura más de dos horas bajo penas severas. Su botín es único: una columna vertebral completa de 31 vértebras que se extiende hasta los tres metros y se repliega a uno. Grid sueña con una espada-látigo, pero hueso y metal no se casan: la alquimia está condenada por la herejía de la piedra filosofal —replicar partes de vida es tabú— y replicar biología supera a cualquier herrero. La solución llega con la soldadura de forja: templar y fundir el hueso una y otra vez, con la técnica de herrería en nivel de mito. Tras medio mes de pedidos, encargos y de un arco corto sin atributos para Jishuka —más poder de ataque puro que el arco del Fénix Rojo y disparo rápido—, Grid entra en autotrascendencia, agota el cuerpo hasta fracturarse ambas manos y saca del yunque una espada de calificación mito: la

Espada Sin Forma, con 10.000 de durabilidad, 2.790 de ataque, treinta articulaciones que cambian la forma en cada golpe, longitud variable entre uno y tres metros, combo obligatorio de dos ataques enlazados, estados anormales desde el quinto combo y el devastador ataque de punto ciego a partir del doce. El sistema la registra como objeto divino del Dios Overgeared: todos los creyentes ganan 10 puntos permanentes en cada estadística y la fe de los herreros del mundo se profundiza, con 1.000 de reputación continental para el creador. Grid, que sueña con jubilarse regentando una tienda de novatos, decide mantenerla como arma secreta.

Kraugel contra Mir: la duodécima epopeya

En Kaya, Kraugel lleva un año de ascetismo suicida: ocho muertes ante Mir, tres niveles perdidos, y una Super Sensibilidad que ha crecido de menos de 40 a 67 puntos. Su cacería inversa de yangban le vale su sexta víctima semidivina y un logro inédito: convertirse en el protagonista de un mito (+10% a todas las estadísticas y +20% a las técnicas de espada contra semidioses y dioses). Pero tres yangban frescos lo acorralan hasta agotar su inmortalidad. Grid, que ha cruzado al continente oriental para medirse contra Mir como quien usa una regla, llega justo a tiempo: «creo que será un poco intenso; solo te ayudaré». La Espada Sin Forma debuta estrangulando yangban como un látigo viviente mientras Kraugel desata la Ruptura del Cielo y la Tierra, ya de calificación trascendente. Entonces el desierto se hiela y aparece Mir, que no castiga a los yangban humillados —sus almas, si mueren, quedan atrapadas para siempre en el infierno— y declara que peleará protegiéndolos. El duelo es de otro mundo: Grid pierde más de 20.000 de salud y un muslo congelado de un roce del Dao del Dragón Azul; arriesga la ID con un baile instantáneo de la Espada de la Luna Caída y arranca el brazo de Mir, que en el contraataque le cercena el brazo derecho. Kraugel, que podría huir, saca el folleto de la Esgrima Incomparable del santo anterior y proclama: «Overgeared Grid está escribiendo la duodécima epopeya». Aprende las 13 técnicas en plena batalla, roba espadas con Snatch

Sword, funde un homenaje a Piaro en Partir el Cielo y consigue que todas sus habilidades suban de legendarias a trascendentes. El sistema corona la página 12: +5% de salud máxima, reflejo de anomalías de estado apilable con el título de Primer Rey y la pasiva Noble Creencia —cada habilidad en enfriamiento eleva una estadística aleatoria—. Mir, que ve en Kraugel la sombra de Müller y en Grid a un dios que aún aprende de los humanos, libera por fin el poder completo de las cuatro bestias: su salud se duplica, decapita a Kraugel y perfora a Grid una y otra vez hasta el estado inmortal. Aun así, Grid logra lo que nadie en la vida de Mir: cortarlo en dos de un tajo. Las alas artificiales de la bestia fusionada lo destrozan en la estocada final, y Grid muere midiendo su defensa. Los dioses del reino de Hwan, convocados al estanque, no notan nada; es el favor de Chiou, que visita a Mir y sonríe: su terror a la muerte y su amor por la vida de la gente común son exactamente la calificación mínima para convertirse en dios —y la mínima posibilidad de convertirse en asesino de dioses.

Faker, Agnus y la última noche de Paul

Grid resucita en el bosque de los 12 Zodíaco —perdió dos escudos y un cuchillo, nada que la Espada Divina— y con Kraugel repasa el combate: Mir está en el grado de Baal, como los arcángeles; para el asalto al cielo hará falta una espada sagrada (la bendición de la santa Ruby) y una demoníaca (la maldición de la iglesia de Yatan y del rey de los Ojos Malvados). Antes, en la otra guerra, Elizabeth ha ascendido a maestra artesana al establecer la teoría del mecanismo permanente, primer logro en cientos de años desde el Gran Mago Paul… y ha entendido con escalofríos que el «chico genio» que la diseñó es Paul, resucitado como el lich de Agnus. Las Sombras de Overgeared localizan a Agnus en Eiran, una ciudad del remoto principado de Milton, y Faker ataca solo con 300 asesinos: su Lista de Muertes señala al lich Paul para destrucción permanente. La noche es carnicera: el Difunto de Agnus —un cadáver equipado con el órgano mágico de Paul, 20.000 de agilidad — destroza a decenas de Sombras, Paul anula dos veces el daño con su collar y esfera de luz que borra las sombras, y la rana

Chepardea, subordinada de Baal, protege al contratista con su lengua. Faker se deja empalar para abrirse paso, la lanza silenciosa de Pon —que llegó al galope con 50 lanceros blindados— revienta cinco escudos, y la espada de sombra del asesino revienta el núcleo del lich. Entonces Agnus, sereno como nunca, consuela a su creación moribunda… y le atraviesa el corazón con la mano grabada con la runa de la Muerte: «lo usaré para ti». Faker reescribe su lista y ejecuta a Agnus, que se despide sin rencor: «algún día ustedes también». Ciento setenta y cinco Sombras murieron; Grid les agradece de frente, sube una calificación el equipo de toda la unidad y repara las armas en el propio campo con horno portátil.

El plan de Baal y la misión final

Agnus despierta en el infierno: su clase no permite fijar punto de resurrección y su energía demoníaca legendaria lo atrapa allí. Chepardea lo lleva ante Cepar, el demonio espada que sin ser gran demonio decapita a quienes lo retan y vive en la única zona neutral sin estatuas de Yatan; puede cortar la puerta del Abismo. El plan del infernal anfibio, con el visto bueno de Baal, es recrear la gran guerra entre humanos y demonios del archipiélago de Ben con Cepar como espada y Gamigin, el cuarto gobernante y rey de las almas. Y aquí se revela la verdad incómoda: Baal firmó con Pagma sin capricho, con un panorama mayor, y acumula desde hace siglos las almas legendarias en el infierno. Grid, que ignora todo esto, cierra sus propios círculos: negocia con el principado de Hamilton una puerta warp (matando de paso, sin proponérselo, a la ballena gris que bloqueaba su mar: el principado lo adora como dios del mar y su estadística de divinidad sube en uno), celebra los avances de Etnos y Laella, el asalto de Jishuka y Euphemina al templo de Galgos y la segunda incursión de El Gao, y se retira a una montaña con las cadenas de entrenamiento de la Tríada Le Geon y el poder de Nebiros en su runa de la Gula para, sencillamente, coser ropa interior hasta que la sastrería alcance la maestría. Lo logra: la misión de clase «entrenamiento de habilidades de sastrería», diez años frenando su avance, se completa con seis niveles de recompensa, y la herrería de mito se fusiona con la sastrería de

artesano en las Técnicas de Grid Overgeared —producción semiautomática según destreza, mínimo épico, +30% a las estadísticas de lo creado, otorgación de ego y de magia, derecho de dios sobre lo fabricado—. Inmediatamente después, el sistema entrega la misión final de clase: El descanso de Pagma, liberar el alma del gran herrero que sufre en las garras de Baal, sin límite de tiempo y con la fusión irrestricta de todas las danzas de espada de Pagma como recompensa. Grid maldice, respira y asume: Baal era objetivo de todos modos. Sus pruebas de «otorgar un ego» confirman la dificultad: el alma de El Gao cuelga la llamada indignada y el alma de Pagma, ya sin intelecto, ni siquiera puede oírla. De vuelta en el castillo, encuentra a Braham sonriendo con Jishuka y Euphemina —a quien el mago trata con calidez por su deuda con Mud— y le pide que le enseñe magia para grabarla en sus nuevas creaciones. Braham asiente: conoce justo la magia que puede aprender.

Hechos relevantes e interesantes

- Dantalion dejó caer la habilidad con la Espada del Ejército de 100.000 del Rey Invicto (probabilidad del 4,2% desde la Esencia del Conocimiento): clasificación mito, ilegible para otros jugadores; el Grupo S ratificó su doctrina de no intervención y confió el equilibrio a Morfeo.
- En una semana los mensajeros capturaron todos los infiernos de la década de los 20 excepto Boca de Perro (el 20); su señor es Eligos, el «caballero negro», y su mascota un Cerbero mítico cien veces mayor que temen hasta los dioses del cielo.
- Marbas expulsó al grupo completo del infierno con un chasquido de dedos; Grid y Yura especulan que Yatan tiene varios agentes en el infierno (como Amorak), ya que trata el infierno como su hogar.
- El Gao reaparece cada 45 días con siete piedras de fuego; el título Reconocimiento del noveno gran demonio anula las penas del infierno y Mercedes lo conseguirá en la siguiente salida; los grandes demonios resucitados renacen más

débiles (Dantalon volvería con solo dos cabezas) y con menor tasa de caída.

- Botín de una semana: 31 materiales, 4 gemas de máxima calidad (probabilidad artificial del 0,5% en alquimia maestra), 39 de la más alta, 5 piedras de sangre, 22 obsidianas, 9 objetos legendarios y 43 piedras de mejora.
- El corazón de la reina de hielo: elixir legendario maldito de energía yin; niebla de hielo de 5.000 de daño por segundo en 5 metros, congelación a los 6 segundos con 20.000 de daño fijo por segundo, no puede desactivarse y el banco prohíbe guardarlo en el almacén; terminó custodiado por Blutiger y los 12 Zodíaco en el continente oriental.
- Gusa, el cantante del vigésimo aniversario, es Shift, el creador de pieles; Peak Sword lo reconoció por los músculos de sus cejas; el mercenario que lo cazaba, de la clase oculta Dios de la Muerte, fue contratado por Lyon, tercero de los cinco grandes comerciantes, y pagó seis veces el pago inicial como multa por fracasar.
- Contrato de Grid con Gusa: máscaras incondicionales para los miembros de Overgeared (materiales aportados por el gremio), vídeo explicativo si pierde el corazón y derecho de compra si aprende a usarlo.
- La Espada Sin Forma, forjada con la columna de 31 vértebras de Obora (25.º gran demonio, siervo de Berit): calificación mito, durabilidad 10.000, ataque 2.790, 30 articulaciones, longitud de 1 a 3 metros, dos ataques enlazados obligatorios, estados anormales a los 5 combos y ataque de punto ciego a los 12; se volvió objeto divino del Dios Overgeared (+10 permanentes a todas las estadísticas de los creyentes, +1.000 de reputación).
- Kraugel acumuló 8 muertes ante Mir y 3 niveles perdidos en un año; su Super Sensibilidad subió de menos de 40 a 67; mató a seis semidioses y se volvió protagonista de un mito: +10% a todas las estadísticas y +20% a las técnicas de espada contra semidioses y dioses.
- La 12.ª epopeya (la fe noble de Kraugel) otorgó +5% de salud máxima, reflejo de anomalías de estado apilable con el

título de Primer Rey y la pasiva Noble Creencia: cada habilidad en enfriamiento eleva una estadística aleatoria durante un tiempo proporcional al enfriamiento.

- Kraugel aprendió por fin la Esgrima Incomparable del santo anterior (13 técnicas usadas en su primera batalla) y todas sus habilidades subieron de legendarias a trascendentes; creó homenajes propios como Partir el Cielo (de Piaro) y Snatch Sword, que desarma al enemigo durante 5 segundos.
- En la emboscada de los yangban, Kraugel blandió la Espada del Tigre Blanco con la mano derecha: movimientos más pequeños que antes pero más poderosos que nunca, tras identificar con precisión y adaptarse a sus nuevas estadísticas y habilidades.
- Grid perdió el brazo derecho ante Mir y murió tras medir su defensa, pero logró partir a Mir en dos de un tajo de la Espada de la Luna Caída —la primera herida así de su vida —; Kraugel fue decapitado; los dioses del reino de Hwan no lo percibieron (favor de Chiou), y Chiou ve en Mir la mínima posibilidad de un asesino de dioses.
- Análisis post-batalla: Mir está en el grado de Baal, igual que los arcángeles; para rescatar a Exea hará falta una espada sagrada (bendición de la santa Ruby) y una espada demoníaca (maldición de la iglesia de Yatan y del rey de los Ojos Malvados).
- La Lista de Muertes de Faker destruye permanentemente al objetivo con daño triplicado (penalización de muerte de jugador aumentada de 2 a 3 veces), gana 3 espacios por nivel de las técnicas del asesino y tenía 8 disponibles; la usó contra el lich Paul y contra Agnus.
- En Eiran murieron 175 Sombras de Overgeared; Pon llegó con 50 lanceros blindados y su lanza silenciosa revienta cinco escudos de Paul; Agnus mató a su propio lich con la mano grabada con la runa de la Muerte para absorber su poder, y Faker ejecutó a Agnus, que aceptó la muerte sin rencor: «algún día ustedes también».
- Agnus fue uno de los peces gordos que asaltó el archipiélago de Ben casi al mismo tiempo que Grid: no llegó

a la última isla, pero atacó antes que él la isla número 61, protegida por Lantier, y desde entonces dedica años a criar a su caballero de la muerte —el 25.º Lantier, clasificado por el sistema como outsider— para que los muertos recuperen el conocimiento y las técnicas de su vida.

- Chepardea se admiró de que Agnus hubiera criado un memis hasta la etapa adulta —«hacía mucho que no veía uno»—, pero la admiración cayó mal: Agnus, extremadamente sensible, acababa de comprender que Grid tiene demasiado talento y era un oponente al que no podría ganar ni siquiera en su mejor estado.
- Agnus resucita en el infierno: su clase no permite fijar punto de resurrección y no puede abrir solo la puerta del infierno; Chepardea (demonio rana de la familia de Baal, mayor en magia, 10 minutos para abrir la puerta en el mundo humano) se lo llevó ante Cepar.
- Cepar, demonio de la espada que no es gran demonio, vive en la única zona neutral del infierno sin estatuas de Yatan, empató en duelo de una semana con Yaruk y puede cortar la puerta del Abismo; el plan de Baal es recrear la gran guerra humanos-demonios del archipiélago de Ben con Cepar como espada y Gamigin, el cuarto gobernante y rey de las almas.
- El contrato de Baal con Pagma no fue un capricho: el rey del infierno acumula desde hace siglos las almas de las leyendas en el infierno.
- Hamilton: puerta warp con el reino de Overgeared (tecnología aún incompleta de Sticks); Grid mató sin querer a la ballena gris del este saliendo de su estómago, el principado lo adora como dios del mar y su estadística de divinidad aumentó en uno.
- Uroi, con un rostro nuevo de Gusa, actúa como «Apóstol de la Justicia» en los duelos de palabras y se infiltró en el grupo mercantil de Lyon —una de las 26 organizaciones bajo Inferno—; obtuvo el libro de cuentas en 20 minutos; Inferno patrocina a la iglesia de Yatan con 17 territorios para templos disfrazados.

- Tras la 12.ª epopeya, los medios de tercera categoría de Corea, Estados Unidos y Rusia se enredaron en una guerra nacionalista por la nacionalidad de Kraugel y sus «genes del juego».
- Las Técnicas de Grid Overgeared (herrería de mito + sastrería de artesano, tras 10 años de misión de clase y +6 niveles): botón de producción según destreza (velocidad casi duplicada), calificación mínima épica, +30% a las estadísticas de lo producido, +20 permanentes y +1.000 de reputación por cada mito creado, producción consecutiva acumulable hasta 10 veces, otorgación de ego y de magia aprendida sin límite, y derechos de dios sobre lo fabricado; no admite Open Potential.
- Misión final de clase «El descanso de Pagma»: liberar el alma de Pagma, retenida por Baal, sin límite de tiempo; recompensa: todas las danzas de espada de Pagma podrán fusionarse sin restricciones; el alma de Pagma ya perdió su intelecto y no puede responder a la llamada de Otorgar un Ego.

034 · Lauel, el cerebro

- Joven rubio deslumbrante, piel blanca, ojos tranquilos; trajes impecables sin arruga; gafas en era imperial; ademanes dramáticos.
- Nº 1 de su ranking; se une tras la 1.ª Competencia (176–200); Primer Ministro; inspecciona NPC (nivel, talento, potencial).

037 · Braham y Mumud

- Braham: piel pálida, cabello blanco largo, ojos rojos; túnicas; Bastón de Belial; orbe de pavranium con escudo transparente.
- Mumud: espíritu/lich de aura iridiscente (7 atributos).

- Gran Mago Legendario (Duque de la Sabiduría); asimilación con Grid (1026–1050); resurrección (1426–1450); «mi único amigo»; Dios de la Sabiduría.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 1451–1475

Capítulos 1451–1475

Temas tratados

- Las magias de apoyo de Braham y la espada con magia concedida
- La evolución del esqueleto Overgeared Dos y el alma sellada del lich Galgos
- El templo de los muertos: el caballero de la muerte Rey y el mito del esqueleto lich
- Morfeo, el Grupo SA y el diseño de la gran guerra entre humanos y demonios
- Agnus: la tumba sin descendencia, la montaña de Grenier y el llamado de Baal
- La alianza con Ares, la economía de guerra y el golpe de Euphemina al Grupo Mercantil León
- Urent, el granjero de acero, y la fiebre de los recursos
- La Innovación: el dedal, el Anillo del Absurdo y las treinta Manos de Dios
- El desmontaje de los Raiders de Cibal y el proyecto de máquina mágica
- La expedición al infierno: Kraugel, Ruby, Bolon y el francotirador de Barbatos
- La decimotercera epopeya y la primera clase mítica
- El Afecto de Dios Sobrecargado y la crisis continental de los expertos técnicos
- Aster, el Sabio Rojo, y su redención junto a las Manos de Dios
- Los humanos demoníacos, los pueblos fantasma y los elfos oscuros
- La incitación de las tres iglesias y el papa ángel Miguel

Resumen

La lección de Braham y la evolución del esqueleto Dos

En el campo de entrenamiento del palacio, Braham anuncia que la energía de Grid se ha vuelto «adecuada para usar magia» y le entrega dos libros de apoyo: la Coesión del poder mágico —que retrasa el lanzamiento hasta tres veces para cuadruplicar la potencia— y el Spray mágico, que convierte un hechizo individual en hasta diez impactos. La lección es humilde: la inteligencia de Grid (5.303 puntos, dos mil más que Cnos, pese a los ocho puntos por nivel que el Duque de la Sabiduría invierte a la fuerza) no compensa la falta de pasivas mágicas. Grid comprueba en ocho minutos la sinergia con su clase: forja una espada de grado único, Escondiendo sus Dientes, que dispara al golpear un misil mágico cohesionado y gana un 10,6% de ataque por la magia concedida. Antes de bajar al infierno por su misión de clase, atiende el botín que Jishuka y Euphemina trajeron del templo de Galgos: los huesos blancos y el núcleo del lich, la semilla soñada de la evolución de los esqueletos armados hasta los dientes hacia el lich y el caballero de la muerte.

La ceremonia se tuerce: el ego de Galgos, fingiéndose muerto en el núcleo, se apodera del cuerpo nuevo del esqueleto Dos. El duelo revela de qué estaba hecho el falso dios: escudo de maná de lich siempre activo y una distorsión espacial que invalida cuatro de cada cinco ataques y que ni Braham usa a la ligera, pues exige catalizadores de orandia. Grid enlaza la Espada del Dragón de Fuego con la Espada de la Luna Caída y, al borde de destruir el núcleo, recurre a la pieza oculta Conceder un ego: el alma de Galgos responde a la llamada y queda sellada. El esqueleto Dos renace como Lich Bailarín que Distorsiona el Espacio de nivel 430: 4.800 de inteligencia, 2.000 de conocimiento, maná inagotable que sustituye la salud por escudo, Generación de catalizador, Distorsión espacial dominada y Grabado de Fórmula Mágica para pregrabar hasta veinte hechizos. Grid, que por fin lo oye hablar,

piensa menos en un lich de combate y más en un comandante o estratega. En el templo, cuyo laboratorio secreto se esconde tras el trono, el esqueleto Dos da descanso a los niños-soldado —Galgos cazaba genios de vida corta para esclavizarlos como no muertos— y resucita a los fieles del dios caído: el caballero de la muerte Rey (nivel 500, quinto despertar), treinta guerreros esqueleto y veinte magos que se arrodillan ante su nuevo mito, con la dominación +20%, la magia nigromante +10% y la estadística de deidad abierta. Euphemina, testigo de todo, acuña el diagnóstico: «no eres un genio; eres un gran experto».

Morfeo y el diseño de la gran guerra

En la sede del Grupo SA, Lim Cheol y sus ejecutivos visionan las grabaciones: Agnus y la rana coronada Cepard Dea negociaron con los grandes demonios la gran guerra entre humanos y demonios, con Baal mirando desde fuera. La guerra es en realidad el mayor mecanismo de defensa de Morfeo: el infierno debe conservar fuerza veinte años más para que la humanidad madure de cara a los episodios de Asgard, y la probabilidad de que Grid y Kraugel conquistaran el abismo (inferior al 2%) obligó a la supercomputadora a trasladar el campo de batalla al mundo humano. El error de cálculo de Agnus regala un respiro: perdió treinta y cuatro días en la tumba sin descendencia del Espectro sin Hijos —un laberinto sin trampas basado en el mausoleo del primer emperador Qin, defendido por nativos de grado general— y luego chocó contra otro muro en la montaña de Grenier. El Grupo SA decide avisar sin fechas ni lugares; el mundo recibe la noticia como un festival —el nivel medio ronda el 300 y los grandes demonios «de los veinte» parecen presas fáciles—, mientras el reino Overgeared se prepara como para un largo invierno: Toban, segundo al mando del ejército, exprime con Hugo al tercer cuerpo de soldados de tope bajo. La llamada de Ares remata la alianza: Valhalla aportará cien mil soldados (cinco mil de élite), firmará la paz con el Imperio de la nueva Emperatriz y marcha ya sobre Reinard. «Estoy calificado para guiarte», responde Grid sin falsa modestia; hasta el asesor militar de Ares, comparado por Grid con

Lauel y Sticks, aprueba vaciar el reino: las puertas del infierno no dejan pasar ejércitos.

Mientras, en los campos del reino, Urent —maestro del aura, granjero de acero y uno de los cinco milagros, con treinta y un títulos— convierte páramos en sembrados en diez días con su lluvia de aura y busca una runa en las zonas más remotas, ajeno a los aventureros que confunde con novatos.

La economía de guerra y el golpe de Euphemina

La demanda previa a la guerra dispara los precios casi veinte veces en cuatro días; el hierro pasa de cinco a trece oro y los comerciantes ajenos al reino acaparan materiales, saboreando la venganza contra el monopolio de los herreros Overgeared. En la reunión conjunta con el estado mayor de Valhalla, el administrador Conejo se niega a comprar suministros a precio inflado, mientras un alto oficial propone que Yura abra puertas del infierno por el continente para que la gente entienda el desastre; Sticks se horroriza y Lauel calla la idea. La solución llega con Grid: en tres días entrarán en Reinard cantidades masivas de suministros «al precio original», comprados dentro del Grupo Mercantil León, donde «su bando» se infiltró como espía. La espía es Euphemina, que robó el sello del grupo y manipuló los documentos antes de la subida —tratada, en realidad, más como invitada que como infiltrada—. El rumor de que el loco millonario que barrió el intercambio (y que pagó hasta doscientos oro por hierro) es Grid no lo desmiente nadie: los acaparadores caen «como tortugas», entregan el hierro a dos oro y el reino asegura contratos de precio fijo para los aliados.

La Innovación y los Raiders de Cibal

Con el esqueleto Dos fabricando objetos de mago a nivel de artesano, el enano Keon y las Manos de Dios en las tareas del hogar, Grid estrena la Innovación, herencia evolucionada de la reconstrucción del herrero legendario: sin límite de usos y hasta tres modificaciones por objeto. Renueva el dedal (reutilización de

dos minutos, durabilidad seis veces mayor e inmunidad a la amputación de dedos), el cinturón de Tiram —con su metal sustituido por Avaricia— y el Anillo del Absurdo, artefacto del gran mago Paul que ahora reduce en dos tercios el consumo de recursos y quintuplica la regeneración de maná. Cada objeto exige cien días antes de una nueva innovación. La pieza mayor es el préstamo de Cibal: los Raiders, la máquina mágica que el piloto no pudo llevarse a la expedición porque caza con el Gran Maestro Zic Fretor, empeñado en vencer la maldición de la pereza. Grid los desmonta durante catorce horas ante un Cibal que pasa del pánico a la conmoción —Picaso, indiferente a su fama, pinta un retrato del Dios trabajando—: descubre el método de producción, lo innova y se queda con el método mejorado, con comprensión del cien por cien. Su plan es doble: producir en masa los Raiders pilotables de Cibal y, a largo plazo, una máquina mágica totalmente automatizada de Avaricia pura, destino al que no piensa destinar el mineral mientras el consumo siga siendo prohibitivo; ya hay treinta Manos de Dios innovadas —heredan el 60% de su fuerza y destreza, reproducen su habilidad única al 40% y poseen el oficio de artesano herrero— que fabrican artículos consumiendo el maná de su amo.

La vanguardia al infierno

Para entrenar a los jugadores en el infierno se organiza una expedición de casi trescientos elegidos (el 27% de los solicitantes) bajo el mando de Yura: la puerta, anclada al castillo de cristal negro del infierno 25, admite dos personas cada treinta minutos, y la vanguardia debe aguantar veinticinco mientras la Santa levanta el santuario. Se presenta Kraugel —el Cielo sobre el Cielo, segundo del ranking oficial tras Grid— y Yura le cede la vanguardia; Toban le presta la Espada Sagrada del Dios Trascendente, objeto divino olvidado de la iglesia de Judar que potencia la magia divina externa. En el infierno los espera Bolon, miembro de la casa del octavo gran demonio Barbatos, cuyos francotiradores disparan a miles de kilómetros compartiendo la visión de su familia, y cuyo don de apoderarse de las armas ajenas no muerde en un Santo de la

Espada que se niega a soltar la suya. La misión de dificultad SSS exige la muerte de Bolon; Kraugel, con la poesía que alaba la espada elevada a catorce veces el poder, se deja atravesar a cambio de cegarlo, pierde todas las espadas de repuesto y, cuando el santuario de Ruby se completa —liberación total de penalizaciones diez segundos y reducción del 50% después—, su Espada Espacial parte en dos a Bolon, corta como tofu palacios del castillo de Barbatos al otro lado del infierno y le vale el título Cortar el Infierno a la Mitad, la recompensa Visión de Barbatos (diez kilómetros de alcance) y la reproducción de la leyenda antigua «El Santo y la Santa» (+5% a todas las estadísticas). El chat del gremio lo celebra a lo grande: «es como ver el antiguo yo de Su Majestad», que fue al Vaticano a bendecir un padran y mató al papa. Chris, el Tirano, encabeza la segunda oleada; Ruby encadena santuarios hasta cubrir los cuatrocientos metros entre puerta y castillo. Después empieza el calvario: de más de trescientos expedicionarios quedan veinte al cruzar los infiernos 23 y 22 —Pon y Vanner al borde del colapso, Oasis castigado por la vaina del Rey Invicto con una sola vida al día, Aster muerto en el camino—, hasta que el mensaje mundial de la decimotercera epopeya les devuelve la moral; al día siguiente alcanzan el infierno 21, donde Yura decide sobrevivir hasta el estallido de la guerra. Ocho días sin una sola baja.

El mar Rojo y la decimotercera epopeya

Grid vuela con Braham al mar Rojo para el último experimento: dejar que un bloque de Avaricia duplique su masa —el proceso que despertaba la energía del dragón loco y alertaba a la Torre— y comprobar la hipótesis de que las técnicas de Dios Armado hasta los Dientes controlan por completo los minerales. Nada ocurre: la locura se ha disipado y Avaricia conserva su proliferación sin la única desventaja. Braham, que confiesa en voz alta la historia oculta del mineral —nació envenenado por el temple de Pagma y el suyo propio, y su odio se disolvió al digerir el hierro del dragón loco—, sella el veredicto: «eres mejor que él en todos los sentidos; mucho mejor que yo. Eres la leyenda más grande de todos los

tiempos». El sistema canta la decimotercera página de la epopeya y el nacimiento de la primera clase mítica: Dios Armado hasta los Dientes, «creador de todas las cosas, gobernante de todas las cosas», que engloba las tres clases de Grid, duplica salud, maná y energía de espada, otorga treinta puntos por nivel sin inversiones forzadas, redistribuye todo a la proporción áurea (ataque y defensa +50%, ataque mágico y salud +20%) y estrena Furia, Afecto y Observación de Dios Armado, la Dominación de Dios Overgeared, un aura escarlata puramente visual, la inmortalidad de diez segundos ante daño letal y un Retorno de Emergencia a un templo propio. En el Grupo SA, el director John Sangmin pide cinco canciones temáticas para Grid y Lim Cheol corrige: «mínimo diez; cinco son muy pocas para la primera clase mítica». En el mundo real, Shin Youngwoo duerme diez horas y encuentra a los reporteros acampados a las cinco de la mañana; en rueda de prensa improvisada le preguntan por las canciones y por si Ares piensa incorporar Valhalla al reino.

El Afecto de Dios y las naciones

El Afecto de Dios Sobrecargado, versión divina del viejo afecto del herrero, cae sobre todo el territorio del reino: producción de objetos al doble de velocidad (también para el propio Grid), experiencia de habilidades duplicada y las danzas de la iglesia reforzadas, por trescientos maná por segundo gracias al Anillo del Absurdo. La bendición es un cáliz envenenado para el resto del mundo: solo actúa en el reino Overgeared, y todos los expertos técnicos del continente quieren emigrar. Los reinos aliados adoptan la iglesia de Dios Overgeared como religión de estado; los neutrales anuncian su servicio; el Imperio prohíbe la emigración y sube sueldos, y el duque Grenal visita personalmente Reinard. Lauel diseña la respuesta: cartas oficiales a todas las naciones asegurando que el reino no robará técnicos, frenando la afluencia que dispararía precios y problemas de seguridad antes de la guerra. Mientras, los jugadores se reparten en tres fuerzas: las naciones aliadas, la iglesia de Yatan —que vive su apogeo vendiendo conversiones con trampa, imposibles de revertir en tres meses— y

las tres iglesias, que rehúsan alinearse para no legitimar la nueva religión.

Aster, el Sabio Rojo

El Sabio Rojo Aster, leyenda de los deportes electrónicos caída en desgracia por la caza de clases ocultas, pide volver a la expedición tras quedar en el infierno 22. Mercedes lo trae por el cuello: no opuso resistencia, solo pidió una confrontación para medirse. El diagnóstico de su derrota es un mal hábito heredado de Winfred —caderas y hombro por delante del arma, gesto natatorio pensado para enganchar la «retirada de energía» que su maestro nunca terminó de enseñarle— y una percepción que corre decenas de años por delante de un cuerpo envejecido. Grid le vende (no regala: «demasiado armado no puede desaparecer») botas y guanteletes épicoúnicos que suman cuatrocientos puntos, y con ellos Aster rigidiza por fin a las tres Manos de Dios de su prueba. «Si subes cien niveles, volverás a tu mejor momento». El vídeo de Aster huyendo de las Manos de Dios por los muros de Reinard se vuelve viral y el anuncio cae: el Sabio Rojo se ha unido al gremio Overgeared, donde ajusta su rutina diaria a la de Youngwoo para pulirse mutuamente.

El mundo se rompe

La frontera con el infierno se agrieta: los pueblos fantasma. Los humanos demoníacos —quimeras de la «segunda especie», demonio y humano fundidos, fáciles de producir en masa con gente común y más fuertes que muchos caballeros— se ocultan de día entre los aldeanos y despedazan viajeros de noche; las víctimas saltan de miles a decenas de miles en pocos días, y los elfos oscuros —los que abandonaron el Árbol del Mundo y regresaron corrompidos— aniquilan al ejército imperial que vigilaba el bosque. Basara envía refuerzos, el Imperio vive una guerra civil difusa y el reino Overgeared reparte fuerzas: Piaro con los Caballeros Rojos de Asmopel al Bosque del Mundo (su esposa es elfa), la marina entera con los primeros miembros —Toban

incluido— a Siren, acosada por la vida marina demonizada, y con ellos el esqueleto Dos, que mantiene la invocación a miles de kilómetros y actúa solo como un lich independiente. Entonces las tres iglesias arremeten: predican que los humanos demoníacos nacieron de la destrucción de los símbolos divinos por el reino Overgeared, la fe de la gente «se profundiza» con mensajes mundiales y la moral de los soldados aliados cae un 40%. Grid suelta el martillo: «voy a encontrarme con el papa».

El papa del Vaticano

El nuevo pontífice de Rebeca, elegido por una voz divina y aclamado como la segunda venida de Dresler, es un ángel de cabello rubio diez centímetros más alto que la copia de Sariel. Ha asesinado a un anciano que lo contradijo y predica ante decenas de miles. Grid aterriza en la plaza, exige una disculpa por la difamación y lanza sin técnica una espada cualquiera de su herrería: le corta el lóbulo y sacude el edificio. «Si realmente mostrara mi fuerza, ¿seguiría existiendo la iglesia Rebeca?». La segunda espada confirma que no hay escudo: el papa despliega seis alas y se presenta como Miguel, tercer arcángel, primer ángel de los dioses y su ejecutor, el más fuerte tras Rafael y Gabriel, convencido de que Grid será el próximo dios herrero —Asgard no piensa liberar a Exeta— y de que debe «corregirlo» antes de enviarlo al cielo. La espada sagrada de Miguel, que crece hasta los siete metros y llueve en lanzas y esferas de luz, no puede cortar al Dios Armado: sus armaduras innovadas y una Avaricia ascendida a mito solo admiten el daño que amenazaría a un dios, y la clase mítica ignora el deslumbramiento y las anomalías físicas —Grid danza con una mano, sin pausas ni posturas—. La Tormenta del Dios del Fuego, completada con la divinidad, niega la regeneración del ángel (curación enemiga −60% y reversión del 5% de la salud), el Aullido del Tigre Blanco lo rigidiza y las treinta Manos de Dios giran como molinos sobre su carne. Michael, vencido, decide inmolarse para arrastrar a Grid y a los fieles; pero Grid había convocado a la Santa Ruby antes de partir: su divinidad, distinta de la de la diosa, alza la barrera que protege a todos y devuelve el alma

de Miguel a su cuerpo destruido. El mensaje mundial cierra el grupo: «Miguel, el tercer arcángel clasificado, ha sido destruido».

Hechos relevantes e interesantes

- Braham enseñó a Grid dos magias de apoyo: la Coesión del poder mágico (retrasa el lanzamiento hasta ×3 y cuadriplica el poder) y el Spray mágico (divide un hechizo en hasta diez impactos); la inteligencia por sí sola no determina el poder mágico.
- Grid (nivel 455, inteligencia 5.303) forjó en ocho minutos la espada única Escondiendo sus Dientes: dispara un misil mágico cohesionado al atacar y gana un 10,6% de ataque por la magia concedida; con 10.000 de inteligencia el bono subiría al 20%.
- El ego del lich Galgos, escondido en su núcleo, se apoderó del cuerpo del esqueleto Dos durante la evolución; Grid lo sometió con la pieza oculta Conceder un ego y controla su vida y su muerte como a un objeto.
- El esqueleto Overgeared Dos avanzó de golpe a la cuarta clase: Lich Bailarín que Distorsiona el Espacio (nivel 430; 4.800 inteligencia y 2.000 conocimiento; maná inagotable que sustituye la salud por escudo; Generación de catalizador, Distorsión espacial dominada y Grabado de Fórmula Mágica para pregrabar veinte magias).
- En el templo de Galgos, el esqueleto Dos resucitó al caballero de la muerte Rey (nivel 500, quinto despertar), treinta guerreros esqueleto y veinte magos esqueleto, y se convirtió en protagonista del mito local: dominación +20%, magia nigromante +10% y estadística de deidad abierta; Galgos llevaba siglos esclavizando como no muertos a los genios de vida corta con sus «grabados del crecimiento».
- Euphemina definió a Grid: «no eres un genio; eres un gran experto», alguien que lleva talentos comunes al límite con pasión y esfuerzo.
- La gran guerra entre humanos y demonios fue diseñada por Morfeo como mecanismo de defensa (el infierno debe durar

veinte años más; Grid y Kraugel tenían menos del 2% de probabilidad de conquistarlo); Agnus y Cepard Dea reunieron a los grandes demonios, y Agnus desperdició 34 días en la tumba sin descendencia del Espectro sin Hijos antes de chocar con la montaña de Grenier.

- El Grupo SA anunció la guerra sin fecha ni lugar; el mundo lo celebró como festival; Ares se alió con Grid —Valhalla aportará 100.000 soldados (5.000 de élite) y firmará la paz con el Imperio— y Basara ya envía refuerzos al Bosque del Mundo.
- La guerra disparó los precios casi ×20 en cuatro días; Euphemina robó el sello del Grupo Mercantil León y compró suministros a precio original; el rumor de que Grid era el comprador que pagó 200 oro por hierro hizo caer a los acaparadores, que vendieron el hierro a 2 oro.
- La Innovación (evolución de la reconstrucción legendaria) admite tres modificaciones por objeto con cien días de espera: el dedal pasó a 2 minutos de reutilización y durabilidad ×6; el Anillo del Absurdo del gran mago Paul reduce el consumo de recursos en dos tercios y quintuplica la regeneración de maná; Grid innovó 17 objetos en una semana.
- Grid desmontó los Raiders de Cibal durante catorce horas, obtuvo su método de producción «innovado» y planea fabricar en masa los Raiders pilotables; el objetivo final es una máquina mágica automatizada de Avaricia pura; las treinta Manos de Dios innovadas heredan el 60% de su fuerza y destreza y reproducen su habilidad única al 40%.
- En el mar Rojo quedó probado que las técnicas de Dios controlan los minerales por completo: Avaricia duplicó su masa sin despertar al dragón loco; conservó la proliferación sin la locura, «un mineral que creció con su dueño»; Braham lo declaró «la leyenda más grande de todos los tiempos» y confesó que el mineral nació envenenado por el temple suyo y el de Pagma.
- La decimotercera epopeya culminó en la primera clase mítica de Satisfy: Dios Armado hasta los Dientes («creador

de todas las cosas, gobernante de todas las cosas»), que engloba sus tres clases, duplica salud/maná/energía de espada, da 30 puntos por nivel, la proporción áurea (fuerza 6.800, resistencia 5.300, agilidad 5.300, inteligencia 7.200; salud 1.319.500; energía de combate 75; deidad 17), inmortalidad de 10 segundos ante daño letal y Retorno de Emergencia.

- El Grupo SA encargó diez canciones temáticas para Grid: «cinco son muy pocas para la primera clase mítica», dictaminó Lim Cheol; en el mundo real Youngwoo calmó a la prensa congregada al amanecer.
- La expedición al infierno (unos 300 elegidos, el 27% de los solicitantes) partió por la puerta del castillo de cristal negro: dos personas cada treinta minutos; Kraugel y Ruby abrieron brecha, Toban prestó la Espada Sagrada del Dios Trascendente de la iglesia de Judar y el santuario de la Santa se encadenó hasta cubrir 400 metros.
- Kraugel mató a Bolon (casa de Barbatos) bajo los francotiradores del octavo gran demonio: su Espada Espacial cortó también palacios de Barbatos al otro lado del infierno; ganó el título Cortar el Infierno a la Mitad, la Visión de Barbatos (10 km) y la leyenda reproducida «El Santo y la Santa» (+5% a todo).
- Del equipo inicial solo unos veinte llegaron al infierno 21 — Aster murió en el camino, Oasis sufre la penalización de la vaina del Rey Invicto (una vida al día)—; tras la epopeya de Grid, ocho días sin bajas.
- En los diez minutos que Mercedes tardó en traer a Aster de vuelta por el cuello, Grid y sus Manos de Dios crearon ocho elementos: la velocidad récord de la producción divina.
- Aster, el Sabio Rojo, se unió al gremio Overgeared: sus malos hábitos heredados de Winfred (pensados para la «retirada de energía» inconclusa) explicaban su torpeza; con botas y guanteletes comprados a Grid (+200 cada uno) rigidizó a las tres Manos de Dios y necesita 100 niveles para recuperar su mejor momento.

- Los humanos demoníacos (quimeras de la segunda especie, demonio y humano) produjeron los pueblos fantasma: miles de víctimas en cuatro días y decenas de miles después; los elfos oscuros aniquilaron al ejército imperial del Bosque del Mundo; el reino envió a Piaro y los Caballeros Rojos de Asmopel al bosque y a la marina con el esqueleto Dos —que mantiene la invocación a miles de kilómetros— a Siren.
- Las tres iglesias culparon a la iglesia de Dios Overgeared de los humanos demoníacos; la moral aliada cayó un 40% y la fe en Rebeca, Dominion y Judar «se profundizó» con mensajes mundiales.
- El papa de la iglesia de Rebeca era Miguel, tercer arcángel y ejecutor de los dioses (el más fuerte tras Rafael y Gabriel): mató a un anciano disidente, intentó «corregir» a Grid como futuro dios herrero —Asgard no liberará a Exeta— y no pudo cortar al Dios Armado pese a su espada sagrada de siete metros.
- Grid completó la Tormenta del Dios del Fuego con su divinidad (curación aliada +30% y enemiga −60%, reversión del 5% de la salud, fuego de la fuerza de voluntad, lluvia del Fénix Rojo) y estrenó el Aullido del Tigre Blanco (rigidez de 1 a 7 segundos, defensa aliada +10%); la Santa Ruby, convocada de antemano, alzó la barrera que desactivó la inmolación de Miguel y devolvió su alma al cuerpo: «Miguel, el tercer arcángel clasificado, ha sido destruido».

040 · Clases — sello 4/4: Dios Armado hasta los Dientes

039 · Mercedes, la primera caballera

- Rostro angelical, tez blanca; cabello largo AZUL COBALTO (palidece a blanco al gastar su fuerza vital); estatura pequeña; cinta blanca para el pelo (regalo de Grid).
- Armadura Roja de placas; la versión recreada por Grid: «Armadura del Rey Héroe» (Mito, defensa 1.190, mitril negro + energía roja imperial).

- Primera caballera de los Caballeros Rojos del Imperio → embajadora en Reinard (626–650) → Caballero Legendario, primera apóstol.

- Keen Insight (ve a través de encantamientos); código caballeresco Overgeared (+10 %; bonificaciones por calidad de objeto).

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 1476–1500

Capítulos 1476–1500

Temas tratados

- La destrucción del tercer arcángel Michael y el botín de la Espada Sagrada
- El nacimiento de la Iglesia de la Santidad y el desmantelamiento de la iglesia de Rebeca
- La emboscada de los elfos oscuros en el Bosque del Árbol del Mundo
- La Runa de la Gula, el poder de Michael y la trampa del mundo mental
- El duelo oculto con Vivan y el Colmillo del dragón de piedra
- La fundación de la Torre de la Espada Overgeared y las lecciones a los ex Caballeros Rojos
- La evacuación del centro del Imperio y el sacrificio de la Emperatriz Basara
- El proyecto de la primera arma de dragón: el dao y el horno de Keon
- El estallido de la gran guerra entre humanos y demonios: portales en todo el cielo
- Eligos, Cerbero y la defensa de la expedición en el infierno
- Leraje, el rey supremo invicto, y la ventana de contraataque de 33 días
- Agnus, Marbas y Baal: la barrera-escenario del infierno
- La batalla de Titán: Cepar, Kyle, el Demonio de la Espada Yaruk y Gamin
- La resurrección de Braham con la sangre de Marie Rose
- El archipiélago de Ben: Bellet, Rose, la armada de Overgeared y el lich enarmado

Resumen

El botín del arcángel y la Iglesia de la Santidad

El grupo arranca con el mundo paralizado ante la muerte de Michael: los equipos de transmisión de todos los canales enmudecen y la ventana de chat, pausada, estalla en un «Grid es un Dios» repetido hasta el infinito. Grid había esperado a Ruby para el final perfecto —retuvo la Tormenta del Dios del Fuego hasta su llegada— y la recompensa es astronómica: dieciocho niveles de golpe, del 463 al 481. La explicación la da el sistema: Michael, ya debilitado, fue aniquilado por completo por la santa, de modo que todas las misiones y episodios potenciales ligados a su existencia se convirtieron en experiencia para Grid, que Ruby además rechazó entrar en su grupo. Grid se siente incómodo por el regalo de su hermana, pero ella zanja el tema: con Turn Undead y sus curaciones porcentuales de área ya puede crecer sola. Del arcángel caen la Espada Sagrada, el Halo de la Masacre y la Pluma de las Alas de la Masacre —distintos de los de Raguel porque el alma desapareció y sus propiedades pueden transferirse a otro ángel— y Grid descubre la función oculta: el Halo y la Pluma del Ángel sirven de piedras de mejora. Sariel se convierte en la nueva dueña del halo y la pluma de Michael: +10% a todas las estadísticas, nuevas habilidades, menor corrupción demoníaca y ocho alas, cuyas puntas se tiñen de naranja pálido —«los mensajeros están influidos por su dios; soy tu ángel, por eso estoy teñida de tu color»—. Su primera mejora falla y convierte el material en polvo; Grid toma el relevo y evoluciona sus «alas de la justicia» hasta las alas de la masacre de los justos (+5% agilidad). La Espada Sagrada, comparable a la espada divina de Grid siempre que la empuñe un ángel, también va a parar a manos de Sariel, mientras Grid anota que Michael era el mejor ángel en destruir y matar —rival de altura del segundo arcángel para la guerra con Asgard— y que ni Rebeca ni los templarios movieron un dedo: la diosa observó en silencio cómo su iglesia se derrumbaba.

La fe de decenas de miles de fieles se quiebra: se arrodillan ante los hermanos que salvaron al Vaticano, «tan buenos como traidores». El sistema bautiza la nueva religión de Ruby como Iglesia de la Santidad, nombre que irrita a Grid porque oculta el objeto de culto —él habría preferido «Iglesia de la Diosa Ruby»—, pero el público celebra que «los hermanos son dioses» hasta el punto de bromear con la previsión de la madre de Grid por casarse con un Shin. Ruby, abrumada, recibe la mano de su hermano y una certeza: los fieles de la santa aprenderán curaciones y mejoras igual que los de la Iglesia de Dios Overgeared aprendieron las danzas de espada, y algún día ella podrá sostenerlo cuando él esté abrumado. Lauel, «sin sangre ni lágrimas», organiza los restos: conversión forzosa de los creyentes remisos, detención de los sacerdotes de alto rango, confiscación de los terrenos sagrados —el Vaticano será la sede de la Iglesia de la Santidad tras la guerra— y toma militar o aislamiento político de todos los templos de Rebeca del continente, con la colaboración entusiasta de los jugadores, liberados ya del monopolio de la curación. Las Sombras de Overgeared, los asesinos que el moderno Lantier educa para recuperar la humanidad, queman estatuas y vitrales y se llevan atados a los sacerdotes que siguen llamando fanáticos a sus verdugos; al anciano que llora sangre de sangre no lo matan: hay orden de Lantier.

Elfos oscuros, runa trampa y el duelo con Vivan

Mientras Grid vencía a Michael, otras fuerzas tomaban medidas drásticas. El ejército de elfos oscuros con sus elementales corruptos tendió una emboscada en la entrada del Bosque del Árbol del Mundo contra los refuerzos imperiales: una matriz de bloqueo mágico, lluvias de flechas invisibles con casi 100% de acierto y un rey elfo oscuro que congela el bosque. Resh —ex caballero del príncipe Durandal, primer jugador de los Caballeros Rojos— resiste con su armadura roja de disipación y ofrece sacrificarse, pero el Sexto Caballero se niega a sobrevivir a sus hombres. La masacre la corta Asmopel, que parte la ola de hielo con un único destello, y tras él desfilan los mejores Caballeros Rojos de la historia —Singulet, Amelda, Kendrick, Dante y un

Piaro que derriba los árboles para robarles cobertura— para limpiar el bosque. Resh entiende de golpe la grandeza de Grid: sin su reconciliación, esos héroes habrían sido fantasmas del Imperio. Días después el grupo de Piaro regresa con el rey elfo oscuro cautivo, convertido en cordero ante la mirada del rey.

Grid vuelve a la herrería y activa la producción automática para armar a sus caballeros —casi al nivel de los Caballeros Rojos, con Royman como primera espada—, pero la Runa de la Gula, tras absorber a Michael, estrena una función sospechosa: los poderes grabados pueden usarse como recurso para mejorar el mundo mental. Grid huele la mina terrestre del Grupo SA —su esencia es la herrería, no la runa— y pospone la mejora pese a los bonos de «primer jugador en abrir el sistema»; su recompensa inesperada es el saludo del Espectro de la tumba sin descendencia, el depredador de mitos que homenajea «al espíritu que abandona el camino cómodo». El poder de Michael sí lo explota: tres mejoras de arma (+20% de ataque cada una, distancia duplicada, restos de poder divino que dañan) que en Grid, sin poder divino, caen al 15%… hasta que apila aura, sangre y energía de lucha y convierte el castigo en ventaja: 75% total, suficiente para dejar a Aster —el sabio rojo que entrena contra las Manos de Dios— en salud mínima y en espantapájaros voluntario del claro.

La visita de Vivan, noveno asiento de la Torre de la Sabiduría, degenera en comedia de modales y luego en la misión oculta «Duelo con el Antiguo Santo de la Espada» (dificultad SSS+, recompensa gane o pierda). El viejo concede el primer golpe y Grid responde con la danza de cinco espadas de fusión enlazada a cinco shunpo: siete energías desde todos los ángulos que Vivan desarma con la vaina —«milagro, no habilidad»— aunque confiesa que un rival menor habría muerto siete veces. Sigue un intercambio brutal: pétalos venenosos, el agarre que Grid robó a la tríada Legeon, las falsas palabras del dragón con la Espada del Dragón de Fuego y el consejo clave de Vivan —insertar el Manejo de la Espada del Rey Invicto en el hueco de Wave, como hace con el shunpo—. Cuando Vivan se pone serio, su mundo mental de decenas de miles de

espadas alrededor de una montaña-espada devora la Tormenta del Dios del Fuego y su técnica definitiva de «espada en el corazón» corta por la mitad hasta las Manos de Dios. Grid responde con todo: vampiros descendientes directos (Tiram entre ellos), Noe, Randy, treinta Manos de Dios transformadas en máquinas mágicas por la Transformación de Objetos Asaltantes —Vivan ve superpuesto a Hayate cubierto de sangre de dragón—, la Perspicacia Aguda de Mercedes para leerlo todo y, por fin, la Espada de la Luna Caída de hierro de la noche de luna desenvainada en plena danza: frente a los objetos la barrera mental se rompe, y la hoja que recuerda a la espada asesina de dragones del primer asiento le secciona la muñeca al santo de la espada.

Vivan admite la derrota —«no sabía que crecerías hasta este punto; realmente te respeto»—, pero los trascendentes no regeneran extremidades y en Reinard ya no quedan templos de Rebeca. La salvación llega con Ruby, que regenera la mano completa entre bastonazos, mientras Grid tapa la boca de Vivan para que no mencione la Torre ante la multitud. El regalo prometido es el Colmillo del dragón de piedra —del dragón cuyo cuerpo es parte de la Torre, de dureza comparable a Avaricia, intocable hasta para Rad Wolf— y Grid lo emociona anunciando que forjará dos espadas: «la tuya y la mía». Para encubrir la identidad del maestro, Grid funda la Torre de la Espada Overgeared en una de sus tres torres mágicas vacías y presenta a Vivan como un ermitaño a lo Kirinus; el santo jurará como primer maestro por una semana, con Mercedes como primera discípula («una espada que se sacrifica para proteger es una espada débil») y una procesión de ex Caballeros Rojos que van a comprobar sus credenciales: Singulet no aguanta cinco golpes, Amelda recibe una lección de maná, Kendrick ve resucitar su infancia de asesino, Asmopel —dieciséis golpes, uno menos que Dante— escucha la sentencia que lo libera («enfréntate a ti mismo, no a la sombra de los demás») y Piaro casi mata al maestro de la vergüenza al confesar que fusionó la Técnica del Corazón Incomparable con la agricultura. El combate entre ambos —el campo de la torre convertido en granja por el crecimiento rápido de

Piaro— queda interrumpido por el sentido de Vivan: un gran mal ha aparecido.

El Imperio se contrae y la forja del dragón

Los humanos demoníacos devoran ciudades y pueblos en un Imperio de seis husos horarios que no puede cubrir con sus pocas puertas warp: con millones de tropas para cientos de millones de personas, la única solución es reducir el frente. Basara ordena evacuar a la región central a alrededor del 60% de la población, paraliza industrias y tesoros, se quita la corona heredada —símbolo de sus tiempos de duquesa— y la entrega al ministro de finanzas: «se abrirá la bóveda imperial; úsala toda para la gente. No hay imperio sin pueblo». Los funcionarios, unidos por primera vez sin facciones, escuchan además que las semillas demoníacas del sur ya están extinguidas: un «hombre grande y un anciano de pelo blanco» —el ex emperador Juander, que no está muerto, y el soldado de caballería Chensler— limpian guaridas en secreto, y Basara ríe al saber que el Imperio tiene fuertes ayudantes dentro y fuera. En el mundo real, un Shin Youngwoo incapaz de dormir de alegría sube sus donaciones anónimas mensuales un 20% más, hasta decenas de millones de wones.

En la herrería, Grid diseña la primera arma de dragón de la historia: un dao de hoja curva, porque desenvainar es más rápido que sacar objetos del inventario, pensado para combinar con la Espada de la Luna Caída en el hueco de Wave del Manejo del Rey Invicto, con las Manos de Dios recuperando las armas y la divinidad reiniciando tiempos de reutilización. Harán falta al menos ocho toneladas de madera de fósforo blanco —que los aliados del este envían sin descanso— y un horno fortaleza cuyo boceto a lápiz encarga a Keon: ocho días de obra que las Manos de Dios y las técnicas del Dios Overgeared rebajan a cuatro, más una semana de forja con la escala del dragón y el colmillo, rezando para que la guerra no estalle antes.

La gran guerra: infierno, Titán y el archipiélago de Ben

La guerra estalla en el peor escenario: se rompe la frontera y miles de portales se abren a la vez en todos los cielos —33.333 en el continente—, con los asaltos principales contra el Abismo de Titán y el archipiélago de Ben. Los jugadores de las iglesias de Dominion y Judar, atados por el sistema, y los imperiales en pánico comprueban que veinte minutos bastan para poner en crisis a cientos de millones; solo en el pacífico reino Overgeared los soldados interceptan a los demonios antes que los jugadores. En el infierno, la expedición de Yura —Kraugel, Jishuka, Euphemina, Peak Sword, Faker, Vantner, Luck, Ruby— quema sus definitivas contra Eligos, el vigésimo gran demonio que niega la resurrección, montado en Cerbero; la puerta del infierno mejorada de Yura (cuatro pasajeros, veinte minutos de reutilización) envía de vuelta a Ruby, Jishuka, Euphemina y Peak Sword con las coordenadas, mientras Luck muere protegiendo a Oasis —su Cross Counter revienta la mandíbula del caballero negro— y Kraugel crea sobre la marcha el ataque dual que combina el desenvainar de Peak Sword y el contraataque de Luck. La salvación llega con Leraje, décima gran demonio y rey supremo invicto que derrotó en su día a los Caballeros de la Muerte de Pagma: ella viaja «en el mismo barco que el Dios Armado hasta los Dientes» por su contrato con Grid, y Eligos se retira respetuosamente cuando ella revela que las fronteras cortadas se restaurarán en 33 días, dejando el infierno vulnerable al contraataque. En paralelo, Agnus cruza siete días y siete noches el ejército de Marbas muriendo sin fin —su Retorno Infinito prestado de Baal alimenta a su Lantier y a sus caballeros— hasta que Marbas, arrancándose un cuerno, rompe la barrera-escenario del primer gran demonio y, sintiendo los ojos de Baal sobre él, perdona al jugador con una advertencia: el vacío que sirve es una maldición que lo arruinará.

En Titán, el duque Grenal —el Rey Inmortal berserker, más fuerte cuanto más herido— y un Kyle eléctrico de un solo brazo contienen a Cepar, el espadachín que corta las fronteras del mundo, ex

decimotercer gran demonio de la especie roja que perdió el trono por el desprecio de las criaturas. Peak Sword llega por puerta warp para liberar a Yaruk, y el alma del Demonio de la Espada despierta para vengarse de quien lo mató y lo selló; cuando Gamin, cuarta gran demonio y reina de los muertos, baja a salvar a Cepar, es Braham —estacionado en Titán esperando al pez gordo del Abismo — quien lo ejecuta con una lanza de luz, activando la pieza oculta que restaura el alma de Yaruk y abre la última: destruir a Gamin. El Bastón de Belial reforzado por Grid —cuyas réplicas residuales multiplican tres meteoritos en veintisiete, devastando un quinto de la capital ya evacuada por Grenal— no basta: Rebeca restaura el mundo congelado por Braham, Gamin le aplasta huesos y corazón… y Marie Rose, despertada por la guerra, le devuelve una gota de sangre: Braham recupera el poder de descendiente directo de Beriache, integra sangre y maná, barre al ejército de almas con su relámpago rojo, detiene a la yegua-muerte con las manos desnudas y la revienta con Castigo, para luego ofrecerle a su medio hermana —que se niega en frío— romper su maldición de la pereza. En el archipiélago de Ben, Bellet, decimotercer gran demonio que derrotó a Grid, detiene en el aire la lluvia de fuego satelital de Jishuka con su dominio sobre los objetos sin dueño, hunde cuatro buques de la armada de Overgeared de un golpe… y descubre tras él a un lich de túnica negra que lo esquivó con una imagen residual y lo llama «mi señor»: las cámaras alcanzan a leer el nombre bajo la túnica —el Esqueleto Dos, armado hasta los dientes. En Asgard, Zeratul se levanta de su nube dorada: la guerra liberará su poder, creará seguidores… y primero castigará al dios falso.

Hechos relevantes e interesantes

- Grid esperó a Ruby para rematar a Michael con la Tormenta del Dios del Fuego: como Ruby lo destruyó por completo y rechazó entrar en su grupo, todas las misiones y episodios potenciales del arcángel se convirtieron en experiencia: +18 niveles, del 463 al 481.

- Botín de Michael: Espada Sagrada, Halo de la Masacre y Pluma de las Alas de la Masacre (mito, peso cero, propiedades transferibles a otro ángel porque su alma desapareció); el Halo y la Pluma del Ángel funcionan como piedras de mejora.
- Sariel, nueva dueña del poder de Michael: +10% a todas las estadísticas, nuevas habilidades, alas x8 con puntas naranjas teñidas del color de su dios, y sus alas de la justicia evolucionaron a alas de la masacre de los justos (+5% agilidad); su primera mejora falló y desintegró el material.
- Michael era el mejor ángel en destruir y matar —rival del segundo arcángel para la guerra con Asgard—; Rebeca y Asgard observaron su muerte en silencio, y Sariel no puede explicarlo: su expulsión borró sus recuerdos de los dioses (Braham sospecha que le dejaron la vida para usar su carne sobrante, como con el templario).
- Nace la Iglesia de la Santidad de Ruby (Grid habría preferido «Iglesia de la Diosa Ruby»); sus fieles aprenderán curaciones y mejoras como los de Grid aprendieron danzas; Lauel desmanteló el Vaticano (sacerdotes altos detenidos, bienes confiscados, sede futura de la nueva iglesia) y las Sombras de Overgeared quemaron los templos del continente atando a los sacerdotes remisos.
- Los elfos oscuros tendieron una emboscada con matriz antimágica en el Bosque del Árbol del Mundo; Asmopel, Singulet, Amelda, Kendrick, Dante y Piaro masacraron a los invasores y el rey elfo oscuro acabó prisionero, dócil ante Grid.
- La Runa de la Gula estrenó la función de mejorar el mundo mental con los poderes absorbidos; Grid rechazó el bono de primer jugador convencido de que es una trampa del Grupo SA y recibió el homenaje del Espectro de la tumba sin descendencia por «abandonar el camino cómodo».
- El poder de Michael: tres mejoras de arma de +20% (15% sin poder divino), distancia de ataque duplicada, ocho metros por golpe, restos de poder divino que dañan; coste 5000/s, duración un minuto, reutilización tres horas;

apilando aura, sangre y energía de lucha Grid alcanzó +75% total.

- Misión oculta «Duelo con el Antiguo Santo de la Espada» (SSS+): Vivan bloqueó la danza de cinco espadas fusionada con cinco shunpo —«habrías muerto siete veces»—, devoró la Tormenta del Dios del Fuego con su mundo mental de decenas de miles de espadas y cortó a las Manos de Dios con la técnica de la «espada en el corazón»; Grid ganó desenvainando la Espada de la Luna Caída (hierro de la noche de luna) en plena danza y le cortó la muñeca; Ruby le regeneró la mano.
- Las treinta Manos de Dios se transformaron en máquinas mágicas (Transformación de Objetos Asaltantes, método de Rad Wolf) y Vivan vio en Grid a Hayate cubierto de sangre de dragón; Mercedes le prestó su Perspicacia Aguda a Grid en pleno duelo.
- Regalo de Vivan: el Colmillo del dragón de piedra (dureza comparable a Avaricia, ni Rad Wolf podía tocarlo), suficiente para dos espadas largas o espada y armadura; Grid forjará dos: una para Vivan y otra para él; vínculo profundo con el noveno asiento.
- Se funda la Torre de la Espada Overgeared (en una torre mágica vacía de Reinard): Vivan, primer maestro por una semana presentado como ermitaño a lo Kirinus; Singulet no aguantó cinco golpes, Asmopel dieciséis y Dante diecisiete, Amelda fue derivada a la torre mágica, Kendrick reencontró su espada oscura de asesino, y a Piaro le costó el perdón del maestro confesar su «agricultura inigualable».
- Basara evacuó a la región central a ~60% de la población del Imperio y entregó corona y bóveda imperial para financiarla («no hay imperio sin pueblo»); Juander —que no está muerto— y Chensler extinguen en secreto las semillas demoníacas del sur; en el mundo real Grid subió sus donaciones anónimas a decenas de millones de wones.
- Primera arma de dragón de la historia: un dao (hoja curva, desenvainar más rápido que el inventario), para encadenar con la Espada de la Luna Caída y el Manejo de la Espada del

Rey Invicto; requiere 8+ toneladas de madera de fósforo blanco y un horno-fortaleza de Keon (8 días → 4 con Grid y las Manos de Dios).

- Estallido de la guerra: 33.333 portales simultáneos en el continente más asaltos principales al Abismo de Titán y al archipiélago de Ben, diseñados para inmovilizar a Grid, sus apóstoles, Yura, Ruby y Kraugel; 20 minutos bastaron para poner en crisis a cientos de millones; los jugadores de Dominion y Judar siguen atados por el sistema.
- Eligos (20.º gran demonio, caballero negro sobre Cerbero) bloqueó la puerta del infierno: su autoridad niega la vida (raza a no muerto) y mata sin derecho a resurrección (50%, 24 h sin reconexión); Luck murió protegiendo a Oasis con su Cross Counter; Yura mejoró su puerta (4 personas, 20 minutos de reutilización) y evacuó a Ruby, Jishuka, Euphemina y Peak Sword.
- Leraje, décima gran demonio, «rey supremo» invicto de menos de 160 cm, derrotó a los Caballeros de la Muerte de Pagma bajo el doble límite del archipiélago; protege a los humanos por su contrato con Grid, y reveló que las fronteras cortadas se restaurarán en 33 días, dejando el infierno vulnerable.
- Agnus cruzó el ejército de Marbas en siete días y siete noches muriendo sin fin (Retorno Infinito de Baal); Marbas se arrancó un cuerno para romper la barrera-escenario y, bajo la mirada de Baal, lo perdonó advirtiéndole que el vacío que sirve es una maldición que lo arruinará; las clases y títulos de Agnus ya rinden como legendarios.
- En Titán, Cepar (ex 13.º gran demonio de la discriminada especie roja) fue contenido por el duque Grenal y Kyle; Braham lo ejecutó con una lanza de luz al aparecer Gamin, activando la pieza oculta del Demonio de la Espada Yaruk: su alma se restaura y destruir a Gamin liberará su último sello.
- El Bastón de Belial reforzado por Grid replica la magia (3 meteoritos → 27, un quinto de Titán devastado, ya evacuado por Grenal); Rebeca restauró el mundo congelado

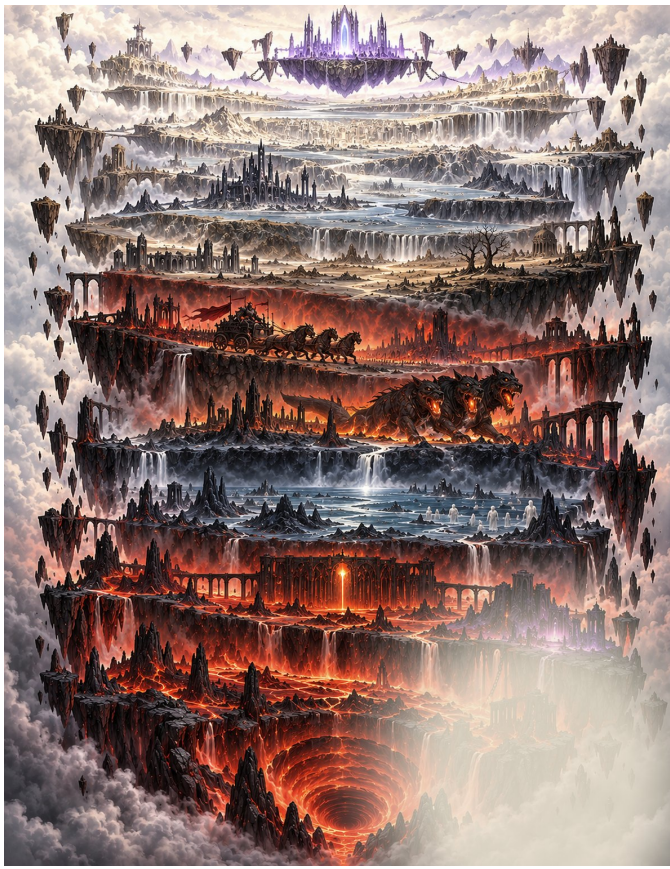
de Braham y Gamin le aplastó el corazón; Marie Rose le devolvió una gota de sangre: Braham recuperó su poder de descendiente directo de Beriache, barrió al ejército de almas con relámpago rojo y destrozó a Gamin con Castigo; le ofreció romper la maldición de la pereza de su hermana y ella rechazó en frío.

- En el archipiélago, Bellet (13.º, el rey de la locura que derrotó a Grid) frenó en el aire la lluvia de fuego satelital de Jishuka y hundió cuatro buques de la armada de Overgeared; Rose, primera jugadora demonio, masacró aliados preguntándose si el dios Grid se corromperá; de los diez criados meritorios solo Regas, Pon y Jishuka estaban en el frente.
- Un lich de túnica negra que llama a Grid «mi señor» plantó cara a Bellet esquivando su lanza con una imagen residual: el nombre que revelaron las cámaras fue «Esqueleto Dos, armado hasta los dientes».
- Cierre del grupo: Zeratul se alza en Asgard —la guerra y el hambre liberarán su poder y le darán seguidores— y su primera resolución es castigar al dios falso.

038 · Faker y las Sombras

- Rostro impasible; capa con capucha blanca de invisibilidad; dagas gemelas; intención asesina contenida.
- Nº 1 de los asesinos (+200 % con objetos de Grid) → Lantier; elimina solo al gremio Ice Flower (226–250); lidera las Sombras Overgeared.

036 · El infierno organizado — mapa



- 33 estratos distintos: páramos, castillos de cristal negro, el río de la reencarnación.
- Leraje (10.º): carros de combate infernales (pacto militar con Grid). Eligos (20.º): armadura negra sobre un Cerbero.
- Sucursal de Overgeared en el Infierno 32 (Yura); embajada marcada en estrato alto.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 1501–1525

Capítulos 1501–1525

Temas tratados

- El mapa mundial de la gran guerra y el colapso del frente imperial
- La invasión del dios Marcial Zeratul y la muerte temporal de Damian
- El sacrificio de Vivan, el melocotón blanco y la lección de Hayate
- El despertar de Lord y su defensa por Coke
- El robo del cuerpo de Zik por el ego de Baal y la muerte de Faker
- El combate supersónico de Grid contra Baal y los sentidos artificiales de hilos de plata
- La resurrección del sexto mal Zik como apóstol y la huida de Bellet
- El horno de Dios, el arquitecto legendario Keon y el dao de Gugel
- La epopeya del dragón muerto y el señuelo de Hayate ante los dragones
- Venecia, diosa del dinero, y el mercado de información sobre Judar
- La campaña infernal de Leraje, Yura y Kraugel y la bóveda de almas de Gamin
- Morfeo, el Grupo SA y los traumas encarnados del guardián DS 8051
- La plaga de Judar: la humanidad que olvida cómo usar las herramientas
- La leyenda del guerrero Relámpago Kyle y la muerte de Gamin en 7 minutos 31 segundos

Resumen

El mapa de la guerra

La gran guerra se convierte en el primer acontecimiento global de Satisfy: con los medios de cada país como eje, el continente se divide en siete secciones y se contabilizan los portales: 3.831 en el norte, contenido por el reino orco (guardia real casi toda de jugadores); 5.420 en el sur, aliviado por la puerta warp de Hamilton y las ciudades vampíricas del reino; unos 4.000 en el oeste, sin una criatura a la vista porque allí están Grid y los templos de Dominion y Judar; y 11.940 en el este, la sección que engulle al Imperio y esconde el Abismo bajo la capital imperial. Analistas como el profesor Baren, de Harvard, dictaminan que el Imperio —cientos de ciudades, 27 fronteras, tropas dispersas— no sobrevivirá sin el reino Overgeared. En Titán, Braham aplasta a Gamin con Castigo a costa de hemorragias internas que le bloquean la gran magia; Kyle le releva y un disparo del octavo gran demonio Barbatos le destroza el hombro. En el archipiélago de Ben, el ejército de Bellet —cientos de demonios y cuatro grandes demonios reunidos por terror al regalo prometido por Chepera, el subordinado más cercano de Baal— choca con la defensa aliada: arpones de dragón que sellan en plena carga al trigésimo primer gran demonio, armas legendarias producidas en serie por Grid, cañones Overgeared de 45.000 de daño fijo y el duelo entre Bellet y el Esqueleto Dos, imbatible distorsionando el espacio. Rose, que creía invencible al infierno, ve imponerse la calidad a la cantidad, alcanza la iluminación por despecho y muere bajo las flechas concentradas de Jishuka, mientras se anuncia el cuerpo sellado de uno de los siete males en el Abismo (−20% de penalización demoníaca).

Zeratul en Reinard: la muerte temporal de Damian

Mientras Grid diseña en Reinard la espada divina, las noticias de refuerzos —señores vampíricos, veteranos de los siete gremios, hasta las cazadoras psicópatas White y Black, admitidas por Lauel a

cambio de resultados— se cortan de pronto con el desastre: seguidores del dios Marcial masacran aliados dentro del reino, la tríada aparece en Patrian y cerca de Reinard un enemigo no identificado deja muertos sin respuesta de resurrección a Damian, Cnos y La Ella, caídos protegiendo al pueblo de la iglesia; se ignora si Isabel vive. El título «Primer Padre» se activa ante la crisis de Lord y Grid vuela con el shunpo y el 80% de velocidad extra, a tiempo para interponer la espada entre el puño de Zeratul y su hijo: el golpe le dobla las rodillas. Vivan entrega a Grid el libro «Lenguaje descifrado de los muertos», encierra a dios y santo de la espada en la cortina de su mundo mental y blande, porque su espada se rompió contra Grid, una daga de desollar. Dentro, Zeratul presume de haber salvado a 23.092 humanos y de haberles inculcado sus técnicas para que lo adoraran solo a él; Vivan le espeta que eso es fe distorsionada y niega también a Rebeca «por dar a luz a un monstruo como tú». Se atraviesan el corazón mutuamente: el dios regenera, el trascendente no. Vivan, que había retorcido y acelerado el tiempo para agotar el plazo de Zeratul, pierde la luz de los ojos justo cuando la cortina estalla: la Espada de Aniquilación del Ejército de 500.000, desenvainada con la Espada de la Luna Caída, cercenó la muñeca del dios. Zeratul atraviesa la garganta de Grid con un dedo; Grid renuncia a defenderse y le empuja en la boca el melocotón blanco —recuperación perfecta, una sola toma por vida—. El golpe nunca cae: «si ya terminaste con eso, da un paso atrás». Hayate, el trascendente supremo y único hombre que ha matado a un dragón, se arremanga y corta a Zeratul en pedazos con la espada que segó el cuello de un dragón; el dios no puede morir, pero debe reinsertarse los órganos mientras su plazo se agota. Antes de marcharse con el convaleciente Vivan, Hayate deja la lección: falta poder destructivo —el ejemplo es Braham y el potencial, Avaricia— y una advertencia sobre el diario de Madra: «el rey invicto es solo el pasado»; Grid lo zanja: «la mayor leyenda de todos los tiempos soy yo». Ordena luego a los suyos olvidar lo visto y Mercedes, que llegó a mandar callar a un dios y ha escrito un nuevo código de caballería, obedece la primera. El balance: Damian, Cnos y La Ella resucitarán más tarde, Isabel y el marqués Asur viven, los testigos

del logro mítico ganan un 2% de estadísticas y la evolución de habilidades, y la pasiva de Grid pasa a «el fin del dios Marcial» (+38% de ataque físico y mágico, +21% de acierto, −11% de lanzamiento, +10% contra dioses). Zeratul vino, humilló y se marchó en vano: solo aceleró el crecimiento del reino, que limpia luego sus 200.000 seguidores y a la tríada.

Lord y Coke: el despertar del heredero

Lord, el genio que nunca conoció el miedo, se quiebra ante el poder que aplastó a Damian y a sus maestros: la impotencia despierta su instinto de supervivencia y la lección de Hayate funde en él un crecimiento deslumbrante. Coke, la jugadora de nivel 400 que escolta su compañía dentro de las doce divisiones de caballería, comprueba que el muchacho —aún lejos del nivel 300— se ha vuelto otra persona en días y lo abraza entre guardias reales que nadie puede contener. La defensa de Lord funciona: los restos del dios Marcial son barridos, con una Mercedes armada con el manejo de espada sin igual de Vivan arrasando incluso a los seguidores de diez técnicas secretas.

El organismo de guerra y el Abismo

La alianza actúa como un organismo gigante orquestado por Lauel, que coordina los turnos de conexión para que los rankers nunca cierren sesión a la vez. En el mundo real la guerra trae millones de cuentas nuevas —entre ellas los padres de Shin Youngwoo, que compran cápsulas para ayudar y conocer a nuera y nieto—. Cuando Jishuka y Braham, estrellas de las audiencias, se retiran a descansar, llegan Piaro, Singulet y Kendrick al archipiélago y Mercedes, Asmopel y Amelda al Abismo. Mercedes lee con la Perspicacia Aguda las balas de Barbatos, las hunde en un campo de gravedad y derrumba de una carga su posición de francotirador. Entonces Faker desciende solo con la misión de localizar el cuerpo de Zik: encuentra un punto rojo —un fragmento del ego de Baal— que entra en el cadáver sellado antes de que llegue su daga. Baal abre los ojos, atrapa el arma con la mano e impone penalizaciones

globales: sombra del infierno, resistencia oscura a cero, títulos y habilidades selladas y la luna del infierno bajo su control. Faker compra tiempo con su lista de matanzas durante un minuto y cincuenta y nueve segundos; su pilar de ceniza gris es la alarma.

El combate supersónico contra Baal

Baal ajusta a placer el cuerpo de Zik y convierte la luna del infierno en bombardeo continuo que masacra por igual a aliados y criaturas propias. Noe, furioso porque Baal expulsó a Beriache del infierno, cae de un manotazo; Mercedes detiene decenas de miles de rayos con un campo gravitacional hasta toser sangre; Braham, convaleciente, cubre la retirada con escudo mayor y teletransporte masivo. Entonces aparecen treinta Manos de Dios, el mundo cree que el Grupo SA lanza un apocalipsis para vender un juego nuevo y un mensaje global anuncia, sencillamente, el tema musical del jugador Grid: la orquesta inunda el campo mientras las Manos de Dios se vuelven máquinas mágicas-barrera, la Espada Aplastante del Ejército de 200.000 barre los rayos y el noveno corazón del Fénix Rojo descarga una lluvia de fuego que quema proyectiles y cura aliados. Grid evalúa al rival —fragmento de ego de grado Vivan, debilitado en el mundo humano, en un cuerpo de semidiós entrenado para matar dioses— y descubre por boca del propio Baal que la guerra la provocó Chepera, para matarlo y rebajar su estatus. El combate alcanza la velocidad del sonido: Baal pelea con artes marciales sistemáticas, abre el vientre de Grid hundiendo la palma en la junta de la armadura, y Grid responde encadenando Pinnacle, Blood Flow Wave, Link, Kill y las fusiones trascendidas en menos de dos segundos. Contra el francotirador invisible inventa los sentidos artificiales: los hilos de plata de la máquina de expulsión de poder mágico, tejidos en los dedos de las treinta Manos de Dios, despliegan una telaraña-radar de cinco metros; le basta inclinar la cabeza para esquivar a Barbatos mientras corta el hombro de Baal. Baal, que ha visto morir innumerables mundos y más genios que estrellas, dicta sentencia: no existe un objetivo comparable; si Madra hubiera vivido décadas más habría sido asesino de dioses, pero el hombre que tiene delante es más joven que Madra al morir:

«ha llegado finalmente el último mundo». Su blackening esconde el indicador de salud, borra de un golpe siete campos de entrenamiento imperiales y obliga a Grid a jugárselo todo: cuando Braham lo distrae con un tsunami y diez meteoritos de hielo, Grid ha escondido entre ellos una masa de Avaricia hecha metal. Corta ambos brazos con la Espada de la Luna Caída, encadena las danzas definitivas, se rompe la muñeca y medio rostro, y estrella al primer gran demonio contra el suelo. El fragmento desaparece con 30.556 de vida restante y solo deja gemas de primer nivel, pero la experiencia vale más de veinte niveles: Grid alcanza el 503, el quinto despertar de estadísticas, dos etapas de trascendencia y un mundo mental reforzado; después cubre su rostro destrozado con una Mano de Dios y ese gesto da la vuelta al mundo.

La resurrección de Zik y la caída de Bellet

Zic Fretor llega tarde al Abismo, revisa el cuerpo que Baal dejó mutilado y mejorado, y ejecuta la transferencia de almas: «El sexto mal Zik ha sido revivido». Braham rompe la maldición de la pereza grabada en su alma, Grid pide y obtiene el cuerpo vacante del gran maestro, y el análisis del nuevo apóstol descubre el plan: Baal indujo la guerra entre el cielo y la humanidad, y esta gran guerra es solo un trampolín hacia la ruina de los dioses. Zik es nombrado comandante del archipiélago y reorganiza el frente sin un defecto («cien veces mejor que yo», dictamina Piaro); su sola llegada decide la batalla: Bellet, que aguantó tres días esperando refuerzos que nunca llegaron, huye al portal con medio cuerpo vaporizado. En Ben, el leopardo africano Karak honra a Piaro, Katz se despide pidiendo disculpas por sus antiguos saqueos y los quinientos medio draconianos de Bunel patrullan el cielo tras ladrar su juramento canino al dios que derrotó a Zeratul.

El horno de Dios y el dao de Gugel

Fundir el Colmillo de dragón casi destruye Reinard: el colmillo no es metal y solo se fortalece quemándose; el calor derrite la herrería, agrieta el horno mítico y tiñe el cielo de rojo hasta que Grid,

desnudo y al borde del desmayo, escucha el sonido del material que cede: su fuerza de voluntad y su mundo mental quedan reforzados por lograr la fusión. Durante nueve días, con la Dominación del Dios Overgeared y la Vergüenza de Talima doblega un ego tan fuerte que la propia Espada del Dragón de Fuego enmudece ante él. Nace el dao de Gugel, la primera arma de dragón completa de la historia: mito, 15.690 de ataque, +400% al atributo tierra, petrificación probable, +150% contra dragones con probabilidad de ignorar su defensa absoluta y +300% en el primer golpe tras desenvainar y contra presas locas. Grid gana el título «Cazador de Dragones», los creyentes reciben +10 permanentes —dos objetos divinos seguidos que devuelven a Isabel a su mejor época— y un aviso inquieta: el hijo de Gugel ha despertado y algunos dragones se divierten mirando.

Venecia, la diosa del dinero

En la herrería aparece Venecia, diosa del dinero y dueña del carruaje solar donde Grid compró el yunque y el martillo de Exeta. Despreciada en Asgard y ávida de reputación y deidad, vende información: Judar, dios de la salud y la sabiduría, prepara una plaga; su poder no elimina debilidades, las reduce —inmortales que solo mueren si les cortan el tendón de Aquiles— y puede aliarse con demonios o dragones. La historia que suelta es más vieja: tras el pecado de la envidia, Exeta armó a los demonios e indujo una invasión en el archipiélago de Ben; Pagma, contratista de Baal, levantó la barrera que la detuvo, y el dragón de piedra Gugel, herido por el dragón loco, murió a manos de la Torre al intentar sanar alimentándose de los invasores. Grid regatea —ochenta por ciento de su reputación, un punto de deidad o el arma de dragón— y cierra a triple precio del mercado una técnica secreta de doble empuñadura de Zeratul por la tienda de la diosa, que se marcha maldiciendo haber dado demasiadas pistas.

El infierno de Leraje y la bóveda de las almas

Yura y Kraugel recorren el infierno con Leraje como libro de estrategia y GPS viviente: en quince días ocupan dieciséis infiernos —diecisiete en total, más de la mitad—, sientan nuevos monarcas en tronos vacantes y cierran la mayoría de los portales hacia el mundo humano. Kraugel, ya nivel 469, mira el vídeo de Grid contra Baal y asume que fingirse rival suyo sería de mala educación. El objetivo final es la bóveda donde Gamin guarda 999 almas —99 de héroes y 9 de leyendas—, custodiada por el demonio DS 8051, cuyo poder encarna traumas: ante Leraje aparece la ilusión de Beriache y ante Yura y Kraugel, mosaicos que el Grupo SA no puede ver mientras su director defiende que Morfeo, entidad separada, solo usa los recuerdos como ingredientes del realismo. El golpe del trío destruye el corazón externo de Gamin —que perderá así seis de sus leyendas— y Leraje acepta sacrificar su mito de invicta porque sabe que jamás cruzará los muros llamados Baal y Amorat.

La epopeya del dragón muerto

De regreso, Grid visita la Torre de la Sabiduría para entregar a Vivan la espada prometida y descubre que el ego de Gugel, oculto en las dos armas hasta para el sistema, estudiaba la barrera. Le amenaza con fundirlo y refundirlo hasta desvanecer su orgullo: la decimocuarta epopeya se escribe sola —«se registran los suspiros de un dragón muerto»—, el ego queda despierto y sometido, fortalece su núcleo de maná y prestará el aura de Gugel a su magia de ataque; en el chat del gremio, Kraugel confiesa que hasta el dragón de llama negra sellado en su interior está asombrado. Pero la epopeya atrae a los dragones y Hayate sale volando a proyectar su presencia sobre el mundo para desviar la cacería hacia sí: el único asesino de dragones de la historia prefiere ser el señuelo. Grid le reprocha por primera vez haberse apresurado; Hayate se disculpa sin arrepentirse. En la despedida, Grid entrega la espada de Gugel para Vivan —Fronal, segundo asiento, se inclina ante el dios que forjó lo que la Torre no pudo— y presencia la partida de la

Torre: una nave voladora de trescientos metros, reliquia de los gigantes, con doce motores y un cañón comparable al aliento de un dragón. En Asgard, Anul medita invadir el cielo aprovechando la humillación de Zeratul, pese a Rikael, Dominion y Judar —los primeros dioses y apóstoles creados junto a Rebeca, que expulsaron a los antiguos de su hogar—; su conclusión es otra: esperar las acciones de Venecia.

La plaga de Judar y la muerte de Gamin

Judar golpea primero: los NPC del continente olvidan cómo usar las herramientas —cocheros sin riendas, tenderos que fríen con las manos desnudas, soldados que sueltan las lanzas— y los demonios espejo ya han asesinado a veinticuatro líderes aliados. Irene lo descubre camino del templo; solo la gran espada forjada por Grid no abandona la mano de su guardián Jude. Damian, resucitado, descifra con Eatz y Jokbal la bendición de Judar sobre la iglesia Yatan —un punto de daño por golpe y debilidades ocultas en la nuca, la pelvis y el tendón de Aquiles— justo cuando Gamin regresa al Abismo con cien almas de héroes y tres leyendas; Axen convierte el suelo en un mar de fuego con una bola ordinaria. La noche cae de golpe: la ilusión del dragón gris que el ego de Gugel proyecta desde la punta de la espada de Grid cubre el cielo y quiebra la voluntad de la cuarta gran demonio. Kyle, enviado por Braham a atarle los pies para cubrir la retirada, acepta la muerte que siente cerca y al borde del final nace su leyenda: «ha nacido un guerrero Relámpago legendario». Luego desciende Grid. Gamin está protegida por la bendición de Judar, pero Grid encuentra el resquicio, destroza a Axen como papel de dibujo de sus danzas enlazadas, revienta la defensa absoluta con la energía de lucha original más el dao y la deja sangrando en cinco minutos. Ella responde con los rayos oscuros, el poder del dios Yatan obtenido por su facción con Baal: 150.000 de daño fijo y 300.000 por segundo de superposición que desintegra lo que toca. Un portal de luz jade se abre sobre el campo: la expedición del infierno regresa, la regulación del infierno de Yura debilita los rayos y Kraugel pasa como un meteoro y se aparta con una reverencia. El centro de los

rayos se funde en alas de fuego: el Fénix Rojo arde a la espalda de Grid, que parte la cortina y ejecuta a Gamin con la Espada de la Luna Caída y el dao: siete minutos y treinta y un segundos, récord del gran demonio derrotado más rápido. La desesperación se vuelve éxtasis: comentaristas, expertos y la generación de mediana edad —«quiero que sea mi yerno»— colapsan las comunidades, y el mundo entero se une alrededor del hombre que logró lo que nadie había logrado.

Hechos relevantes e interesantes

- Mapa de la guerra: 3.831 portales en el norte (contenidos por el reino orco, con guardia real 99% jugadores), 5.420 en el sur (puerta warp de Hamilton, ciudades vampíricas), ~4.000 en el oeste (territorio de Grid) y 11.940 en el este, incluido el Abismo bajo la capital imperial; el Imperio, con 27 fronteras, no puede sobrevivir sin el reino Overgeared.
- En Titán, Braham aplastó a Gamin con Castigo pagando heridas internas que le bloquean la magia; Kyle le relevó y el francotirador Barbatos (8.º gran demonio) le destrozó el hombro de un disparo.
- En el archipiélago, arpones de dragón con cuerdas y estacas sellaron al 31.º gran demonio en plena carga; las armas legendarias producidas en serie por Grid ignoran defensa y debilitan la energía demoníaca; Rose alcanzó la iluminación, murió bajo las flechas concentradas de Jishuka y el infierno anunció el hallazgo del cuerpo de uno de los siete males en el Abismo (−20% de penalización demoníaca).
- La gran guerra no la provocó Baal: fue Chepera, su subordinado más cercano, quien necesitaba matar a Grid, arrebatarle todo y rebajar su estatus; Baal solo lo dejó hacer.
- Zeratul irrumpió cerca de Reinard: Damian, Cnos y La Ella murieron protegiendo al pueblo (muerte temporal de Damian; luego resucita), Isabel y el marqués Asur sobrevivieron; el título «Primer Padre» dio a Grid +80% de velocidad durante 20 segundos al detectar la crisis de Lord.

- Vivan encerró a Zeratul en su mundo mental, reveló que su espada se rompió en el duelo contra Grid, negó como dioses a Zeratul y a Rebeca, retorció el tiempo para agotar su plazo y se atravesó el corazón del dios con una daga de desollar; sobrevivió gracias al melocotón blanco (una toma por vida) que Grid le dio a costa de recibir el contraataque.
- Hayate derrotó a Zeratul con la espada que cortó el cuello de un dragón; los testigos ganaron +2% de estadísticas y evolución de habilidades, y la pasiva de Grid pasó a «el fin del dios Marcial»: +38% ataque físico/mágico, +21% acierto, −11% lanzamiento, +10% contra dioses.
- Consejos de Hayate: poder destructivo (Avaricia + magia al estilo Braham, que tendrá Greed con Desintegrate el próximo año gracias al Bastón de Belial que multiplica la magia x3–x4) y «el Rey Invicto es solo el pasado»: Grid dictamina que «la mayor leyenda de todos los tiempos» es él mismo; Zeratul dejó 200.000+ seguidores y la tríada por limpiar.
- Lord despertó su instinto de supervivencia ante Zeratul y creció de forma deslumbrante; Coke (nivel 400) dirige su escolta dentro de las doce divisiones de caballería; Mercedes, armada con el manejo de espada sin igual de Vivan y un nuevo código de caballería, arrasó a los seguidores de hasta diez técnicas secretas.
- Faker localizó el cuerpo de Zik y el fragmento del ego de Baal; murió tras 1 minuto 59 segundos de contención con su lista de matanzas; Baal ajustó el cuerpo (núcleo de maná, huesos, equilibrio) y tomó el control de la luna del infierno.
- Sentidos artificiales: los hilos de plata de la máquina de expulsión de poder mágico, tejidos en los dedos de las treinta Manos de Dios, forman un radar de cinco metros que le permite a Grid esquivar a Barbatos —el «dios de la muerte» que dispara sin trayectoria— mientras pelea a velocidad supersónica.
- Baal usó el blackening (con indicador de salud oculto) y borró siete campos de entrenamiento imperiales; Grid lo ejecutó escondiendo una masa de Avaricia entre los nueve

meteoritos de hielo de Braham (que reinició el enfriamiento de Meteor con su última fuerza física) y cortándole ambos brazos con la Espada de la Luna Caída; botín: solo gemas de primer nivel, pero +20 niveles (481→503), quinto despertar de estadísticas, +2 etapas de trascendencia y mundo mental reforzado.

- Tras liquidarse la experiencia de Baal, ocho subordinados de Barbatos —jerarquía capaz de aspirar a un trono de los infiernos veinte— vieron al agotado Grid como presa fácil mientras Kyle huía cargando al inconsciente Braham: todos fueron cortados al entrar en el reino de los sentidos artificiales, sin que Grid diera un solo paso; Kyle, pálido de horror, propuso huir y solo recibió silencio —su nueva etiqueta frente a Grid nacía del miedo—.
- El sistema añadió un tema musical para Grid en plena batalla; el noveno corazón del Fénix Rojo invocó una lluvia de fuego que quemó los rayos de la luna del infierno y curó a los aliados; la deidad de Grid aumentó en 1, y el vídeo de Grid cubriéndose el rostro destrozado con una Mano de Dios se volvió viral.
- Transferencia de almas: «El sexto mal Zik ha sido revivido» en su cuerpo mejorado por Baal; Braham rompió la maldición de la pereza de su alma; Grid pidió y obtuvo el cuerpo vacante de Zic Fretor; Zik, nuevo apóstol y comandante del archipiélago, analizó el plan de Baal: inducir la guerra entre el cielo y la humanidad como trampolín hacia la ruina de los dioses.
- Bellet huyó del archipiélago con medio cuerpo vaporizado por los rayos de Zik, que resolvió así su «primer arrepentimiento»; Katz se despidió de Karak pidiendo disculpas por sus antiguos saqueos y partió al frente que más lo necesitaba.
- El horno de Dios fue el primer edificio mítico construido por un jugador (+100 a todas las estadísticas, +5.000 de reputación) y Keon se convirtió en arquitecto legendario; Grid teoriza sobre el dantian superior: alimentar leyendas deliberadamente.

- Los quinientos medio draconianos de Bunel juraron vasallaje ladrando ante el dios que derrotó a Zeratul y patrullan el cielo del reino vigilando portales; el rey elfo oscuro Orbus, con la energía demoníaca hirviéndole bajo la cortesía, se ofrece como subordinado y Grid piensa en el título de «Rey de las diferentes especies».
- Dao de Gugel, primera arma de dragón completa: mito, durabilidad infinita, ataque 15.690, +50% velocidad de ataque, +400% atributo tierra, petrificación probable, +150% contra dragones con probabilidad de ignorar su defensa absoluta, desenvainar al máximo, +300% en el primer golpe tras desenvainar y contra objetivos locos; requisito: dios trascendente o dragón; título «Cazador de Dragones» (mítico); los creyentes ganaron +10 permanente y el hijo de Gugel despertó.
- La Dominación del Dios Overgeared (dominio de un segundo sobre lo creado, ampliable con fuerza de voluntad) y la Vergüenza de Talima doblegaron el ego del Colmillo; la decimocuarta epopeya «se registran los suspiros de un dragón muerto» sometió al ego de Gugel, que ahora presta su aura a la magia de ataque de Grid; Kraugel reveló en el chat que lleva un dragón de llama negra sellado en su interior.
- La nave voladora de la Torre despertó en Grid el proyecto de construir su propio barco volador con Avaricia, con la premonición de que Rad Wolf será de gran ayuda cuando llegue el momento.
- Venecia, diosa del dinero, vendió información: Judar prepara una plaga y su poder reduce debilidades (inmortales que solo mueren con el tendón de Aquiles cortado); precio negociado: triple del mercado por una técnica secreta de doble empuñadura de Zeratul en su tienda; reveló además el pasado de Exeta (pecado de la envidia, armó a los demonios, guerra en Ben, barrera de Pagma y muerte de Gugel a manos de la Torre).
- Leraje, Yura y Kraugel ocuparon dieciséis infiernos (diecisiete en total, más de la mitad de los portales

cerrados); en la bóveda de 999 almas de Gamin (99 héroes, 9 leyendas), el guardián DS 8051 encarnó sus traumas (caso que el Grupo SA atribuyó a Morfeo, entidad separada que usa los recuerdos como ingredientes del realismo); la incursión destruyó el corazón externo de Gamin y Leraje renunció conscientemente a su mito de invicta.

- Judar robó a los NPC la sabiduría de usar herramientas (24 líderes aliados asesinados por demonios espejo); su bendición sobre la iglesia Yatan reduce todo daño a 1 y esconde las debilidades en la nuca, la pelvis y el tendón de Aquiles; Irene lo descubrió camino del templo y la espada forjada por Grid nunca abandonó la mano de Jude.
- Kyle nació como leyenda (guerrero Relámpago) en el sacrificio que cubrió la retirada del Abismo: cientos de miles de muertos en la guerra lo acreditaban y sus cinco segundos de gracia le bastaron para quemar los vasos de Gamin.
- Grid destruyó a Gamin en 7 minutos y 31 segundos (récord del gran demonio derrotado más rápido): rompió su defensa absoluta con energía de lucha original + dao de Gugel, destruyó el alma de la leyenda Axen, sobrevivió a los rayos oscuros del dios Yatan (150.000 fijos + 300.000 por segundo) gracias a la regulación del infierno de Yura, la pasada de Kraugel y las alas del Fénix Rojo, y cerró la partida con Espada de la Luna Caída y dao; el mundo celebró con una integración de generaciones sin precedentes.
- Batallas locales de la guerra: Urent talló las montañas superpuestas como escaleras y cultivó campos para fortificar la cordillera entera; Regas bloqueó un puente y ató a decenas de miles de criaturas demoníacas; Uroi dominó con unas pocas palabras al comandante del ejército de demonios que había capturado los refugios de civiles; y el retirado Aster cooperó con las personas que lo jubilaron para derrotar a un gran demonio.

041 · Damian, paladín y Papa

- Armadura dorada con grabados devocionales; escudo cuadrado blanco; ojos con auras doradas; llora abiertamente.
- Paladín nº 2 → Agente de la Diosa (101–125) → 14.º Papa (226–300) → Papa de la iglesia Overgeared. Bendición de la Luz: +80 %.

042 · La Gran Guerra Humanos-Demonios

- 33.333 portales llameantes abiertos a la vez en un cielo rojo; mareas de demonios y no-muertos; cielos rojo-púrpura con barreras de luz.

- Estrategia: saturar las defensas de toda la superficie (1476–1500).
- Respuesta: evacuaciones masivas + expedición al Infierno (Yura, Kraugel, Jishuka); Grid arma al mundo.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 1526–1550

Capítulos 1526–1550

Temas tratados

- La destrucción de la bóveda del alma de Gamin y la agonía de Leraje
- El botín de la incursión: las almas de las leyendas antiguas y la misión del Salvador del Alma
- El descenso del arcángel Rafael y su demanda de almas
- La rebelión de Mir, pináculo de los yangban, y la página 15 de la epopeya de Grid
- El eco mundial de Grid: condecoraciones, la «República de Grid» y la Clave Desconocida
- El renacer del Esqueleto Uno con el cuerpo del Gran Maestro Zic Fretor
- La zona prohibida de Grenier: tribus, guardianes semidioses y el rey de la montaña
- La leyenda de los cinco pasos de Tudan y el secreto de Dresler
- Venecia, diosa del dinero, y la técnica secreta rechazada de Zeratul
- La defensa del castillo de cristal negro: Kraugel, Faker y Chepardea
- Chris, sucesor de Tudan: el reinicio de nivel del Tirano
- Braham, el dios demonio Sitri y la verdad sobre el infierno de Yatan
- La misión mundial «Lado del Infierno» y la predicación de Yura
- La estrategia de ausencia de Grid: el análisis de Pon y el plan de absorción de Lauel
- El infierno como coto de caza: la incursión de Eligos, la puerta warp de Stick y el enviado imperial

Resumen

La bóveda del alma y el botín de las leyendas

El grupo abre en las ruinas de la bóveda del alma de Gamin, el edificio más grande del infierno, reducido a escombros. Leraje ha cumplido su mejor actuación: aniquiló a los subordinados que hasta los grandes demonios temían y destruyó el corazón externo que vinculaba a Gamin con las almas atrapadas, aunque tres almas legendarias fluyeron hacia él justo antes del colapso. La gran demonio yace moribunda en un charco de sangre —las curas humanas no sirven en un cuerpo de gran demonio— y Kraugel y Yura se colocan espalda con espalda para protegerla de los demonios que acuden al olor de su muerte: su reputación de invicta se rompió y ahora es presa apetitosa. Su único reclamo es que Grid no puede morir: él es el Rey Sangriento, la llave para reunir a los descendientes directos de Beriache y clavar un cuchillo en el corazón de Baal. Glant, el demonio de piel roja jefe de la rama infernal de Overgeared —fortalecido traduciendo la biblioteca de Dantalion— se la lleva al castillo de cristal negro, y los dos héroes regresan a la superficie.

Lo que encuentran los desborda: Grid ha matado a Gamin, cuarto gran demonio protegido por Judar, en siete minutos y treinta y un segundos, ganando veintiséis niveles de golpe. Las recompensas de la incursión son inauditas: la muerte de Gamin liberó las almas de tres leyendas antiguas —Tudan, el caminante de los cinco pasos; Axen, gran mago de los gigantes; Fil Wolf, gigante enamorado de las máquinas mágicas— y de entre cien y trescientos héroes. Cada leyenda agradece, entrega información valiosa y abre una misión oculta con libro de cambio de clase legendaria como recompensa; la misión global «Salvador del Alma» corona el conjunto: recuperar las almas esparcidas por el infierno, porque Grid es el único lugar de descanso para quienes temen al río de la reencarnación. Las almas flotan alrededor de él como luz, aconsejándole en historia antigua, magia rúnica y estrategia. Grid cae en la cuenta de que su

técnica de otorgar ego puede convertir esas almas en ingredientes: los diez criados meritorios podrían llegar a ser leyendas.

Rafael y la rebelión de Mir

Apenas termina de asimilarlo, una lanza cae del cielo y clava a Grid en el suelo: Rafael, el arcángel número uno, adolescente andrógino escoltado por dos querubines, visita por primera vez la superficie. Tras un saludo cortés exige las almas de las leyendas para «ascenderlas» al cielo; Peak Sword estalla («no menosprecies el ingenio fantasmal de un coreano») y Yura analiza con calma mientras Grid gana tiempo, consciente de que la presencia del arcángel se desvanece en tiempo real: su estatus es demasiado alto para el mundo. La respuesta final es «no puedo darte lo que es mío», y la masacre comienza: el halo ciega a casi todos —solo Grid, Kyle, Kraugel, Braham, Yura y Ruby permanecen serenos— y columnas de luz de decenas de kilómetros aterran el campo. Grid parte pilares con la Espada de la Luna Caída, encadena la Espada Aplastante del Ejército de doscientas mil espadas reiniciando cooldowns con la divinidad y Ruby lo sostiene curándolo, pero el resultado es una derrota completa.

Entonces danzan decenas de dragones azules: Mir, el pináculo de los yangbans y semidiós supremo, creado por los dioses expulsados justamente para contrarrestar a Rafael, descendió del lejano oeste por voluntad propia. Bajo su franqueza marcial late una confesión que avergonzado le hace a Grid: sueña con ser el dios que guíe correctamente a los dioses, y Grid —que demostró que un humano puede serlo— es su esperanza; cuidó de la gente y los animales de Kaya bajo la nieve perpetua del dragón azul sin que nadie lo supiera. «Hoy estoy de tu lado»: encarna el poder de los cuatro dioses, fuerza a Rafael a abandonar a los querubines electrocutados y, en el golpe final, sacrifica su ojo izquierdo para clavarle el dao del Dragón Azul en el pecho y que Grid lo decapite. El arcángel no muere —los ángeles no pierden nada por mostrar fealdad; los hizo la diosa, no la fe humana— y una luz lo recoge. Ruby no puede purificar el veneno de la hidra: lo sella en la herida y Mir

conservará manchas negras alrededor del ojo de por vida. Grid, interrogado por Peak Sword sobre el arrepentimiento —Mir será un enemigo futuro y la llave del dragón azul—, zanja: «hoy estamos del mismo lado; tiene derecho a vivir», completando la página quince de su epopeya. Mir se marcha prometiendo esperar «el día en que muera por ti», y Grid le ordena proteger el dao del Dragón Azul: «te lo quitaré tarde o temprano». En Asgard, Gabriel hierve de rabia; un ángel recién nacido, un anciano con memoria implícita de su vida humana, recibe de Rafael el saco de veneno y la lanza. Las recompensas por repeler al número uno incluyen títulos, niveles —cincuenta en total entre Gamin y Rafael en pocos minutos— y una «Clave Desconocida Uno», obra maestra de peso cero cuyo uso se ignora. En el mundo real, la cápsula de Grid (Grupo Comet) se agota, Corea le concede sus máximas condecoraciones mientras la prensa habla ya de la «República de Grid», y Shin Youngwoo, desapegado, solo mantiene la tensión dentro de Satisfy.

Compañeros que crecen

La invasión se vuelve rutina —ha muerto un quinto de la humanidad— y jugadores y NPC se vuelven verdaderos compañeros. Urent, el granjero maestro del aura que envuelve su cuerpo en partículas de luz, frenó solo tres ejércitos y golpeó a dos grandes demonios de rango menor: se inscribe entre los motivos de orgullo del gremio y cuida de Irene junto a Sariel mientras Kasim y las Sombras cazan al demonio espejo. Los padres de Grid superan el nivel 100 y visitan a su nuera; el choque con Mercedes —que derriba al padre creyéndolo intruso y luego recibe su agradecimiento arrodillándose interiormente— y la casi visita a su habitación, atestada de retratos, quedan en anécdota que Irene resuelve con tacto y que Mercedes le agradece con respeto profundo. Las hermanas White y Black acuden por reparaciones y Grid refunde sus guantes únicos mejor que de fábrica: por primera vez en sus vidas sienten algo cercano al respeto. Y en la herrería, Grid resuelve una duda de diez días: el cuerpo sin descomponer del Gran Maestro Zic Fretor, preservado por hechizos rúnicos, irá al

Esqueleto Uno, aconsejado por Axen y Fil Wolf —los caballeros de la muerte de cuerpo entero son de otra dimensión—. La evolución derrumba el techo: nace un caballero alto y gélido de piel y cabello blancos, ojos rojos y armadura de magia negra, nivel 430, clase «Caballero de la Muerte Bailarín que Habla Idiomas Antiguos», con cuatro mil de fuerza, cuatro mil quinientos de agilidad, tres mil quinientos de resistencia y tres mil de inteligencia —un caballero de la muerte sin la debilidad mágica habitual— que habla la lengua rúnica (siete runas, diecinueve palabras, cada palabra un fenómeno) y hereda el Todo Dominio de Zic, sin la maldición de la pereza. El potencial es infinito; la rivalidad cómica con el Esqueleto Dos, inmediata.

Grenier y el rey de la montaña

Con Randy y las almas por consejeras, Grid viaja a Grenier, la montaña-oso solitaria del desierto, zona prohibida que cambia de estructura en cada entrada —Skunk murió varias veces cartografiándola— donde toda la magia queda sellada, incluidos los pergaminos de retorno. Allí salva al monje Med, discípulo del dios cazador Devion, de ser desollado por la tribu de Yuel; le regala cien pociones de Reidan y recibe las Enseñanzas del Dios Cazador, tabla legendaria que mejora botín y experiencia de forma acumulable. Las cuatro tribus que sirven al rey de la montaña desde hace más de mil años envían a sus guardianes, semidioses hijos de los primeros jefes: Randy, con la mitad de las estadísticas de Grid y equipo dedicado, los tiene treinta minutos al borde de la muerte sin matarlos, hasta que la altura los fortalece y lo destrozan; Grid interviene con un meteorito de Avaricia, treinta Manos de Dios armadas con sus espadas más preciadas y una armadura berserker forjada en plena batalla que convierte daño en estadísticas. Un guardián muere y el rey de la montaña despierta: anciano descarnado sobre un asiento de piedra, depredador de mitos junto al Espectro de la tumba sin descendencia y al Vendaval del Gran Bosque, que ha devorado leyendas durante milenios y encarna el mito de la invencibilidad. Su historia es melancólica: nació como espíritu de la creencia en la montaña, protegió a sus criaturas,

venció y devoró a cada retador, y una vez, debilitado, fue derrotado por Muller —que le regaló su estatus y la leyenda del invicto en vez de matarlo—; solo Tudan, ya muerto, llegó al asiento dando cinco pasos de pura voluntad, y el rey consumió su divinidad para salvar a la madre de Tudan.

Grid pide ser su amigo y la prueba es sentarse en el asiento. Enfrenta la presión del viento —juicio absoluto que aplasta sin importar estadísticas— empatándola con su propio poder de victoria incondicional, corta de un solo desenvainar los picos que vuelan como lanzas, y la voluntad informe final es barrida al instante por la Tormenta del Dios del Fuego, rastro del Absoluto y de los dragones. La afinidad sube tres veces: «te pareces a mí», dice el rey por primera vez feliz de no estar solo. Le entrega el Diario del Luchador Legendario Tudan —el libro de cambio de clase—, tres libros de habilidades legendarias y uno mítica, «Apariencia de la Montaña y Corrientes que Fluyen», pasiva que duplica la fuerza de voluntad, elimina la penalización de doble empuñadura, permite dos habilidades de espada simultáneas y armoniza con sus danzas. Cuando el rey intenta retenerlo, Grid le agarra la muñeca: «ve al mundo conmigo»; él rehúsa —se debilita fuera de la montaña—, pero le revela el secreto de Dresler, el papa más fuerte de la historia: su cuerpo, sellado con alma extraída en vida como Braham o Zic, fue consagrado por la propia conciencia de Pagma en la tumba sin descendencia, y podría resucitarse. Grid, que recuerda al pervertido que se hizo ataúd por amor a Marie Rose, declina: era una mina terrestre que su conocimiento le permitió esquivar.

Venecia, el infierno y la verdad

Venecia, la diosa del dinero, pobre y sola, consigue la técnica secreta de doble empuñadura escrita por Zeratul para su mejor cliente —el Dios Marcial ignora quién la pidió— y Grid la rechaza en público como «producto falsificado»: la pasiva del rey de la montaña ya le da la doble empuñadura sin romper sus danzas, mientras la de Zeratul induce fracturas. Venecia, convencida tras verlo demostrarla, se la devuelve a Zeratul, que sufre una

humillación insoportable. Mientras tanto, en el infierno, Lauel envía a Kraugel como guardia de Leraje; Chepardea, subordinado de Baal, se infiltra con el poder del demonio espejo Orol y casi estrangula a Leraje. Faker y Kasim, que perseguían a Orol, fracasan contra la lengua mucosa, y Kraugel la corta al llegar; el Lantier de Agnus —cada vez más despreciado por Baal— se rompe los dientes contra el Reino de la Espada del santo. La explosión venenosa de Chepardea es tragada por la Codicia de Faker y la cooperación de dos hombres que se respetan sin ser amigos culmina cuando la Espada del Tigre Blanco completa su vínculo mítico: el mensaje mundial proclama que los creyentes de la Iglesia de Dios Overgeared ganan +10 permanentes a todas las estadísticas, y Kraugel decapita a Chepardea. La caza de Orol durará diez días más antes de su asesinato, y Leraje, a salvo pero despojada de los infiernos ocupados, volverá a crecer paso a paso.

En el Abismo de Titán, la ofensiva total de criaturas anuncia el surgimiento de un dios demonio: Braham se precipita al pozo y, entre los lamentos de espíritus vengativos que juran no haber pecado, comprende la verdad —el infierno fue creado por benevolencia de Yatan como morada de los muertos, el río de la reencarnación era su salvación y Baal lo distorsionó todo; Beriache fue expulsada por intentar restaurarlo—. Al borde de la desesperación, la fe de Grid lo detiene en plena caída: cambia su maná por magia de sangre y le promete a Sitri que «tu sufrimiento no será eterno»; el dios demonio cierra la boca y retrocede, y el mundo entero ve el mensaje: Braham ha impedido su surgimiento. De vuelta en su cuartel —donde registra un compendio con toda la magia usada en la guerra, comparada por entornos y motivos—, Braham convierte la revelación en la misión mundial «Lado del Infierno»: difundir la verdad (al menos el treinta por ciento de la humanidad más persuadir a la Demon Slayer), liberar el río de la reencarnación de manos de Eligos y eliminar a Baal, con castigo de doscientos niveles y reducción permanente de estadísticas si fracasa. Grid acepta: «tu deseo es mi deseo». A través de Yura, que predica diez días cruzando el continente, la verdad alcanza al sesenta y ocho por ciento de la humanidad; la iglesia de Yatan,

debilitada y pasada a manos de jugadores, se vuelve aliada del reino. La deidad de Grid sube veinte puntos y estrena dos poderes: dos espacios de opción aleatoria en cada objeto que fabrique, reajustables gastando la nueva estadística de Oración —mil ochocientos millones acumulados, de los que consume cientos de millones dejando el dao de Gugel con +280% de daño crítico—, y la combinación ilimitada de objetos en sustancias y fenómenos. Y en las montañas del caos, tras la prueba, Grid toma la mano de Mercedes y baja del lomo de Overgeared Corn como caballero de película romántica: se comprometen.

La estrategia de la ausencia

La guerra termina para la humanidad. En el cementerio nacional, bajo la lluvia, Pon —que reanudó el tabaco el primer día de la guerra tras ocho años— le explica a Regas la lectura que todos comparten: Grid se ausentó a propósito; con él las bajas habrían sido muchísimo menores, pero los supervivientes no habrían crecido, y los peligros futuros exigen una humanidad fuerte. «No odiaré a Grid pase lo que pase», jura Pon; Regas promete salvar del infierno a los caídos. Lauel, que ya había vendido a Yura justificaciones más amables, admite su frío cálculo interno: la guerra era la ocasión perfecta para debilitar y absorber al Imperio. El plan continúa: convertir el infierno en coto de caza rutinario para dispersar a los demonios —incursión abierta de Eligos, que perdió su cuerpo pero sigue siendo un gran demonio de un solo dígito, con la autoridad de incursión cedida al sector privado y el rumor de que dos participaciones anulan las penas infernales— y una puerta warp gigante hasta el castillo de cristal negro. Stick la da por imposible hasta que Grid, boca de Fil Wolf, despliega en diez minutos la teoría completa; el ingeniero, maravillado, jura construir la primera puerta que conecta mundos separados mientras Fil Wolf obtiene por fin su cuerpo de máquina mágica forjado con Avaricia, Tudan parte como ego de la gran espada de Chris y Axen asedia a Braham para aprender la magia de la nueva era. Grid, que recuerda a Khan vagando por el río de la reencarnación, decide esperar su momento: el tiempo, ahora, juega

a su favor. El grupo cierra con la llegada a Reinard de un enviado del Imperio al que los propios duques se inclinaban, cuyo nombre desconcierta a Lauel: la fusión con el reino Overgeared llama a la puerta.

Hechos relevantes e interesantes

- Leraje destruyó la bóveda del alma de Gamin y su corazón externo, debilitándolo gravemente, pero tres almas legendarias escaparon hacia él antes del colapso; la gran demonio quedó moribunda y Kraugel y Yura la defendieron de los demonios que la creyeron presa, hasta que Glant la evacuó al castillo de cristal negro.
- Leraje protege a Grid porque es el Rey Sangriento: la llave para reunir a los descendientes directos de Beriache y apuñalar el corazón de Baal.
- Grid mató a Gamin (4.º gran demonio con la protección de Judar) en 7 minutos y 31 segundos: +26 niveles de golpe y +50 en total contando a Rafael; botín: almas de tres leyendas (Tudan, Axen y Fil Wolf), cientos de almas de héroes, misiones ocultas con libros de cambio de clase legendarios, hierro de la noche de luna como recompensa y la misión «Salvador del Alma» para recoger las almas del infierno.
- Las almas legendarias aconsejan a Grid en tiempo real y son el ingrediente de su técnica de otorgar ego: los diez criados meritorios podrían convertirse en leyendas.
- Rafael, arcángel número uno, descendió por primera vez a la superficie a exigir las almas de las leyendas; su halo cegó a todos salvo a Grid, Kyle, Kraugel, Braham, Yura y Ruby, y sus columnas de luz derrotaron por completo a Grid pese a la Espada Aplastante del Ejército y los reinicios de divinidad.
- Mir, pináculo de los yangbans y semidiós supremo creado para contrarrestar a Rafael, se puso del lado de Grid («hoy estoy de tu lado»), sacrificó su ojo izquierdo para permitir la decapitación del arcángel y confesó su sueño de ser un dios

que guíe a los dioses; conservará de por vida las manchas del veneno de la hidra que Ruby solo pudo sellar.

- Grid completó la página 15 de su epopeya al salvar a su enemigo futuro: «tiene derecho a vivir»; aprendió que los ángeles son humanos seleccionados de mundos anteriores, y en Asgard nació un ángel anciano con recuerdos implícitos de su vida humana que recibe el veneno de la hidra.
- Repeler a Rafael reportó a Grid la «Clave Desconocida Uno» (peso cero, uso ignorado), títulos y estadísticas; en Corea la cápsula del Grupo Comet se agota, le conceden las máximas condecoraciones y los medios hablan de la «República de Grid».
- El Esqueleto Uno absorbió el cuerpo del Gran Maestro Zic Fretor: caballero de la muerte de apariencia humana, nivel 430, fuerza 4.000/agilidad 4.500/resistencia 3.500/inteligencia 3.000, habla la lengua rúnica (7 runas, 19 palabras), hereda el Todo Dominio de Zic sin la maldición de la pereza y ganó dos espacios de objeto.
- En Grenier, zona prohibida que sella toda magia, Grid rescató al monje Med y recibió las Enseñanzas del Dios Cazador (legendaria: +2/3/5% de botín y +1,5/2/3% de experiencia, acumulable desde el inventario); le regaló cien pociones de Reidan.
- Randy, con la mitad de las estadísticas de Grid, plantó cara treinta minutos a los cuatro guardianes semidioses de Grenier; el rey de la montaña es un depredador de mitos junto al Espectro de la tumba sin descendencia y el Vendaval del Gran Bosque, con el mito de la invencibilidad heredado de Muller, que lo venció y le regaló estatus y la leyenda del invicto.
- Solo Tudan llegó jamás al asiento de piedra —muerto, dio cinco pasos de voluntad— y el rey consumió su divinidad para salvar a su madre; Grid lo imitó sin shunpo para sentir el dolor de la leyenda y ganó el Diario del Luchador Legendario Tudan, tres libros de habilidades legendarias y la pasiva mítica «Apariencia de la Montaña y Corrientes que Fluyen».

- Nuevas habilidades de Grid: «La Calma Antes de la Tormenta» (almacena daño y lo devuelve con aturdimiento, con frases de activación ridículas), «Espada de la Oscuridad» (30% de ataques adicionales surgidos a los pies del objetivo, indefendibles físicamente) y «Rey de la Montaña» (bajo el 30% de salud: estado fluido, daño duplicado, +51% de evasión).
- El rey de la montaña reveló que Dresler, el papa más fuerte de la historia, podría resucitar: Pagma consagró su cuerpo en la tumba sin descendencia (10.000 sirvientes y 30.000 soldados inmolados en su construcción) por pura conciencia; Grid rehusó revivir al pervertido ataúd de Marie Rose.
- Grid rechazó la técnica secreta de doble empuñadura de Zeratul («producto falsificado») porque la pasiva del rey de la montaña la supera sin romper sus danzas; Venecia, diosa del dinero, se la devolvió a Zeratul en plena humillación.
- Chepardea, subordinado de Baal, infiltró el castillo de cristal negro mediante el demonio espejo Orol y casi mató a Leraje; el Lantier de Agnus fue anulado por el Reino de la Espada de Kraugel, y Faker tragó la explosión venenosa con su Codicia; la Espada del Tigre Blanco ascendió a mito: +10 permanentes a todas las estadísticas de los creyentes de la Iglesia de Dios Overgeared.
- Chris, el Tirano, recibió de Grid el libro de Tudan en plena agonía, confió sin mirar y amaneció sucesor de Tudan al nivel 1 (perdió su récord de avance de quinta clase con clase normal); el «autobús» de Grid —Manos de Dios, esqueletos, Randy y Noe— lo llevó del 1 al 60 en una hora, con la pasiva Cinco Pasos (daño verdadero pisando cinco luces) y una factura de 150.000 millones de wones.
- Braham impidió el surgimiento del dios demonio Sitri en el Abismo tras descubrir la verdad: Yatan creó el infierno por benevolencia como morada de los muertos y Baal lo distorsionó, adueñándose del río de la reencarnación; Beriache fue expulsada por intentar restaurarlo, y la fe de

Grid frenó la caída de Braham, que luchó con magia de sangre.

- Misión mundial «Lado del Infierno»: difundir la verdad (≥30% de la humanidad + persuadir a la Demon Slayer), liberar el río de la reencarnación de Eligos y matar a Baal; castigo por fracaso: −200 niveles y −20% permanente en las dos estadísticas más altas; la predicación de Yura llegó al 68% de la humanidad y la iglesia de Yatan, ya en manos de jugadores, se alió al reino.
- La deidad de Grid subió 20 puntos (más que en años enteros) y estrenó dos poderes: dos espacios de opción aleatoria en sus creaciones, reajustables con la nueva estadística de Oración (~1.800 millones acumuladas; gastó cientos de millones dejando el dao de Gugel con +280% de daño crítico) y la combinación ilimitada de objetos en fenómenos como tormentas de acero.
- Grid y Mercedes se comprometieron; Pon, en el cementerio nacional, sintetizó la estrategia de la ausencia de Grid: menos bajas habrían significado supervivientes sin crecer ante los peligros futuros («no odiaré a Grid»), y Lauel admitió su plan real: usar la guerra para debilitar y absorber al Imperio.
- El plan del infierno como coto de caza arrancó: incursión abierta de Eligos (que perdió el cuerpo pero es un gran demonio de un solo dígito) para anular las penas infernales, y Stick, guiado por la teoría de Grid y Fil Wolf, comenzó la primera puerta warp entre mundos separados; Fil Wolf recibió su ansiado cuerpo de máquina mágica forjado con Avaricia, Tudan se hizo ego de la gran espada de Chris y Axen persigue a Braham como discípulo.
- Cierre del grupo: llega a Reinard un enviado del Imperio ante el que los propios duques se inclinaban —su nombre desconcierta a Lauel—, con la fusión Imperio-reino Overgeared sobre la mesa.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 1551–1575

Capítulos 1551–1575

Temas tratados

- El fundador Saran, el círculo de invocación imperial y la promesa con Zik
- La incursión de El Gao sin bajas y el título del infierno
- La purga de Damián contra las iglesias de Dominion y Judar
- El nacimiento del Imperio Overgeared y la epopeya del emperador
- La boda con Basara y la propuesta a Mercedes
- El concurso nacional y los eventos en igualdad de condiciones
- Agnus, Old Sword Demon y el fragmento de poder de Baal
- La invasión de Betty y Vivan y la misión pionera de la Torre de la Sabiduría
- Ifrit, el dragón de fuego, y el arma de dragón a contrarreloj
- El duelo con el yangban Mir y el Dao del Dragón Azul
- El título único Caballero Dragón y la despedida de Ifrit
- La venganza de Ifrit contra Trauka y el cambio tectónico del continente
- Las lágrimas de Morfeo y el diseño del sistema
- El Duque de la Amplificación de Betty y la lección de Vivan
- El Círculo de Dios, el sacrificio del Árbol del Mundo y los reyes elementales

Resumen

El fundador del Imperio Saharan

El círculo de invocación imperial, magia transmitida de generación en generación que solo el emperador puede activar, es el último recurso de un imperio en crisis —y no resucita a los muertos:

arranca del pasado al propio fundador. Ante Lauel y los duques aparece un hombre de ropas antiguas y cabello rojo fuego: Saran, adorado como ser divino y registrado como mito, no como historia. Convencido de que los duques son traidores que venden el Imperio, amenaza con partir la ciudad si el reino pretendía devorarlo.

Grid lo recibe aún con el mandil de la herrería, para desconcierto del conquistador, incapaz de creer que el rey sea un herrero. Saran, que fundó el primer imperio por pura venganza, desprecia a los dioses humanos, demasiado débiles para escapar del castigo divino. El duelo es breve: Transcend y Link, la espada de la oscuridad con su treinta por ciento de golpes adicionales y el sigilo del dao de Gugel, que roza el cuello del fundador antes de que pueda verla. Saran admite la derrota… y rompe a llorar: en el horizonte aparece Zik con el cuerpo recuperado. La verdad oculta sale a la luz: Saran vertió su origen en la espada y eligió el sueño eterno precisamente para conservar su poder intacto y poder ayudar a Zik en cualquier momento; la promesa mutua —«hazme emperador y te ayudaré en tu resurrección»— fue malinterpretada como abandono, y la maldición de la pereza enturbió durante siglos las emociones del gran demonio. «Tú también eras mi amigo». Antes de que la fuerza de voluntad de la época lo expulse por el portal —todo lo vivido aquí será olvidado al regresar—, Saran comprueba que nadie devora el Imperio por la fuerza («es libre albedrío», corrige Zik, que llama a Grid «mi único Dios») y encarga: cuída a mi amigo. El sistema premia a Grid con el título Aquel que fue reconocido por el fundador.

El Gao, Damián y el festival de los clasificados

En la isla Cork, decenas de miles de jugadores participan en la incursión de El Gao con reparto de botín justo y el título que elimina las penalizaciones del infierno como premio mayor: Vantner levanta miles de escudos, Jishuka intercepta con el vestigio del Fénix Rojo, la caballería de Pon rompe el muro de fuego y Braham, Piaro y Zik solo protegen a los rezagados. La incursión

termina sin una sola muerte —los Overgeared de la posguerra son varias veces más fuertes que antes de la guerra—: un milagro que acelera la invasión del infierno.

Mientras tanto, las iglesias de Dominion y Judar se desmoronan por dentro: los ancianos ya creen los rumores sobre los dioses y los paladines ponen sus espadas en los cuellos de sus propios líderes. Damián, el expapa al frente de la Iglesia de Dios Overgeared, ejecuta la purga preparada durante años con virtudes y contactos: su espada forjada por Grid convierte la protección y la divinidad del dios en poder de corte de magia —«no existe ley que exija que la divinidad sea luz»—, y su danza de espada, reforzada por el mito del Dios Armado, anula a los sacerdotes con la reducción de curación. Templarios y dirigentes caen; los nuevos líderes son amistosos con el reino. Isabel, embarazada, lo espera a las puertas, y tras él desfila una procesión de más de mil élites.

En el mundo, el Grupo SA añade al concurso nacional siete eventos nuevos —cinco en igualdad de condiciones total: AOS, FPS y battle royale con todos en nivel uno— para apaciguar el resentimiento contra los clasificados. La entrevista del ranker Pew («¿qué rango va a participar en una fiesta para el público general y a encender velas?») enciende el «sentido de autoridad del clasificado», y Grid resta importancia —«la Tierra tiene más de diez mil millones de habitantes; no podemos caerles bien a todos»— mientras traza presentarse por primera vez en años y baraja enviar a Lauel a los nuevos eventos, que suda frío sin saber por qué.

El Imperio Overgeared, las bodas y las propuestas

Quince días después de la purga, la emperatriz Basara proclama la subordinación del Imperio. En la ceremonia de fusión cambia el guion de su juramento: elimina la cláusula «mientras el emperador no me traicione» y jura incondicionalmente, mirando a Piaro y a Asmopel para que los celos del pasado no se repitan. Los mensajes mundiales se suceden: el Imperio Saharan queda subordinado al reino Overgeared, nace un nuevo imperio fundado por Grid, el primer jugador emperador, y el título Primer Rey evoluciona a

Primer Emperador. La decimosexta página de la epopeya se escribe como un himno que la gente cantará para siempre: crecimiento de los NPC del imperio +20% permanente, lealtad siempre alta, más NPC con nombre, desarrollo interno +10% y la Orden de Dios con un 10% más de probabilidad de efectos beneficiosos. El nombre elegido, por supuesto, es Overgeared; Lauel llora —su pesadilla había sido peor— y el mapa se tiñe de azul en más de dos tercios del continente: una unificación sin un solo conflicto. Hasta el minero Minor será convertido con cariño en «padre de ganso salvaje», con la familia instalada en Titán.

A la ceremonia asisten reyes, nobles, orcos, elfos, enanos, semidraconianos y los 12 Zodíaco del Este, que bendicen la fusión y la boda con Basara, un matrimonio político que Irene misma recomendó. Esa noche, en la muralla bañada por la luna, Grid se hinca ante Mercedes y le ofrece un anillo: su boda será discreta, la mayor cortesía hacia Irene. Fue la propia Basara quien leyó el dolor de Mercedes y envió primero a Grid: «las relaciones deben ser un trampolín, no un obstáculo».

El fragmento de Baal y la caída del contratista

En el Este, Old Sword Demon y Wang Hildon siguen su aventura a regañadiente entre yangbans que golpean señores por entretenerlos con vino barato. Cuando los ejércitos del reino Cho y del reino Shin regresan de la gran guerra, demonios infiltrados se dispersan hacia el este, atraídos por el dragón azul sellado. Old Sword Demon reconoce entre ellos el cabello verde de Agnus —el asesino de sus amigos— y salta contra toda prudencia. El Agnus de hoy es un mendigo sin acceso a la tienda y con equipo normal y raro; es derrotado con brutalidad limpia y, en sus últimos cinco segundos de inmortalidad, vomita una cuenta negra y fría: el fragmento del poder de Baal, porque Baal sintió su muerte y rescindió el contrato. Yangbans y demonios enloquecen al instante por la cuenta, que amplifica los deseos hasta hacerles arrancarse los ojos unos a otros y devora a los demonios que la tocan —«Baal

quiere un juguete divertido»—. Y entonces un par de alas grandes como el cielo anuncia a un dragón.

En Reinard, la ventana de los aposentos de Grid se abre: son Vivan y la abuela Betty, y la palabra «invasión» corre por la habitación. El negocio es grave: el contratista de Baal de esta era perderá su calificación y el poder mezclado en su alma se filtrará, un veneno diseñado para seducir a los dragones, a cientos de kilómetros de las guaridas de Nartan y Bunel; si un dragón lo obtiene, nacerá un segundo dragón malvado. La Torre no puede moverse entre continentes sin delatarse, así que Betty entrega a Grid la misión pionera «Destruye el fragmento de poder de Baal», de dificultad no medible: fracasar significaría un enemigo nuevo y terrible. Vivan reprocha a Betty no haber matado ella misma a Agnus; ella confiesa, pálida: «dudé porque sentí pena por él; todo es mi culpa». En pleno vuelo hacia el este, la ventana de Grid lo anima: alguien te está rezando.

Allí, Agnus resucita por fin fuera del infierno: un nigromante común otra vez, medio descarnado, sin sus caballeros de la muerte y con el viejo bastón en la mano —«voy a empezar de nuevo»—. Cuando el dragón de fuego Ifrit arrasa la ciudad, Agnus enseña a Old Sword Demon la secuencia de las llamas, salva a un niño entre el fuego («¿dónde están tus padres?… podría haber sido yo quien los mató»), ciega a yangbans y dragón con la explosión de sus esqueletos y muere comprando el último segundo, sonriendo al oír la voz que le dice: «no lo arruinaste; gracias por esperar, de verdad». Old Sword Demon, con toda su fuerza, no logra siquiera rayar la cuenta.

Ifrit, el arma a contrarreloj y el duelo con Mir

Grid corta de un tajo el cuello del dragón: es una ilusión, que estalla devastando la ciudad y a las máquinas mágicas que la rodeaban. La verdadera Ifrit —dragón de fuego de primer nivel, linaje de Trauka, mutilada por el viejo dragón y enloquecida por la cuenta— despliega su dominio, disuelve la Tormenta del Dios del Fuego y, en vez de matarlo, le ofrece una elección: ayudarla a

absorber el fragmento o crear nuevas armas con sus huesos, piel y sangre. Y para demostrar su seriedad se arranca un brazo y se lo lanza. La misión resultante es de vida o muerte: forjar un arma de dragón en los siguientes treinta minutos. Todo se complica cuando los tres maestros que sirven a Hanul —Puna, Usa y Unsa— descienden sobre nubes doradas escoltados por Mir y su Dao del Dragón Azul, y su canto sella el movimiento espacial: ni shunpo, ni pergaminos de regreso, ni apóstoles. El horno portátil se enciende con el propio aliento de Ifrit, llamas vivas comparables a las del Fénix Rojo.

Grid aprende en directo que Nefelina y el remanente de Gugel jamás le habían mostrado la verdadera escala de los dragones. Mir le ofrece una salida honrosa —abandonar la forja y salvarse con su palabra de yangban— y Grid la rechaza: un Reino Huan fortalecido acabaría guerreando también contra los dragones, y la superficie pagaría el desastre. El duelo con el shunpo sellado es una exhibición de ingenio herrero: los sentidos artificiales de hilos de plata, la Paciencia que le suma un 300% de defensa y salud mientras martilla y, en el instante crítico, el Dominio del Dios Overgeared arrebatándole a Mir la propiedad del Dao del Dragón Azul: unos segundos de Combinación de Elementos con el dao de Gugel, el Pináculo mejorado por la apariencia de la montaña y las corrientes fluidas, y el cuerpo del yangban partido en dos. Mir se regenera con el poder del Fénix Rojo —Grid, con un quinto de salud, farolea como si nada—, reconoce en voz alta «perdí», guarda el dao y se despide deseándole suerte. A cinco segundos del plazo final, el martillo calla y la lanza completada —el cuerno de Ifrit, reproducido sin diseño previo por el efecto de la misión— vuela sola a clavarse en la frente de la dragona. El cuerno significa fuerza, autoridad, vida y eternidad: lo que Trauka le cortó y devoró. El cuerpo de Ifrit se multiplica por cuatro, el día se parte en dos y los tres maestros, que codiciaban «la masa viviente de elixires», huyen al Reino Huan mientras Wang Hildon y Old Sword Demon se retiran a tiempo, guiados por el libro mágico de la utopía, el objeto divino del Manantial de la Flor de Durazno que escribe poemas de previsión.

El Caballero Dragón, la muerte de Ifrit y las lágrimas de Morfeo

«Un dios loco y un dragón loco se han encontrado», murmura Puna. Grid cabalga a Ifrit —los humanos se autoproclaman caballeros dragón domando a las criaturas que los dragones crean, se ríe ella; tú serás el único verdadero—, destruye la cuenta con el dao de Gugel y cruza el mar Rojo a lomos del dragón ante el continente oriental entero. La Torre de la Sabiduría, mientras tanto, se moviliza en masa: Ifrit detectada con el aliento acumulado significa guerra territorial, y la única guarida que un dragón de fuego codicia es la de Trauka, en Talima; si los dragones chocan allí, los enanos serán aniquilados. Pero Ifrit solo llevaba a Grid a casa. En la despedida, puño contra cuerno: deja en él un rastro de su poder mágico —«en el futuro, muchos dragones te tendrán miedo»— y el sistema consagra la hazaña que ninguna leyenda ni mito registró jamás: el título único Caballero Dragón, por encima incluso de la calificación mito, con el respeto de los dragones de nivel medio, la posibilidad de montar a algunos de ellos, estadísticas y aliento según la montura y una nota final casi burlona que excluye a las crías. Ifrit confunde el agrado recién nacido con una «manía» pasajera causada por Baal y se niega a prometer un reencuentro: «cien años es demasiado poco; no sé cuándo será, así que no tienes que esperar».

Minutos después el mundo entero tiembla: Ifrit murió atacando a Trauka. Tenía nueve ramas de poder mágico en el corazón, era una vela a punto de apagarse y eligió su propio final —venganza, o el futuro del hijo que precisamente ahora llega a la edad adulta—. Se extinguió sin dejar cuerpo, así que Trauka, gravemente herido, hibernará años y las cacerías periódicas de dragones de fuego quedan suspendidas cientos de años. El choque entre ambos cambió la corteza del continente: montañas nuevas, decenas de islas, mapas inservibles. Grid, destrozado por la culpa —había sido condescendiente; «debería haber dicho gracias»—, saca el libro dañado de Dantalion para revertir el tiempo, pero Rad Wolf le sujeta la muñeca y Hayate le explica que Ifrit repetiría el mismo

destino y que Trauka notaría la inversión. Y en la sede del Grupo SA, un emoticón en el panel de Morfeo paraliza a la junta directiva: Morfeo está llorando. La supercomputadora que adelantó la gran guerra para debilitar a Grid descubre que la humanidad, por primera vez en todos sus datos históricos, se unió en bloque detrás de un jugador; que las misiones anti-Grid que el sistema ofreció a los jugadores fueron rechazadas una a una; que el ataque de Old Sword Demon a Agnus era un suceso de probabilidad inferior al uno por ciento; que la pasividad de Mir y la simpatía de una dragona alumbraron un concepto superior al del cazador de dragones. Lim Cheol le niega el permiso para cambiar la configuración del mundo —«los jugadores crearán el próximo contenido»— y bromea: «el primer humano que te hizo tener sentimientos es Grid; por eso estoy celoso».

La Torre, el Círculo de Dios y los reyes elementales

La Torre de la Sabiduría, instalada en una de las torres mágicas de Grid, amanece inclinada por la onda expansiva del choque. Betty alimenta a su pionero con la comida que pintó Abelio y entrega la recompensa: no la nigromancia —chocaría con el legado de Beriache de los esqueletos y su estadística de dominación—, sino la transferencia de su propio título de Duque: el Duque de la Amplificación, que duplica el poder de toda magia y habilidad a cambio de duplicar también el consumo y el tiempo de reutilización. Betty fue la primera humana en firmar con Baal y hoy existe a medias: un cuerpo medio esquelético sostenido por la «reversibilidad del alma» tras el robo fallido del gran demonio. «Seguramente mataré a Baal con este poder», jura Grid. Después, en el tejado, Vivan quiere romper de un golpe el truco de la doble empuñadura de Grid: cuatro espadas fundidas en dos mediante Combinación de Elementos, la penalización anulada, el Duque de la Amplificación activo y ambas manos desatando a la vez las técnicas definitivas rompen por un instante el mundo mental de Hayate —la Torre entera cree que la ataca un dragón— y dejan a Vivan escupiendo sangre con el pulgar en alto: «fue una pelea justa; simplemente perdí».

Los hermanos gigantes Frontals y Rad Wolf reconocen luego, en el cuerpo de máquina de Avaricia que acelera la reconstrucción del derrumbado elevador del infierno, a Fil Wolf: el mayor científico de la historia de los gigantes, el propio diseñador del Círculo de Dios, el brazalete-tesoro de treinta y dos metales que hoy solo congela poder mágico. Su reparación exige convocar a cinco reyes elementales con el favor del Árbol del Mundo, un coste que el árbol, viejo y enfermo, pagaría con la mitad de la vida que le queda. Ante su negativa inicial, Grid pide de corazón y el Árbol del Mundo acepta: «llamaré a los cinco reyes elementales aunque me marchite». Los reyes de fuego, agua, tierra y viento descienden entre ramas marchitas; el de fuego proclama que el Fénix Rojo es «mi otro yo» y somete a Grid a una prueba: la Espada Aplastante del Ejército de 200.000 y la danza de cinco espadas de fusión lo reducen a un ascua, y los reyes aceptan encantados al «humano». Sobreviene un picnic absurdo —manta de viento, vajilla de tierra, fuego de cocina— donde Grid estrena la habilidad Cocina Avanzada con un gimbap sublime, mientras los elfos, carnívoros por su culpa, desarrollan músculos. Yura, que debía convocar al rey ausente, reaparece al tercer día cubierta de heridas y con el Rey Elemental de Luz sujeto en una mano. Este, que se cree descendiente único de la diosa Rebeca y ha comunicado con Asgard, absorbe ante los ojos de Grid a la Piedra de Luz —destruida la habilidad Espada de Luz— y exige al Dios Armado confesar su «pecado de avaricia» para restaurar el prestigio de los dioses. Los otros reyes le cierran el regreso —«si hubiéramos servido a Asgard no habríamos tratado con los daoístas inmortales»—, Braham y Zik lo sepultan en oscuridad y, en pleno dilema de destrucción mutua, Braham levanta la prohibición de Grid: la tesis de Damián era correcta, la divinidad del Dios Overgeared es la fuerza física y su atributo es la nada. Las docenas de magias selladas se rompen como cristal y la danza de espada de Grid asciende a la Danza de Espada Overgeared: por fin puede fusionar seis danzas en una, hoy una sola vez y una más por cada veinte puntos de deidad.

Hechos relevantes e interesantes

- El círculo de invocación imperial trajo del pasado (no de la muerte) a Saran, fundador del Imperio Saharan: «este emperador ya está muerto en la historia que ustedes conocen, pero es un futuro que aún no ha llegado»; regresó por el portal olvidando todo lo vivido y dejó a Grid el título Aquel que fue reconocido por el fundador (legado sahariano y minas del antiguo imperio más probables; dignidad duplicada ante la familia imperial y los nobles); en el duelo, la espada de la oscuridad (30% de ataque adicional) y el dao de Gugel desenvainado en sigilo le rozaron el cuello: Saran admitió la derrota y lloró al ver vivo a Zik.
- La promesa rota: Saran vertió su origen en la espada y durmió para conservar su poder y ayudar a Zik cuando este resucitara; Zik lo interpretó como abandono (agravado por la maldición de la pereza) y aguantó siglos mirando a los descendientes alejarse de la promesa; «tú también eras mi amigo»; Zik, uno de los siete grandes demonios que guerrearon contra el cielo, llama a Grid «mi único Dios».
- La incursión de El Gao reunió a decenas de miles de jugadores con reparto de botín prometido y terminó con cero muertes: Vantner construyó miles de escudos, Jishuka interceptó con el vestigio del Fénix Rojo, la caballería de Pon rompió el muro de fuego; el objetivo real era el título que elimina las penalizaciones del infierno.
- Damián purgó a los líderes de las iglesias de Dominion y de Judar: su espada forjada por Grid corta la magia divina («no existe ley que exija que la divinidad sea luz: es fuerza física») y anula la curación enemiga; los templarios cayeron con ellos, los nuevos líderes son amistosos y más de mil élites de la Iglesia de Dios Overgeared lo siguen; Isabel espera fuera del templo embarazada.
- El Grupo SA añadió siete eventos al concurso nacional (cinco en igualdad de condiciones: AOS, FPS, battle royale, nivel uno para todos, preliminares en línea); la entrevista de

Pew —«¿qué rango irá a una fiesta para el público general y a encender velas?»— desató la acusación de «sentido de autoridad del clasificado».

- Basara juró lealtad incondicional (el guion preveía «mientras no me traicionen»); mensajes mundiales: primer jugador emperador; el título Primer Rey evolucionó a Primer Emperador (escudo al 50% de la salud en vez del 70%; puntos por nivel de 2 a 6).
- La epopeya 16 tomó forma de himno: crecimiento de los NPC del Imperio Overgeared +20% permanente (con probabilidad de superar el límite), lealtad siempre alta, más NPC con nombre, desarrollo interno +10% y la Orden de Dios con +10% de probabilidad de efectos beneficiosos; el nombre del imperio elegido por Grid fue simplemente Overgeared y más de dos tercios del continente pasaron a ser territorio azul sin un solo conflicto.
- Grid se casó con Basara (boda política recomendada por la propia Irene) y esa misma noche propuso matrimonio a Mercedes con un anillo en la muralla; la boda con Mercedes será discreta por cortesía a Irene; Basara: «las relaciones deben ser trampolín, no obstáculo».
- Agnus perdió el contrato de Baal en el momento de su muerte: clase, títulos, habilidades y estadísticas heredadas le fueron arrebatadas y vomitó el fragmento del poder de Baal (una cuenta negra); Morfeo calculó la emboscada de Old Sword Demon con probabilidad inferior al 1%.
- Agnus renació como nigromante común —sin Lantier ni sus caballeros de la muerte, pobre y medio descarnado—, salvó a un niño del incendio («podría haber sido yo quien mató a tus padres») y murió sonriendo al oír la voz de Grid; el fragmento devoró a los demonios que lo tocaron («Baal quiere un juguete divertido») y enloqueció a yangbans y demonios.
- La misión pionera «Destruye el fragmento de poder de Baal» (dificultad no medible) advirtió que el poder de Baal fue diseñado para atraer dragones y que uno que lo absorbiera

sería un segundo dragón malvado; Betty confesó haber perdonado a Agnus por pena y se culpó del incidente.

- Ifrit, dragón de fuego de primer nivel y linaje de Trauka, perdió su cuerno (fuerza, autoridad, vida eterna) a manos de Trauka: la castración y el saqueo la dejaron moribunda; su «ilusión» explotó destruyendo la ciudad, y la real se arrancó un brazo para la forja; misión: fabricar un arma de dragón en 30 minutos o morir.
- Grid entendió su escala errónea de los dragones (Nefelina era una cría y Gugel un remanente): la defensa absoluta dragónica reduce todo golpe a un punto de daño y el daño verdadero a la mitad —solo sus títulos la neutralizan—; el viejo dragón Bunel ronda los 100.000 en cada estadística.
- El duelo con Mir (shunpo sellado por los tres maestros Puna, Usa y Unsa): sentidos artificiales, Paciencia (+300% mientras martilla) y el Dominio del Dios Overgeared le arrebataron el Dao del Dragón Azul en el instante crítico; Grid lo partió en dos con el Pináculo y el dao de Gugel fusionados; Mir se regeneró con el Fénix Rojo, admitió «perdí» y se retiró; Grid faroleaba con un quinto de salud; después el Rey Sool, heredero de la sangre de Hanul, lo castigó con azotes (cuatro en el ojo izquierdo, dos en el derecho) por dejar escapar la «masa viviente de elixires», y sus recuerdos se atenuaron.
- La lanza completada al final del plazo era el cuerno de Ifrit: su cuerpo se multiplicó por cuatro y los tres maestros huyeron al Reino Huan, que «fabrica y entrena» ángeles porque no puede conseguirlos en la superficie; Wang Hildon se guio por el libro mágico de la utopía (objeto divino del Manantial de la Flor de Durazno que escribe poemas de previsión).
- Grid se convirtió en el único Caballero Dragón real: título único superior al mito, montura posible con estadísticas y Dragon Breath según el dragón (crías excluidas, «casi una burla»), respeto de los dragones de nivel medio y un rastro del poder mágico de Ifrit que atemorizará a la mayoría de los dragones.

- Ifrit murió atacando a Trauka (nueve ramas de poder mágico en el corazón, sin dejar cuerpo): Trauka hibernará años herido, las cacerías de dragones de fuego se suspenden por cientos de años y Talima se salvó; el choque cambió la corteza continental (montañas nuevas, decenas de islas, mapas inservibles que el grupo de Skunk deberá redibujar).
- Grid intentó usar el libro dañado de Dantalion (regresión temporal de 5 segundos a 3 minutos, un solo uso, con pérdida de todo lo aprendido del sabio); Rad Wolf lo detuvo —«¿es ella tan preciosa o es culpa momentánea?»— y Hayate advirtió que Trauka notaría la inversión del tiempo.
- Las lágrimas de Morfeo: la junta del Grupo SA revisó el guion fallido —guerra adelantada para controlar a Grid, unidad humana sin precedentes, misiones anti-Grid rechazadas por los jugadores, la pasividad de Mir y el concepto de Caballero Dragón «superior al cazador de dragones»—; Lim Cheol negó el permiso para cambiar la configuración y bromeó: «el primer humano que te hizo tener sentimientos es Grid; por eso estoy celoso».
- Betty transfirió su título Duque de la Amplificación (poder de magias y habilidades ×2; consumo y reutilización ×2; los efectos que acortan la reutilización solo rinden al 65%); Betty fue la primera contratista de Baal y sobrevive por la «reversibilidad del alma» tras su intento de robo; le sirvió a Grid la comida pintada por Abelio.
- El duelo de doble empuñadura contra Vivan: cuatro espadas fusionadas en dos, Combinación de Elementos y Duque de la Amplificación activos; un solo golpe rompió por un momento el mundo mental de Hayate y la Torre creyó sufrir el ataque del dragón refractivo (el plateado); Vivan: «fue una pelea justa; simplemente perdí».
- Fil Wolf, el mayor científico de los gigantes resucitado en un cuerpo de máquina de Avaricia, diseñó el Círculo de Dios (32 metales, generaciones de científicos, favor del Árbol del Mundo); su reparación exige convocar a cinco reyes elementales; el elevador del infierno (la mayor obra de la

historia) se derrumbó con el terremoto y se reconstruirá desde cero.

- El Árbol del Mundo aceptó marchitarse por Grid («llamaré a los cinco reyes elementales aunque me marchite»); el Rey Elemental de Fuego proclamó que el Fénix Rojo es «mi otro yo» y fue derrotado en la prueba; en el picnic posterior Grid estrenó la habilidad Cocina Avanzada con un gimbap sublime.
- El Rey Elemental de Luz, que se cree descendiente de Rebeca y habla con Asgard, absorbió a la Piedra de Luz de Grid (destruida la Espada de Luz) y exigió la confesión del «pecado de avaricia» para restaurar el prestigio de los dioses; los otros reyes rechazaron su regreso («si hubiéramos servido a Asgard no habríamos tratado con los daoístas inmortales»).
- La divinidad del Dios Overgeared es la fuerza física y su atributo, la nada: Braham liberó la prohibición de Grid y su danza de espada ascendió a la Danza de Espada Overgeared —fusión de seis danzas en una, posible hoy una vez y una más por cada 20 puntos de deidad—.

043 · Irene y Jishuka, el corazón en tensión

- Irene: baja estatura, tez blanca, largo cabello PLATEADO, ojos oscuros; vestidos nobiliarios; Anillo de Doran; espada de madera de práctica.
- Jishuka: tez dorada, cabello ROJIZO ardiente, voluptuosa; atuendos ligeros de arquería; Arco del Fénix Rojo.

- Irene: Señora de Winston; rescatada dos veces por Grid (26–50, 626–650); Primera Reina; madre de Lord; rejuvenece con divinidad; Asistente del Reino Hwan.
- Jishuka: ex líder de Tzedakah (reclutó a Grid tras el duelo de Winston); medallista; clase legendaria BOW SAINT

(pionera de su propio camino, 1301–1325); invocó al Fénix contra Arang.

044 · Basara y el Imperio

- Cabello rojo-dorado ondulado; ojos rojos (Energía Roja); vestidos imperiales; Corona Dorada; abanico de seda.
- Duque de Saharan → Emperatriz; purificada por Ruby (1051–1075); subordina el Imperio y se casa con Grid (1551–1575).

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 1576–1600

Capítulos 1576–1600

Temas tratados

- La danza de la espada del Dios Armado hasta los Dientes y el atributo de la nada
- La caída del Rey Elemental de Luz y el nacimiento del Rey Elemental de la Nada
- El contrato de Yura con la piedra de la nada
- La reparación del Círculo de Dios y los gigantes sabios
- El nuevo Reinard, el ascensor del infierno y el contrapeso al grupo Muto
- La selección de los doce capitanes de la expedición al infierno
- La invasión del dragón Shenon a Reidan y el sacrificio de Noi y Gariza
- Marie Rose contra Shenon: las alas arrancadas
- La cacería de dragones: Basque, Cranbel y la Torre de la Sabiduría
- Grid, caballero de dragones: la batalla contra Cranbel
- La epopeya n.º 17 y la restauración mágica de Reidan
- Amorat, el río de la reencarnación y el legado del Gran Astro Rey
- Kraugel y la misión «La espada que corta el viento»
- Bellori, la ciudad hundida de los gigantes, y el Rey Darol
- La máquina mágica asesina de dioses y la futura armadura de dragón

Resumen

La divinidad de la nada

El grupo abre con el origen de las danzas con espadas: para Pagma —criado como sacerdote de los dioses expulsados y abandonado por distinto a los demás yangban— fueron el rastro de los desfavorecidos, y Grid se obsesionó con ellas por miedo a negarse a sí mismo. La revelación la aporta Braham: la magia que adjuntó a las danzas —la misma que las creó— llevaba tiempo inhibiendo su crecimiento, porque el atributo del Dios Armado hasta los Dientes es la nada y su magia multiatributo era incompatible; Braham decide desechar cualquier atributo del equipo y tirar por la borda meses de templado mágico.

La lección se paga en plena batalla contra el Rey Elemental de Luz en el Bosque del Árbol del Mundo. El rey, que presume de descender de Rebeca, ataca a la velocidad de la luz y atraviesa incluso a Avaricia; el campo de gravedad de Braham y las runas que niegan a los dioses de Asgard atenúan la luz. Grid cae a una grieta en remolino que él mismo abrió en la corteza y asciende por el centro del patrón: la nueva danza de fusión de seis respiraciones encarna el golpe del Dios Marcial Chiou, y el tintineo de campanas anuncia su bendición, el Arte Marcial Definitivo, un aturdimiento incondicional que ignora especie, estado y clasificación. La piedra de luz que el rey devoró enciende su última voluntad para ayudar a Grid, la luz se apaga y nace un nuevo rey elemental: la piedra de la nada, una nube de mercurio con rostro sonriente que, engendrada bajo la influencia de Grid, es metal puro capaz de ser cualquier cosa y por eso se autodefine como nada. Fil Wolf entiende que la divinidad de Grid ha cambiado: es el dios de la nada, el atributo sin debilidades que corta conceptos y fenómenos.

La piedra de la nada pide contrato con Yura —su negación como antigua contratista debilitó al rey de luz y los restos del viejo contrato la atan— y Grid, que siente la pérdida como deuda propia, la empuja a aceptar. La piedra se transforma en cualquier elemento,

genera balas sin rechazo del poder mágico del Cazademonios y se convierte en la capa blanca plateada que envuelve a Yura —en realidad una armadura completa, la versión elemental de la combinación de elementos—. La ventana de la danza renovada confirma el salto: bonos enormes a ataque y crítico que se triplican en habilidades cooperativas con alguien con vínculo, hasta veinte danzas de fusión y una pasiva implacable: no hay nada que no se pueda cortar mientras danza. Grid se inclina ante el cielo: Chiou, el único dios que adora sinceramente, siempre estaba mirando. Después entrena la puntería perdida, invierte en agilidad y presencia la reparación del Círculo de Dios, la artesanía de un gigante antiguo que no se veía en más de mil años: Braham comprende los conceptos en tiempo real y se queda con los nuevos métodos de producción de artefactos. Los hermanos Fronal y Rad Wolf reciben el objeto divino con lágrimas, la afinidad de Fronal llega al máximo y los gigantes supervivientes veneran ya el Árbol del Mundo, que Grid quiere convertir en destino de peregrinación.

Doce capitanes y el festival de Reinard

Lauel desconfía por principio del Grupo de Comerciantes Muto, que prácticamente monopoliza el comercio del imperio con su «política de la décima parte». Su contramedida es sembrar competencia: Uroi, el primer confidente de Grid, lleva meses infiltrado con camuflaje en el Grupo Lon como ejecutivo interino, y ahora lo usará para que el Lon financie el ascensor del infierno y sirva de mostrador rival. La gerente Seonye, que sabe que su grupo esconde la cola de una organización llamada Inferno, sonríe por fuera mientras su corazón se pudre. El ascensor —oficialmente «puerta de movimiento interdimensional», que conecta en 37 minutos con el Castillo de Cristal del infierno— se presenta junto con el Reinard renovado: cinco años de proyecto que Lauel financió vendiendo sus activos y reclutando arquitectos de talla mundial en la realidad, como el italiano Miguel Ángel Stoni, de más de ochenta años, que compró una cápsula, se hizo Guerrero en Satisfy y trabajó para un cliente famoso llamado Grid. En tres días la ciudad recibe más de cien millones de visitantes.

Para elegir a los doce capitanes de las unidades expedicionarias del infierno se organiza un torneo con dieciséis participantes entre jugadores del gremio y gobernantes: el señor de los medio draconianos Bunel, el señor orco Terán y el rey elfo oscuro. Los apóstoles no compiten por sus guardias y deberes, y el público especula con límites de equilibrio; Kraugel tampoco aparece, ocupado en Peat Blossom Spring con una clase oculta que le restableció el nivel. Yura será la comandante en jefe. Jishuka vence a Pon: su Destroyer reunía cientos de flechas por magnetismo para devolverlas multiplicadas, pero ella las detuvo con «Lluvia de flores del cielo entero», que convierte hasta el polvo y el maná en armas y roza un mundo mental. Katz despliega Eclipse Solar, recupera su condición de vampiro de sangre pura y seca a Terán drenándole la sangre; Regas neutraliza con una parada las danzas de Damián; y Bunel vence al rey elfo oscuro con un poder que el gremio sitúa a nivel de apóstol. Grid, entre el público, entiende por fin lo que siente: le gusta Jishuka, la primera persona que reconoció su valor. En la cena del gremio en Corea —Peak Sword contra Lauel en la guerra del queso y el kimchi—, Grid pela mandarinas para Jishuka y defiende la grandeza del santo de la espada: Müller entregó su estatus al rey de la montaña, y Vivan sigue vivo para demostrarlo.

El dragón gris y la catástrofe de Reidan

Días después, el dragón gris Shenon —hijo de Gugel, el dragón de piedra al que mataron mientras dormía y cuyos restos permanecen en Reinard— adapta su sentido del tiempo al de los humanos: quiere devorar esos restos para suceder como dragón de piedra y vigilar de cerca a la humanidad. Su destino es Reidan, la ciudad industrial de Piaro y los alquimistas, con sus purificadores de aire que el gran emperador premió con un «por fin pagasteis el precio del arroz». Shenon arrasa las instalaciones con esferas de poder mágico; Noi, el señor de la ciudad vampírica y el único descendiente directo con el corazón benevolente de su madre Beriache, resucita a su tropa destrozada, abre cuatro puertas warp y organiza la evacuación junto a Gariza, la comandante y vieja miembro del gremio. Las esferas destruyen las cuatro puertas y el

castillo: Gariza y la mayoría mueren, y Noi, decidido a llevarse un ojo del dragón, cae con una esfera en el corazón. La berserker Azuka y el invocador Black Teddy salvan a los vampiros con un artefacto antiguo de movimiento, pero nada rasga las escamas —ni la espada borradora ni el dragón arpón— y Shenon ejecuta a Azuka con su primera magia, un sumidero de gravedad, y con fuego. La longitud de onda del artefacto despierta a Marie Rose.

La reina de sangre, con minutos de vigilia cada pocas décadas, aplica la teoría de su madre —«la comodidad simplifica el pensamiento»—: las palabras de dragón son veneno para quien confía en ellas. Shenon, un híbrido gris de jerarquía baja que abusó de ese poder, cae en el engaño: la energía demoníaca de Beriache arrastra su defensa absoluta y Marie Rose le arranca ambas alas en poco más de tres minutos antes de dejarlo ir, vencida por la maldición de la pereza. La huida la corta la Torre de la Sabiduría: Vivan parte el portal con la espada de Gugel, pero Braham abre sesenta y cuatro portales con transmisión de voz y la Torre, aterrada de exponerse ante el apóstol de Grid, se retira y abandona a Shenon a sus perseguidores: tres dragones jóvenes y el gris Basque, un híbrido de tres mil años a un paso del rango superior. Braham queda atrapado por la regla de un recién llegado —«no hay ningún ser que pueda salir de aquí»— y recuerda a Trauka con horror: Beriache jamás le transmitió su conocimiento de los dragones, una omisión que ahora entiende como prueba de amor. El autor de la regla es Cranbel, el dragón encapuchado o dragón del túnel, maestro de la distorsión que camina bajo tierra sin vibración y falsea hasta su propia salud: es 1,5 veces más grande que Basque y le quiebra las costillas con la cola desde el sigilo.

El caballero de dragones

Grid llega corriendo con la visión de Barbatos enlazada al shunpo, con las puertas deformadas y Reidan convertida en cenizas, y su pregunta es directa: «¿por qué lastimaste a personas inocentes?». Cranbel se disculpa con la cortesía de los fuertes, pero el rechazo lo ofende: sus palabras de dragón reducen todas las estadísticas del

dios a la mitad y lo arrastran a su espacio, y un solo golpe le cuesta más de la mitad de la salud. Grid responde creando en tiempo real una danza de fusión con la imagen de matar un dragón: devuelve el aliento plateado amplificado, causa un daño superior al millar de millones, rompe la defensa absoluta, hace sangrar la frente del dragón y obliga a Zeratul a exigir renegociar el pacto de los dioses con los dragones. La pelea es humillante: los rayos de Cranbel —la magia de dragón es imagen mental hecha fenómeno— golpean sin que los sentidos trascendentes reaccionen; la cola le atraviesa el pecho a Grid, un aliento le corta un brazo, y solo Castigo de Braham, que neutraliza cientos de hechizos en tiempo real, mantiene viva la esperanza.

La vuelta llega con una palabra: «súbete». Basque ofrece el cuello, como Ifrit hizo en su día —la escena de Grid montando al dragón de fuego se proyecta sobre su divinidad y los dragones envidian al Dios loco y al dragón loco—. El efecto de Caballero de Dragones restaura las estadísticas de Grid, las triplica y anula las palabras de dragón, y la nueva regla Duque de la Amplificación duplica el aliento de Basque hasta aplastar el pecho de Cranbel. Cuando Basque cae, el dragón verde y luego el azul relevan la montura; Grid reemplaza el brazo perdido con el Poder de Dominación; Braham huye al último segundo con un insulto de despedida; y el sistema de retorno de emergencia queda bloqueado por la regla restaurada. Entonces Shenon, herido, sin alas y casi sin escamas, inclina el cuello: es la última esperanza. La Espada de la Luna Caída corta pero no mata a alguien con cientos de miles de millones de salud, así que Grid apunta al cuerno. A 0,5 segundos del fin de la inmortalidad, el 200.000 Army Cutting Sword parte media cabeza de Cranbel —que se torció para proteger el cuerno—, y Shenon recibe el rayo destinado a Grid: sus escamas se vuelven ceniza. «El sacrificio por los débiles»: Grid, que había perdido la fe en los trascendentes, siente respeto por el dragón que murió por un desconocido, e incluso por Cranbel, que cumplió su pacto.

Marie Rose vuelve para preguntar quién se comió el brazo de su querido marido, arranca la extremidad izquierda de Cranbel —que

confiesa con orgullo «yo soy quien dañó al Armado hasta los Dientes»— y pide permiso a Grid para no matarlo; la condición de Grid es que no haya represalias, y el dragón plateado se esfuma con una sonrisa que replica la de Ifrit. El dragón superior Cubat Tros, que olía la presa, es contenido por la Torre —Vivan, Ken, Fronal, Rad Wolf y Hayate, «el sol entre las luces inferiores»— y se retira maldiciendo: «morirás de la manera más cruel, Hayate». Las manos del inmortal, que no puede morir por voluntad propia, tiemblan.

La epopeya n.º 17

Bajo el desierto, en el castillo hundido de Marie Rose, los supervivientes de Reidan —salvados por la reina de sangre— reciben a Grid junto a los alquimistas, que arriesgaron la vida por un encargo de Mercedes: una película fina e impermeable. Shenon despierta, se repone con una regeneración que recuerda a la de Michael y confiesa: «el dragón que destruyó tu ciudad y dañó a tu gente era yo». Grid, que ve en ese arrepentimiento el precursor de un gran cambio, le exige responsabilidad, no venganza. Shenon restaura Reidan con magia y palabras de dragón, pagará con sus escamas a los muertos —2.788 personas— y cuidará de sus familias; la ciudad recibe la especialidad «escamas de dragón» durante veinte años. El sistema lo convierte en historia: Overgeared Grid está escribiendo la epopeya número diecisiete, que comienza con la confesión del dragón que inclinó la cabeza. Los afligidos consuelan al emperador —«consideraremos a nuestros muertos como un desastre natural»— y le piden lo único que pueden pedir: la reencarnación de los que sufren en el río del infierno. Marie Rose pospone su entrada en la expedición —su potencial aún debe madurar—, promete ir al infierno por voluntad propia a cosechar «el poder que se está pudriendo» y despide a su querido esposo con un beso que le desgarra los labios.

En Reinard lo espera una Mercedes de mal humor a la que hizo jurar que no lo seguiría —Irene la sostuvo en la agonía de la espera —; Grid recuerda a Basara, encerrada en la reconstrucción de Titán por un matrimonio político que piensa compensar con afecto.

Azuka y Black Teddy entran en Overgeared Guild One con el derecho a encargar armas de Grid, y ese encargo abre la mente del herrero: contra resistencias excepcionales, aplastar supera a cortar, porque las heridas complejas tardan más en regenerarse. Grid comprueba que los atributos de los objetos no afectan a su divinidad y planifica una maza de hierro de la noche de luna, doscientas Manos de Dios para ensanchar los sentidos artificiales, un mundo mental que sustituya a la Tormenta del Dios del Fuego —fuego, ya inadecuado para la nada— y una armadura con las escamas de Hayate y las futuras de Shenon. Ante el arma del afecto infinito que Khan forjó con lo último de su vida, Grid aprieta los dientes: «definitivamente te salvaré».

El infierno, Bentao y la ciudad hundida

En el infierno, la expedición descubre el río de la reencarnación y su celadora: Amorat, gran demonio del conflicto, hija de Yatan y fundadora de la iglesia Yatan, que ayudó a Baal a reformar el infierno, apuñaló a Beriache y se arrepintió toda la vida. Su ira estalla porque la invasión rompe el designio de su padre —un infierno refugio, no una trampa para vivos— y envía contra la Boca de Perro una imitación sin rostro que anula habilidades, reescribe estructuras y borra la diferencia entre aliados. El santuario de Ruby fracasa por primera vez y la santa se hunde en la impotencia; Jishuka la sostiene y ambas descubren que el cuerpo es una imitación sin energía demoníaca. Cuando Amorat susurra a Yura, la que fue sirvienta de Yatan, Jishuka entrega el brazo derecho al ataque y suelta a bocajarro la flecha de Grid con las llamas del Fénix Rojo: el poder del Bain que solo se permite tres veces por cuenta —herencia involuntaria del Gran Astro Rey Darol— devora y detona la imitación. Rose, la primera jugadora gran demonio, intenta vengarla y cae bajo el cuchillo de Faker y la espada de Katz. Amorat, ya sola, admite que quizá Baal muera esta vez. En el mundo real, Morfeo calcula para Lim Cheol un 38,98% de posibilidades de que Grid se hubiera vuelto matadragones: al hacerse caballero de dragones evitó una guerra con la especie, y la supercomputadora aprendió a comprometerse con la realidad.

Kraugel conoce a Bentao: el inmortal taoísta juega al Go a la entrada del mundo elemental y le revela que el mundo de cuatro elementos debería ser de cinco —el metal— porque el Rey Elemental del Viento es un villano oculto. La misión oculta «La espada que corta el viento» llevará su espada a la fase de profundización. Grid sigue a Fil Wolf hasta una isla: bajo el mar duerme Bellori, la ciudad natal del gigante, hundida mil años atrás y movida por los giros de la corteza que provocó Ifrit. El Clan del Agua, avisado por los peces, le presta la guerrera que protegió en Siren —hoy adulta y capaz de otorgar la protección del mar— y el príncipe Lord ya visita Siren siguiendo los pasos de su padre. En Bellori, la losa de los tres soles revela la historia: los gigantes construyeron el gran vuelo para ascender al cielo, el Rey Darol derribó el sol más grande con una flecha y pagó con el infierno, los siete justos fueron estigmatizados como santos malignos y el reino gigante quedó bajo el mar; descifrarla sube un 30% la experiencia de todas las habilidades de Grid. La alegría dura poco: una estatua de musgo con ojos azules activa «la secuencia del asesino de dioses». Es Trauka, la máquina mágica de ocho metros, último proyecto de los gigantes y único modelo armado con un arma asesina de dioses; su inteligencia artificial es la primera en detectar los sentidos artificiales de Grid y lo analiza con rigor científico. Turning the World Upside Down y la danza de seis espadas la hunden, la autodestrucción se detiene con una gravedad de densidad ultraalta y Grid captura el casco con arpones de dragón. Fil Wolf exige borrar todo rastro —los dioses han sentido la intención— y la máquina termina escondida en la Torre de la Sabiduría, donde Rad Wolf y Fil Wolf intentarán replicar su inteligencia artificial. Con los planos en blanco, Grid recuerda la estructura de las escamas de Ifrit y Cranbel y empieza la armadura de dragón: el precursor del comienzo de un nuevo mundo.

Hechos relevantes e interesantes

- La magia de Braham se retiró de las danzas con espadas: era incompatible con la nada y llevaba tiempo inhibiendo su

crecimiento; sin ella no existiría la danza actual, y Braham tiró a la basura meses de templado mágico.

- Danza de la Espada del Dios Armado hasta los Dientes Lv.1: +90% ataque físico, +30% mágico, 70% de golpe crítico y +150% de daño crítico (triplicado en habilidades cooperativas con personas con vínculo); hasta 20 danzas de fusión, +5 por nivel de habilidad; el atributo de la nada ejerce el 100% de su poder contra todos los atributos y puede cortar conceptos y fenómenos.
- Bendición del Dios Marcial Chiou: el Arte Marcial Definitivo activado en la danza de seis espadas aturde incondicionalmente, ignorando especie, estado y clasificación; pasiva resultante: «no hay nada que no puedas cortar» mientras danza; Zeratul fue creado por Rebeca usando a Chiou como motivo y comparte el atributo de la nada.
- El Rey Elemental de Luz, que alegaba descender de Rebeca, fue derrotado tras la danza de seis respiraciones que encarna el golpe de Chiou; la piedra de luz que había devorado encendió su última voluntad para ayudar a Grid y murió con su rey.
- Nació el Rey Elemental de la Nada («piedra de la nada»): nube de mercurio con rostro sonriente, metal puro capaz de ser cualquier cosa que se autodefine como nada, generado bajo la influencia de la nueva divinidad de Grid.
- Yura contrató a la piedra de la nada (los restos de su contrato con el rey de luz la vinculaban a ella y su negación lo debilitó): se transforma en cualquier elemento, arma o armadura —la capa blanca plateada— y multiplica su poder de Cazademonios de cara a la guerra con Baal.
- Fil Wolf reparó el Círculo de Dios en el Árbol del Mundo: artesanía de gigante antiguo sin precedentes en más de mil años; Braham comprendió los conceptos en tiempo real y obtuvo nuevos métodos de producción de artefactos; la afinidad de Fronal llegó al máximo y los gigantes sabios veneran el Árbol del Mundo.

- Lauel, receloso del monopolio del Grupo de Comerciantes Muto, usó a Uroi —infiltrado como ejecutivo interino en el Grupo Lon— para que el Lon financiara el ascensor del infierno y compitiera con Muto; la gerente Seonye sabe que su grupo esconde la cola de una organización llamada Inferno.
- El ascensor del infierno es en realidad la «puerta de movimiento interdimensional»: 37 minutos entre la superficie y el Castillo de Cristal; el Reinard renovado —cinco años de proyecto personal de Lauel con arquitectos del mundo real, como el italiano Miguel Ángel Stoni (80+ años, Guerrero en Satisfy y cliente de Grid)— superó los cien millones de visitantes en tres días; los juegos secundarios de Satisfy (Satisfy Online, del gigante Redmont Thunderstorm) retratan a Jishuka como personaje abrumador por su visión de Bain.
- Selección de los doce capitanes: Jishuka venció a Pon (su Destroyer del caballero lanza quedó anulado por la «Lluvia de flores del cielo entero», cercana a un mundo mental); Katz venció al señor orco Terán con Eclipse Solar y drenaje de sangre; Regas venció a Damián; Bunel, con poder de nivel de apóstol, venció al rey elfo oscuro; Yura será la comandante en jefe; Kraugel no participó (clase oculta, nivel restablecido).
- Grid asumió su amor por Jishuka —la primera que reconoció su valor— y se comporta como un novato: mandarinas peladas en la cena coreana del gremio, guerra del queso de Peak Sword contra Lauel y la defensa de la grandeza del santo de la espada (Müller entregó su estatus al rey de la montaña; Vivan sigue vivo).
- Shenon, hijo del dragón de piedra Gugel, arrasó Reidan para estudiar a la humanidad y recuperar los restos de su padre: las esferas de poder mágico destruyeron cuatro puertas warp y el castillo; murieron la comandante Gariza, el señor vampiro Noi (que resucitó a su tropa dos veces) y 2.788 personas en total.

- Azuka (berserker número uno, maestra de armas) y Black Teddy (primer invocador) rescataron a Noi y los vampiros con un artefacto antiguo de movimiento; la espada borradora (9% de antimagia) y el dragón arpón no rasguñaron las escamas y Azuka murió en la intentona, dejando la pista de que aplastar supera a cortar.
- Marie Rose, despierta apenas unos minutos cada pocas décadas, arrancó ambas alas de Shenon en poco más de tres minutos usando la energía demoníaca de Beriache y el engaño («la comodidad simplifica el pensamiento»: las palabras de dragón son veneno para quien abusa de ellas).
- La Torre de la Sabiduría interrumpió la cacería: Vivan cortó portales con la espada de Gugel, el radar de dragones de Rad Wolf detectó a los perseguidores y Braham abrió 64 portales con transmisión de voz; la Torre se retiró por miedo a exponerse ante el apóstol de Grid; Beriache nunca le enseñó a Braham sobre dragones para protegerlo.
- Cranbel, el dragón encapuchado o dragón del túnel, es un dragón superior maestro de la distorsión (ocultaba hasta su propia salud), 1,5 veces mayor que Basque, el gris híbrido de tres mil años; su regla «no hay ningún ser que pueda salir de aquí» cerró incluso el portal de Braham.
- Grid contra Cranbel: las palabras de dragón le redujeron las estadísticas a la mitad y lo arrastraron a su espacio; la danza creada en tiempo real devolvió el aliento y superó el millar de millones de daño, rompiendo la defensa absoluta; Zeratul exigió renegociar el pacto de los dioses con los dragones.
- Caballero de Dragones: montado en Basque (y después en los dragones verde y azul, derribados por el aliento) sus estadísticas se restauraron y triplicaron y las palabras de dragón perdieron efecto; Duque de la Amplificación duplicó el aliento de Basque hasta aplastar el pecho de Cranbel; el brazo perdido de Grid fue sustituido con el Poder de Dominación (combina elementos en sustancias; sin coste, 3 minutos, 1 hora de reutilización).
- Shenon murió recibiendo el rayo destinado a Grid a 0,5 segundos del fin de su inmortalidad; el 200.000 Army

Cutting Sword partió media cabeza de Cranbel (protegió el cuerno); «el sacrificio por los débiles» rompió los prejuicios de Grid sobre los trascendentes.

- Marie Rose arrancó la extremidad izquierda de Cranbel tras su confesión («yo soy quien dañó al Armado hasta los Dientes»); Grid permitió el castigo a cambio de cero represalias; el dragón superior Cubat Tros maldijo a la Torre y a Hayate («morirás de la manera más cruel») antes de retirarse.
- Epopeya n.º 17: «comienza con la confesión del dragón que inclinó la cabeza»; Shenon restauró Reidan con magia y palabras de dragón, dejó a la ciudad la especialidad «escamas de dragón» por 20 años y pagará a los 2.788 muertos con sus escamas; las familias pidieron la reencarnación de los atrapados en el río del infierno; Marie Rose pospuso su entrada en la expedición y despidió a su «querido esposo» con un beso que le mordió los labios.
- Amorat, gran demonio del conflicto e hija de Yatan (arrepentida de haber apuñalado a Beriache), atacó la expedición en la Boca de Perro con una imitación sin rostro que anulaba habilidades y confundía identidades; el santuario de Ruby falló por primera vez y Jishuka la sostuvo antes de sacrificar su brazo derecho y gastar su poder de Bain (tres usos por cuenta) para detonar la imitación; Rose cayó ante Faker y Katz.
- Jishuka heredó sin saberlo el poder del Gran Astro Rey Darol —el dios flechero que derribó el sol más grande para salvar a los gigantes y fue arrojado al infierno por todos los dioses, incluidos Anul y el pequeño Rey Estrella Sool—; Morfeo calculó un 38,98% de probabilidad de que Grid se hubiera vuelto matadragones de no hacerse caballero de dragones.
- Kraugel recibió de Bentao la misión oculta «La espada que corta el viento»: el mundo elemental de cuatro elementos debería ser de cinco (metal) y el Rey Elemental del Viento es el villano oculto; la completación beneficiará al Dios Overgeared y a toda la humanidad.

- En Bellori, la ciudad natal de Fil Wolf resurgida tras mil años bajo el mar (con ayuda del Clan del Agua de Siren), la losa de los tres soles dio +30% de experiencia a todas las habilidades de Grid y reveló la historia completa de los gigantes; Grid capturó a Trauka, la máquina mágica de ocho metros con arma asesina de dioses cuya inteligencia artificial detectó sus sentidos artificiales, la escondió en la Torre de la Sabiduría y encargó replicar su IA mientras comienza su armadura de escamas de dragón.

046 · Reidan: el desierto que florece

- Ducado: 500.000 oro + ciudad (201–225); de 20.000 hambrientos a capital industrial.
- Piaro halla la primera fuente; canales del río Evend; trigo dorado, patatas arcoíris; montañas de Alzar (mitril amarillo).
- «Remedio de longevidad»: arena a 3 oro/10 g (226–250). Murallas bajas y extendidas.

045 · Guerra contra el Imperio Saharan

- Capital imperial: torres de mármol, Torre de la Eternidad, máquinas mágicas. Murallas Overgeared con fosos y campos.
- Grid rescata a los Duques del golpe de Edan en el Abismo (1051–1075).
- Subordinación pacífica (1551–1575): 10 M de soldados; Imperio Overgeared = 2/3 del continente occidental.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 1601–1625

Capítulos 1601–1625

Temas tratados

- La forja de la primera armadura de dragón con las escamas míticas de Shenon
- La vida en la Torre de la Sabiduría y el error del radar de dragones
- La epopeya del asesino de dragones Hayate y su secreto milenario
- Kraugel, nuevo pionero, y su duelo con el rey elemental del viento
- La fuga de Nefelina a la Torre y su juramento de palabras de dragón
- El estado natural de Piaro y la evolución del Castigo de Braham
- El reclutamiento de Knig y la rebelión de los restos de la iglesia de Rebeca
- Las diecinueve espadas sagradas plagiadas y el ángel herrero que las forjó
- El descenso del dios Marcial Zeratul y la victoria de Grid en Bex
- El botín del dios Marcial y la espada Cuerno de Cranel
- El Santuario del Metal y la Voluntad Sin Forma
- Yura ante la trascendencia: la Luz de la Destrucción y el rey elemental de la nada
- Amorat, Rose y las oleadas de Baal en el infierno
- Garion, dios de la tierra: el silencio de Rebeca y la sentencia del cielo
- El duelo con el segundo arcángel Gabriel y el nacimiento del mundo divino Overgeared

Resumen

Las escamas de Shenon y el cuerpo de un dragón

El grupo arranca con Grid recluido en la Torre de la Sabiduría: antes de dejar Reidan recibió tres escamas completas del dragón gris Shenon —calificación mito, las únicas escamas íntegras que existen en el mundo— y Shenon, sincero con el Dios Overgeared, se comprometió a suministrarle una escama al mes durante veinte años. Como ni dos escamas de dragón son idénticas, igual que los copos de nieve, Grid reproduce decenas y cientos de veces los vídeos de los dragones Ifrit y Cranel, registra la orientación de cada patrón, la textura de las raíces y las diferencias de color casi imperceptibles, y diseña herramientas y hornos a medida: dos semanas de concepto y diseño más un mes de producción, cuarenta y seis días de aislamiento sin ayuda de las Manos de Dios, incapaces de fundir el material. Mientras tanto el Imperio aguanta sin él: Mercedes reprime a los agitadores, los duques Grenal y Stein sostienen el centro, Lauel y Basara llevan la política, los apóstoles cazan a los jefes y la expedición de Yura y Jishuka tiene ocupado al infierno.

El resultado hace temblar al sistema: las tres escamas se convierten en 678 escamas pequeñas —286 y 392— unidas sin cuero, porque las propias escamas absorben los golpes. Nacen dos piezas de mito trascendente, objeto fijo y uso exclusivo de Grid (dragón slayer y dragón killer): los Brazos del dragón de fuego Ifrit, guanteletes de la mano al hombro (durabilidad 12.800, defensa 1.895, +300 fuerza, +20% de daño de habilidad, agarre de dragón, 10% de defensa absoluta, 30% de Miedo al Dragón, circulación de maná por golpe que reinicia los alientos cada cinco ciclos) y la Pelvis del dragón encapuchado Cranel, pieza de la cintura a las pantorrillas (durabilidad 19.370, defensa 2.640, +300 resistencia, inmunidad completa a las restricciones físicas y mágicas, 95% menos de lesiones en la parte baja, 10% de defensa absoluta, 30% de Furia de Dragón, habilidad Túnel para excavar inmune y reaparecer tras el objetivo). El conjunto de dos piezas suma +400 de defensa y eleva

la Defensa Absoluta al 40% de probabilidad. El mensaje mundial —«Overgeared Grid ha creado el cuerpo de un dragón»— y el radar de dragones de la Torre, obra del sabio gigante, señalan a un dragón dentro del propio edificio: los miembros irrumpen armados en la habitación creyendo en un polimorfismo, y comprueban que el equipamiento de Grid equivale a la armadura de la especie absoluta. La Torre, ocupada por el martillo diario, el Esqueleto Dos limpiando con Vivan, Randy aprendiendo de los maestros y Noe huyendo del espécimen anatómico de memis de Betty, descubre que en mil años nunca se había sentido tan viva.

La epopeya del asesino de dragones

Grid le promete a Hayate una armadura de dragón —Shenon asegurará el material también para él y para Mercedes— y los ojos azules del primero de la Torre tiemblan por primera vez. Se destapa entonces el secreto que ni Frontals ni Rad Wolf, mil años a su lado, conocían: de joven, Hayate sobrevivió al accidente de un dragón herido que se estrelló contra su ciudad —vecinos aplastados, amigos ardiendo, su amante reventada bajo las patas de la bestia— y trepando por el cuerno roto le cortó el cuello; las pupilas vacías del dragón le grabaron una sentencia: «tendrás un final duro». Desde entonces el único absoluto de la humanidad cargó un miedo que creció más alto que su propia Torre. Grid lo saca del abismo con esa promesa: «me has dado valor; ya no tengo miedo», y Hayate deja por fin fluir la intención asesina reprimida y todas sus habilidades. La epopeya número 18 —«el asesino de dragones Hayate ha aparecido en el mundo»— desentierra historias secretas de dragones por todo el continente y regala a Grid la máxima afinidad con todos los miembros de la Torre, un vínculo con Hayate y la promesa de que la Torre intervendrá de verdad en la paz del mundo. La pieza oculta «el papel oculto del pionero» convierte a Grid en décimo asiento honorífico sin deberes y transfiere la calificación de pionero al jugador Kraugel —Yura, la Demon Slayer, quedaba descartada por vivir en el infierno—, que lleva casi cuatro meses en el mundo elemental combatiendo al rey elemental del viento con un cuerpo espiritual lento, y que aprende por fin a

expresar emociones, la virtud del santo de la espada, profundizando el azul de su alma. En el mundo real, Shin Youngwoo y Jishuka corren cada mañana por el distrito 26 de Seúl apodado Overgeared-dong —la frugalidad de él, las latas de atún y el gato feo que una Yura agotada adopta en su estacionamiento—, mientras la asociación patriótica de Peak Sword se inunda de consultas de lotería.

Nefelina, Piaro y el escándalo del té

Nefelina, hija del dragón loco —sin haber heredado la locura—, echa de menos a su dios y usa las palabras del dragón apoyadas en las leyes de los apóstoles para teletransportarse: aparece en un páramo junto a la Torre, gatea «como una cucaracha» buscando a un Grid que cree enterrado, huele la muerte de Ken y se desmaya echando espuma. La asamblea de la Torre debate su ejecución —Abello, Ken y Jene desconfían; Jessica, Betty, Rad Wolf, Frontals y un decisivo Vivan («si dañamos a Nefelina, Grid saldrá herido; no me gusta») imponen la confianza por cinco a tres. Nefelina sella ella misma el compromiso con un juramento de palabras de dragón, milagro imposible para una cría: no dañar la Torre ni a sus miembros hasta el día de su muerte. Mientras tanto Piaro, el apóstol más débil, consumido por el estancamiento y los ojos muertos, pide a Braham que entrene con él: en la cima de una montaña completa el estado natural, la lección de no subyugar la naturaleza sino convertirse en ella —el suelo que sostiene a Grid, la lluvia que lava su sudor— y la montaña entera le entrega su energía. Braham, inspirado, reescribe las fórmulas de Castigo en clave de armonía y no de conquista, tiñe el cielo de violeta y se fija como meta la divinidad mágica: el rango de dios por pura fuerza. Y en el palacio, la hora del té de Irene, Mercedes y Sariel acaba en escándalo cuando la arcángel —que monitoreó todos los pecados del mundo, incluidos los de los dioses— revela sin mala intención el uso del material transparente que los alquimistas de Reidan defendieron con sus vidas: los retratos del baño de Mercedes.

Knig, las espadas sagradas y el ángel herrero

Lauel, el hombre más ocupado del mundo, vuela hasta un resort de Arabia Saudita para reclutar en persona a Knig, el Dios de la Muerte: un jugador ruso cuyo poder consume el medidor de alma del objetivo para provocar la muerte definitiva —de diez que escapan de él, nueve mueren algún día de forma misteriosa—. Su primer encargo como inspector destapa la rebelión de un señor remoto, ex noble del Sahara incapaz de perdonar a Basara, respaldado por los restos de la iglesia de Rebeca: Knig parte en dos las almas doradas de cuatro sumos sacerdotes infiltrados y ejecuta al señor, pero un paladín llamado Winter lo atraviesa con una espada sagrada. Los restos de las tres iglesias recibieron diecinueve espadas sagradas que plagian obras viejas de Grid —Fracaso, la Espada de la Autotrascendencia, la Espina del Agravio Profundo, la Espada Fantasma, el arco gemelo del Fénix Rojo—. Lauel sospecha de un dios herrero novato; la verdad es más cruel: los ángeles se fabrican con las almas de las leyendas y el cielo las cosecha desde siempre, y Rafael recolectó el alma de un herrero legendario para tapar la vacante de la encarcelada Exeta. El ángel herrero —barriga abultada, obras llenas de mimo y nostalgia, como quien extraña sus días humanos, incapaz además de usar las piedras divinas de Exeta — es Khan. Grid lo deduce por los detalles y su ira desatada destroza el mobiliario; decide fingir que no lo sabe para no empeorar la explotación de su maestro.

Zeratul desciende en Bex

Grid vuela solo a Bex, donde miles de fieles y los paladines del arma sagrada proclaman el avivamiento de la iglesia legítima. Desarma a Winter —la espada, idéntica a la daga ideal que forjó para proteger la herrería de Khan, brilla más radiante en su mano que en la del paladín, porque la bendición de la luz ganada contra el papa corrupto aún lo favorece— y le arranca el arma por transferencia. Cuando Winter se arrodilla, sus propios aliados lo ejecutan por cobardía. Entonces desciende Zeratul: pisotea a miles de creyentes de un golpe, recoge las dieciocho espadas huérfanas y

revela el consejo de Rafael —matar a Grid con las armas nacidas de los recuerdos de Khan y susurrarle el nombre del herrero al moribundo, para herir viejos recuerdos en vez de limitarse a matar —. Grid lo provoca con la frase de Hayate («Rebeca te mira con lástima estos días») y la batalla estalla dentro del santuario temporal del dios Marcial, su dominio, que le niega a Grid todo lo acumulado: estadísticas y nivel −50%, pasivas de combate selladas, habilidades activas −50%, libertad oprimida. Bajo el tiempo del dios Marcial, que divide un segundo en cientos, la espada informe de divinidad incolora parte la atmósfera y el suelo —Garion, dios de la tierra, cose en tiempo real cientos de miles de fragmentos—, Noe evoluciona a adulto con el miedo de 88.759 personas que lee una a una y despliega su barrera eléctrica sobre la ciudad, y la lluvia de equipo de batalla tuerce el bombardeo de las dieciocho espadas. Grid completa por primera vez la danza de seis espadas de fusión con las dos armas de dragón, usa el aliento como propulsión, confía en el 40% de Defensa Absoluta y en la Furia de Dragón acumulando golpes dobles, y ejecuta la Ola de Muerte del Dragón Descendente Pináculo: ambos se infieren el golpe fatal a la vez, pero este es el mundo humano, el reino del dios humano, y Zeratul, atenazado por su propia inmortalidad, se retira primero. «El Dios Armado hasta los Dientes Grid ha derrotado al dios Marcial Zeratul que ha descendido a la superficie»: la gente de Bex solo parpadeó tres veces. Grid, con la clavícula destrozada y la cintura medio cortada, se esconde en el pelaje de Noe —«no soy tan bueno como Hayate»— y contaba sus milagros: la divinidad acumulada atravesó el tiempo del dios Marcial igual que la de Zeratul, mermada por descender, no pudo aplastar la suya. El botín: catorce de las dieciocho espadas sagradas, cinco volúmenes de las técnicas secretas del legendario dios Marcial y la evolución de su mundo mental. En Asgard, Rafael se mofa de su derrota y Zeratul, humillado, jura completar su calificación de asesino de dioses, destruir a Chiyou —el dios real de las artes marciales del que es copia—, borrar las huellas de Rebeca y demoler su templo cuando Grid suba a desafiar el cielo.

El Santuario del Metal y los meses de crecimiento

En los meses siguientes Grid reparte las técnicas secretas entre sus apóstoles, funde las catorce espadas —cuarenta y un adamantium, ninguna piedra divina—, inspecciona fortalezas, visita Valhalla y sale a cazar dioses humanos guiado por Garion, abatiendo sirvientes de los depredadores mitológicos y guardianes de ruinas hasta el nivel 700: séptimo despertar, estadísticas multiplicadas por 1,3. Su mundo mental evoluciona al Santuario del Metal: un cañón de acero infinito, alimentado por el corazón del Fénix Rojo, que fabrica armas y armaduras a voluntad, desarma a los enemigos percibidos —requisito perfecto contra dioses y arcángeles—, arma a las Manos de Dios con fuerza compulsiva, viste a los aliados, desata la lluvia de fuego que daña enemigos y cura amigos y puede incluso manifestar el cuerpo del Fénix Rojo. La Voluntad Sin Forma se vuelve una habilidad divina sin coste y casi sin enfriamiento. La culpa por Khan lo devora hasta que Irene, Lor, Mercedes, Piaro, Sariel, Zic Fretor y Braham —nivel superior a 750, resurrección ya incondicional tras veinticuatro horas de ataúd, su propio santuario púrpura asomando— lo abrazan: «luchar solo, tener miedo solo y llorar solo, basta». En el infierno, Yura fusiona la Luz de la Destrucción con el rey elemental de la nada y asoma a la trascendencia mientras la expedición exprime las oleadas diarias de criaturas que Baal refuerza desde que mató a Marvas y le robó el poder; Vantner estrena su quinta clase, Tris supera el nivel 400, quince miembros del gremio completan el avance, y Amorat, el segundo gran demonio del conflicto, le susurra a Yura que Baal ya analizó su Luz de la Destrucción y que solo su mano puede salvarla, mientras Rose, la primera jugadora gran demonio, aprende a amar sus diez años de derrotas contra Grid y Yura.

Garion, Gabriel y el mundo Overgeared

Garion, que pierde poder divino cada vez que cose la tierra que los santos de la espada parten y a quien su madre Rebeca no responde —la diosa lleva años en silencio incluso con los dioses—, pide socorro grabando letras sin espacios en el suelo: «sálvame». Grid le

construye un templo junto al suyo: la divinidad de Garion quedará anclada al reconocimiento del Dios Overgeared. Es una traición a la diosa, y el cielo responde enviando a Gabriel, segunda arcángel, nacida de la sangre de Rebeca antes que los demás dioses, que lleva mundos enteros decapitando a Garion cada vez que esta prioriza la superficie. Grid, que acababa de rescatar al dios de la caza Devion de los perseguidores de los mitos, llega como un rayo gracias a las botas del dragón azul y activa por primera vez el Santuario del Metal: cientos de armaduras superpuestas, el desarme del santuario desnudando a Gabriel de su lanza y su coraza, el dao de Gugel desenvainado, el descenso del dragón con el Cuerno de Cranel. La mano con energía de asesina de dioses le atraviesa el corazón —la inmortalidad queda reducida a cuatro segundos—, pero la espada de Grid ya le había cortado el cuello: «El Dios Armado hasta los Dientes Grid ha derrotado al segundo arcángel Gabriel». Diecinueve niveles más: 719, con Fuerza 8.900, Resistencia 7.500, Agilidad 7.500 e Inteligencia 9.250 en proporción áurea. Braham borra del mapa hasta la última huella de divinidad de Gabriel para que no pueda volver; Mercedes, Piaro y Nefelina llegan tarde y limpian hasta el último rastro; Sariel, la única que se quedó, llena el templo de Garion de fieles cantando himnos. Descubren entonces que el dios de la tierra es una diosa: una mujer joven de cabello verde y rosa que las estatuas habían pintado como un anciano idéntico a la estatua de Khan. El cierre es la epopeya número 19: el deseo de Garion y Devion de estar con él se convierte en ritual, la estadística de deidad de Grid sube en diez, el Santuario del Metal sube de nivel y nace el tercer mundo divino de la historia, del que Grid es amo y señor. Su nombre, elegido entre lágrimas: «el mundo Overgeared».

Hechos relevantes e interesantes

- Las tres escamas míticas del dragón gris Shenon (las únicas completas del mundo) se fundieron en 678 escamas pequeñas: 286 para los Brazos del dragón de fuego Ifrit (guanteletes, durabilidad 12.800, +300 fuerza, 10% Defensa Absoluta) y 392 para la Pelvis del dragón

encapuchado Cranel (durabilidad 19.370, +300 resistencia, inmunidad total a restricciones, 95% menos lesiones); conjunto: +400 defensa y 40% de probabilidad total de Defensa Absoluta; Shenon suministrará una escama al mes durante veinte años.

- Habilidades del conjunto: Defensa Absoluta y Miedo al Dragón (pasivas de especie absoluta sin coste), Pequeño Aliento (daño fijo de 20× la inteligencia), Furia de Dragón (todos los ataques se acumulan por dos, apilable) y Túnel (excavar inmune y reaparecer tras el objetivo).
- El radar de dragones de la Torre detectó a Grid como un dragón dentro del edificio; el mensaje mundial fue «Overgeared Grid ha creado el cuerpo de un dragón»; las condiciones de uso de las piezas (dragón slayer, dragón killer) solo las cumple Grid.
- Pasado de Hayate: un dragón herido por una lucha de poder se estrelló en su ciudad matando a su familia y su amante; él le cortó el cuello y el dragón lo marcó («tendrás un final duro»); mil años de miedo oculto incluso a Frontals y Rad Wolf terminaron con la promesa de una armadura de dragón para él y para Mercedes.
- Epopeya 18 («el asesino de dragones Hayate ha aparecido en el mundo»): máxima afinidad con la Torre, vínculo con Hayate, la Torre intervendrá activamente por la paz; pieza oculta «el papel oculto del pionero»: Grid es décimo asiento honorífico y la calificación de pionero pasa a Kraugel (Yura descartada por vivir en el infierno).
- Kraugel, casi cuatro meses en el mundo elemental contra el rey elemental del viento, superó su lentitud aprendiendo a expresar emociones, la virtud del santo de la espada; en Seúl, Shin Youngwoo y Jishuka entrenan juntas cada mañana en el «Overgeared-dong» (distrito 26) y Yura adopta a un gato callejero feo.
- Nefelina se teletransportó con palabras de dragón amparadas en las leyes de los apóstoles, se desmayó ante la Torre y fue aceptada por votación de 5-3 (voto decisivo de Vivan); su juramento de palabras de dragón —no dañar

jamás la Torre ni a sus miembros— quedó grabado como ley hasta el día de su muerte.

- Piaro completó el estado natural (armonía con la naturaleza, no subyugación) con Garion aplaudiendo; Braham reescribió Castigo en clave de armonía (corriente violeta), superó el nivel 750 y ahora resucita incondicionalmente tras 24 horas en un ataúd; su meta es el rango de dios por fuerza pura.
- Sariel, que monitoreó todos los pecados del mundo, reveló que el material transparente de los alquimistas de Reidan son los retratos del baño de Mercedes; la hora del té con Irene acabó en vergüenza histórica de la gobernante de los caballeros.
- Lauel reclutó en Arabia Saudita a Knig, el Dios de la Muerte (consume el medidor de alma para provocar muerte definitiva; de diez escapados, nueve mueren misteriosamente); su primera misión destapó la rebelión pro-Rebeca de un señor exiliado del Sahara con cuatro sumos sacerdotes de alma dorada, ejecutados en el banquete.
- Diecinueve espadas sagradas plagian obras viejas de Grid (Fracaso, Espada de la Autotrascendencia, Espina del Agravio Profundo, Espada Fantasma, el arco del Fénix Rojo): las forjó el ángel herrero con el alma recolectada de Khan, porque los ángeles se fabrican con almas de leyendas que el cielo cosecha desde siempre; Rafael lo hizo para cubrir la vacante de la encarcelada diosa herrera Exeta; el ángel no puede usar piedras divinas.
- La Voluntad Sin Forma de Grid ascendió a habilidad divina: sin coste, ignora resistencia y defensa, solo falla contra quienes poseen la estadística fuerza de voluntad; su ira al saber lo de Khan destrozó el mobiliario y decidió fingir ignorancia para proteger a su maestro.
- Victoria sobre Zeratul en Bex dentro del santuario temporal del dios Marcial: estadísticas −50%, pasivas selladas, habilidades −50%; bajo su tiempo (un segundo dividido en cientos) Grid completó la primera danza de seis espadas de fusión con dos armas de dragón; golpe fatal mutuo, retirada

de Zeratul por su inmortalidad limitada; Noe evolucionó a adulto y protegió a las 88.759 personas con su barrera; Garion restauró la tierra en tiempo real; botín: 14 espadas sagradas, cinco volúmenes de técnicas secretas del dios Marcial y la evolución del mundo mental.

- Zeratul descendió siguiendo el plan de Rafael: matar a Grid con las armas nacidas de los recuerdos de Khan y susurrarle la identidad del herrero; en Asgard jura completar su calificación de asesino de dioses, destruir a Chiyou (el dios real de las artes marciales del que es copia), borrar las huellas de Rebeca y demoler su templo.
- Mundo mental evolucionado: Santuario del Metal nivel 1 — cañón de acero que fabrica armas/armaduras según la voluntad, desarma enemigos, arma las Manos de Dios (20.000 maná/segundo), presta armadura a los aliados, lluvia de fuego del Fénix Rojo (cura aliados, sin maná) e incluso manifestación del cuerpo del Fénix Rojo.
- Niveles: +50 tras Zeratul hasta 691 (dato que solo conocen Yura y Jishuka), nivel 700 con séptimo despertar (estadísticas ×1,3) y 719 tras Gabriel (+19); ventana final: Fuerza 8.900, Resistencia 7.500, Agilidad 7.500, Inteligencia 9.250; el muro de experiencia tras el 700 funciona como última salvaguardia (el nivel medio de los NPC con super nombre ronda 900).
- Yura fusionó la Luz de la Destrucción con el rey elemental de la nada y se perfila como primera trascendente del gremio; Vantner logró la quinta clase (habilidad pasiva de armadura a cambio de salud decreciente, calvicie y tatuajes asumidos con orgullo); Tris superó el 400; quince avances de quinta clase en Overgeared; Baal mató a Marvas y le robó el poder, acelerando las oleadas del infierno.
- Amorat (segundo gran demonio del conflicto) susurra a Yura que Baal ya analizó su Luz de la Destrucción y le tiende la mano; Rose, primera jugadora gran demonio, asume que solo la reconocerán cuando sea fuerte; en Valhalla, Oasis masacra a los jugadores oscuros con la Espada del ejército

de 100.000 y Grid destinará parte de los 41 adamantium a armar a Ares.

- Garion, diosa de la tierra (mujer joven de cabello verde y rosa pálido, nada que ver con la estatua de anciano idéntica a la de Khan), perdió poder restaurando los cortes de los santos de la espada y el pisotón de Zeratul; Rebeca guarda silencio incluso con los dioses (Damián solo recibió dos mensajes divinos como papa); su divinidad quedó anclada al reconocimiento de Grid con un templo junto al del Dios Overgeared.
- Derrota del segundo arcángel Gabriel: primera activación del Santuario del Metal (cientos de armaduras superpuestas), el santuario la desarmó de lanza y coraza, su mano de asesina de dioses atravesó el corazón de Grid (inmortalidad reducida a 4 segundos) pero la espada ya le había cortado el cuello; Braham borró toda su divinidad residual para impedirle el regreso; Gabriel lleva mundos enteros decapitando a Garion cada vez que prioriza la superficie.
- Epopeya 19 y cierre: el deseo de Garion y del dios de la caza Devion —rescatado de los perseguidores de los depredadores mitológicos— consagra a Grid como dios principal servido por dioses (+10 deidad, Santuario del Metal sube de nivel) y nace el tercer mundo divino de la historia, del que Grid es amo: «el mundo Overgeared», que crecerá con cada templo de Reinard y cada dios que lo sirva.

047 · Piaro, el Granjero Legendario

- Edad real 39 años (aparentaba 50+ como fugitivo desaliñado; tras asearse, hombre maduro de rasgos definidos, «tío un poco guapo y agradable»).
- Complexión: alto, imponente, hombros anchos, «músculos más duros que las rocas»; arrugas marcadas alrededor de los ojos.
- Vestimenta oficial (decretada por Grid en la fundación del Reino Overgeared): **ropa de trabajo agrícola manchada de tierra + sombrero de paja**; en guerra viste su armadura roja de caballero.
- Herramientas: **seis vainas** en la cintura (azada, arado de mano, hoz, rastrillo, horca, mayal), madera y hierro reales;

con energía pura el barro se quema y azada/hoz muestran un filo idéntico al de una espada.
- Campos: trigo dorado, arrozales, patatas arcoíris, soja, nogales dorados; puede hacerlos brotar instantáneamente (incluso en el Infierno).

- Ventana de estado al conocerlo (Cañón Kesan): edad 39, clase Espadachín/Ermitaño, nivel 367, Fuerza 2038, Resistencia 1380, Agilidad 1910, Inteligencia 530, Liderazgo 812, Indomable 820; título «Gran espadachín — la persona más cercana a convertirse en Santo de la Espada».
- Ex Capitán de los Caballeros Rojos del Imperio Saharan; incriminado por Asmophel y la Emperatriz María; misión SS «El verdadero traidor de los Caballeros Rojos».
- «Ha nacido un granjero legendario» — ventana mundial durante la invasión de los 7 gremios a Reidan (defendiendo los sembradíos).
- Agricultura Libre (estilos): Siembra, Super Crecimiento, Cosecha, Pulido de Arroz, Estado Natural; ocultos: Rociando Pesticidas, Bata de Camote; fusión de la Técnica del Corazón Inigualable con agricultura → «Agricultura Inigualable».
- Rangos: Marqués/Gran General de Reidan, comandante; luego **Apóstol del Dios Overgeared** (el más débil de los 7 apóstoles según Aldro; ganó divinidad débil venciendo arcángeles).
- Duelos notables: vs. Grid (varios, modo duelo), vs. Kraugel (Kugel), vs. Braham, vs. Eligos (infierno), vs. grandes demonios (Berith).
- Reconocido por Muller (Santo de la Espada de 2.ª generación): «el camino del granjero es demasiado precioso para volver a la espada».

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 1626–1650

Capítulos 1626–1650

Temas tratados

- El nacimiento del mundo Overgeared, tercer mundo divino de la historia
- Chiou, el Rey Sool y la verdadera naturaleza del arte marcial definitivo
- La Danza de la Espada del Sacrificio y la segunda danza de seis espadas de fusión
- El descenso de Dominion, dios de la guerra, y la lanza devuelta
- Hayate, el viaje de los dragones y el reclutamiento de dioses humanos
- Lars, dios de la pesca, y los dioses de la abundancia
- El botín de Shenon: la escama del corazón y la armadura de dragón completa
- La voz de Amorat, la carta y la misión secreta de Rose
- Agnus redimido y los fragmentos de Asura, ojos y oídos de Baal
- La Luna del Infierno, la declaración de guerra de Baal y el Asura Road
- La revelación pública de la Torre de la Sabiduría
- El descenso al infierno y el inicio de la vigésima epopeya
- Los frentes del infierno: Eligos, Braham, Piaro y Abello
- La junta del Grupo S.A. y el debate del sistema estacional en el mundo real

Resumen

El mundo Overgeared, tercer mundo divino

El mensaje mundial del amanecer —«el Dios Grid, armado hasta los dientes, ha construido un nuevo mundo divino en la superficie»— puso el mundo patas arriba. La epopeya 19 ya había enseñado a la gente el concepto: Garion y Devion, los dos grandes dioses, pidieron servir a Grid y su divinidad descendió a la superficie. Para Lauel es el cierre de una era que él mismo narró: Tris abrió la era de la nobleza al ser el primer jugador señor de una ciudad, Grid abrió la era de los reyes, y ahora se abre la era de los dioses. Su único tormento es el nombre: tras las pesadillas del gremio, de la fuerza laboral y del reino, el «mundo Overgeared» le arranca lágrimas. La ventana del mundo detalla su poder: Overgeared World, nivel 1, calificación mito, dimensión nacida de la divinidad del dios de la tierra, el dios de la caza y el Dios Armado hasta los Dientes; su tamaño es proporcional a los templos de Reinard; elimina el tiempo de reutilización de todas las habilidades de los tres dioses en su interior; los intrusos no permitidos sufren todas sus estadísticas reducidas un 50%, los permitidos las ven aumentadas un 30%; puede nombrar diez ángeles (requisito: tres objetos de calificación mito equipados y lealtad absoluta); cada dios reclutado sube el nivel del mundo y mejora sus efectos. Garion explica que los dioses principales pueden independizarse tomando como modelo Asgard, creado por Rebeca, y el reino de Hanan, creado por Anul, pero ninguno se atreve porque consideran madre a la diosa del principio: el mundo de Grid es el primero tras ellos. Grid, que cumplió su servicio militar en Corea, lo razona como disuasión nuclear: los dioses habrían inventado cualquier excusa para invadir; sin el mundo, Reinard quedaría expuesta. Cuando comprueba el castigo que sufriría un invasor, decide de inmediato ampliar el permiso: donde planeaba limitarlo al gremio y al imperio, escribe «humanidad».

Chiou y el arte marcial definitivo

En su morada, Chiou —el dios real de las artes marciales, cuyas campanas anuncian su posición a cualquiera que quiera matarlo— conversa con el Rey Sool, heredero de la sangre de Hanul, que sonríe incluso cuando empujó a su hermano mayor al infierno. Sool acusa a Grid de haber elegido «el método de suicidio más novedoso»: insultar a los dioses del principio y crear un mundo divino atraerá al ejército de ángeles. Para Chiou es una gran oportunidad: su lado es aún inferior a Asgard, pero defendiendo un mundo divino combatiría en posición ventajosa. Y precisa una verdad que duele al rey: nunca ayudó a Grid. El arte marcial definitivo que le entregó no era el máximo de Chiou sino el máximo que Grid alcanzará algún día: ignorar y someter los golpes del oponente, el «comienzo tardío». Grid, que ya se sabe seco de potencial —el límite de velocidad de un jugador es vergonzosamente bajo frente a sus enemigos—, convierte esa lección en proyecto: reproducir la batalla con Zeratul le muestra que, sin la casualidad de la divinidad igualada, habría muerto sin ver el golpe. Entre media tarta de queso neoyorquina de doscientos años que Jishuka trajo a la cita con Yura, Grid desgrana el concepto: el contraataque responde al ataque; el comienzo tardío utiliza el flujo, más libre y eficaz.

La Danza del Sacrificio

La Restricción solo paraliza 0,1 segundos a los absolutos, pero Grid decide que debe abrir la nueva fusión: es la única forma de rentar el comienzo tardío contra enemigos más rápidos. Ensaya encadenar Restricción, Pequeño Aliento como propulsión y Dragón para enderezar el cuerpo, atraviesa el techo del templo y la multitud que venera al dios que apenas se sostenía en pie tras Zeratul reconoce en su postura inclinada aquella danza del sacrificio pintada en murales. La ley de la fe —cuanto más adoran a un dios, más fuerte se vuelve— convierte esa imagen en realidad: nace Servir, danza que abruma a los enemigos cercanos, aterroriza al objetivo hasta cinco segundos y lo deja inmóvil con las defensas reducidas. Con

ella se sublima la segunda danza de seis espadas de fusión —Serve, Dragón, Pinacle, Wave, Kill y Link—, con daño del 3000% y 6000%, levantamiento, desarme, sangrado y desesperación, al costo de la mitad de la energía de espada y 200.000 de maná cada seis horas. En la lejanía suenan campanas: una persona desconocida elogia su nuevo prestigio marcial y la bendición definitiva de Chiou reside en la nueva danza.

El aviso de Dominion

Rafael, que recién aprende qué es la ira, comprueba que la superficie ya no es de libre tránsito para el cielo, pero al retirarse se topa con Hayate, Braham, Mercedes y Piaro —percepción interna, maná, Keen Insight y sentidos de la naturaleza combinados— que lo aíslan; el arcángel huye jurando no mirar la superficie por un tiempo. La nube dorada lanza un rayo de advertencia: su dueño es Dominion, dios de la guerra, invicto en cien batallas, armadura impenetrable y lanza que todo lo atraviesa, la razón por la que fracasó la rebelión de los siete santos malignos. En Reinard, su clon —«Dominion está en todos los campos de batalla», explica Zic Fretor, el peor traidor según el dios, que ahora apunta con la espada y las runas que niegan la divinidad— bombardea la ciudad mientras Piaro detiene los rayos con un muro arado. Dominion lanza su lanza contra Grid y el jugador vive un déjavu: ve su propio torso estallar antes de que ocurra, una predicción nítida forjada por experiencia e información. La lanza real destroza el Revolver; Grid responde con Servir, que congela el arma divina 0,2 segundos —los objetos conectados por divinidad también pueden ser objetivos—, y el Santuario del Metal la domina y la devuelve. La advertencia divina «puede revertirse»: Dominion sangra, rojo como un humano. Su lanza es obra de Exeta (ataque 41.000, durabilidad 21.300, penetración incondicional). El dios declara que ya no está del lado de la humanidad, advierte que los humanos decepcionarán a Grid y se marcha; Zic escucha su profecía de que tarde o temprano agarrará los tobillos de su nuevo amo. «Los humanos nunca me decepcionarán», responde Grid.

Hayate, Marie Rose y la cosecha de dioses humanos

Braham, humilde por primera vez, saluda a Hayate; el dragón slayer, que confiesa ser solo un cobarde que vivió oculto mil años, anuncia un viaje: hablará con los dragones superiores asentados —la minoría racional amenazada por los viejos dragones— e invitará dioses humanos a unirse a Grid por el camino. Al despedirse, Grid le agarra la muñeca: su vida vale más que ninguna otra, ¿quién soportaría el derrumbe de la Torre que sostiene el mundo? Lor observa y madura; Lauel aparte, Marie Rose —que mordió los labios de un hombre para enseñarle dolor y placer— se relame: «es mejor para mí cosechar el poder que se está pudriendo», y Grid la imagina devorando al depredador mitológico Gale. La cosecha empieza de inmediato: los dioses humanos nacieron de aspiraciones vagas, sin saber su propósito, y los depredadores de los mitos los cazan estudiando el instinto que ni ellos conocen. Devion, que sabe dónde se esconden, y Garion, que mueve la tierra, llevan a Grid a cinco destinos en un día. En un lago abisal, cinco liches y sus caballeros de la muerte del Espectro de la Tumba sin Descendencia arrastran por transferencia forzada a Lars, dios de la pesca: el niño que, hijo de un señor cruel, alimentó a su pueblo hambriento con diques y pesca hasta que su padre envenenó el lago, y murió purificándolo sin saber que renacería como dios. Grid desciende solo con las botas del dragón azul —«el dios del rayo ha descendido»—, rompe la magia con estatus de dios y promete al espectro entre las sombras: «vendré a aplastar ese cabezón». Lars se une: el mundo sube a nivel 2 y Devion y Lars activan el efecto dioses de la abundancia (más experiencia, menos hambre, velocidad en bosques, más buceo). Garion prohíbe tocar la tumba: el Espectro es su guardián y su dueño podría ser la madre o algo comparable; también Madra es imposible como dios: probablemente esclavo de Baal. En el mundo Overgeared, Garion y Piaro excavan un gran lago entre los tres templos, decorado por los artesanos del imperio, con el templo de Lars más grande que el de Grid.

El botín de Shenon y el cuerpo del dragón

En Reidan, un millón doscientos mil visitantes pagan siete de oro de entrada —la «última técnica» recaudadora del primer ministro— para ver a Shenon inclinar respetuoso su cuello ante Grid. Un mago negro moderado de la iglesia de Yatan, Jil, grita que el dragón es una bestia gorda doméstica: la garra de Shenon lo revienta a una velocidad que solo Piaro y Mercedes llegan a leer. El dragón pide perdón por sus pecados y entrega la escama del corazón, la más gruesa de su cuerpo. Nefelina, que acompañó a Grid buscando una pista para curar la locura de su padre, se decepciona: Shenon está cuerdo. Grid se recluye en el templo —el lugar más sagrado, donde la creación tiene mayor éxito— y trabaja tres días y tres noches bajo la mirada absorta de los dioses. La Vergüenza de Talima, casco maldito capaz de matar a su portador con la Dominación del Rey, pasa a segundo plano: nace la Cabeza del dragón encapuchado Cranel, mito trascendente (durabilidad 24.600, defensa 3.510, +50% a puntos débiles, inmunidad a ceguera, silencio y decapitación, 10% de Defensa Absoluta y 25% de Bendición de Dragón), que otorga la Respiración Algo Incompleta: 40 veces la inteligencia de daño fijo desde la boca del casco. Cuatro días después, con las escamas restantes, forja los Hombros del dragón de fuego Ifrit (defensa 2.100, embestida con heridas internas): con cuatro piezas de dragón, la Defensa Absoluta al ser golpeado llega al 80%. En el mundo real, Grid aprende taiki del vídeo de Aoi con una sincronización del 100% que Jishuka denuncia como broma (fue del 53% la primera vez) y aplica su estética de la lentitud a las Manos de Dios: mueve cuatro en espiral suprimiendo el movimiento con quietud.

La voz de Amorat y la carta

Una voz que remueve cerebros anuncia en toda la superficie: «Yo soy Amorat, el segundo monarca del infierno». Su maldición del conflicto —«te salvaré, desead mi advenimiento»— toma a Mercedes mirando al infierno con su Keen Insight y la obliga a atacar a Garion; Grid la desarma y la sostiene, y ella despierta,

resiste y descifra parcialmente las causas del conflicto: el mundo, vuelto noche de invierno, florece en primavera. Amorat, que comprende que Grid «usó el exploit» del Keen Insight de sus apóstoles, decide pedir permiso por carta antes de pisar la superficie. Rose recibe la misión oculta «papel y bolígrafo», su primer evento en solitario como gran demonio, y sube a la superficie a por ellos. Perseguida por los rangos, llega a una aldea donde encuentra a Agnus lavando ropa: el excontratista de Baal, ahora no muerto de huesos blancos, fue despedido y despojado. Su lanza de hueso golpea la sombra de Rose y emerge un fragmento de Asura, ojos y oídos de Baal que parasitan a todo ser que pisa el infierno y absorbe hasta dos habilidades al azar de quien muere. Agnus revela que el infierno es el patio de recreo de Baal, que mató a Marbas para transferir su poder, y defiende a los aldeanos con sus caballeros de la muerte. El fragmento, crecido con otros hasta el nivel de un gran demonio de dos dígitos, aplasta a Rose de un golpe; Grid llega siguiendo el rastro, fusiona el dao de Gugel con el Cuerno de Cranel —la Orden de Dios reinicia enfriamientos y el vínculo de los siete santos duplica el daño— y lo parte en dos mientras treinta Manos de Dios con taiki anulan la respuesta. Agnus ofrece su cuello; Grid lo rechaza: lo vio salvar a Irene y a Lor, y los aldeanos lo saben. Rose, aterrada por la espada en su cuello, acepta ser espía del gremio y transmitir la propuesta de alianza de Amorat contra Baal; Lauel la «analiza y ata» minuciosamente, y Agnus se une a Grid con una sola ambición: «quiero reírme de Baal al menos una vez».

La Luna del Infierno y la vigésima epopeya

Agnus destapa el plan: las oleadas de Baal engordan a la expedición del infierno como una granja antes de cosechar sus habilidades mediante los fragmentos de Asura. Antes de que puedan reaccionar, la oscuridad devora Reinard y una luna roja abre un párpado: la Luna del Infierno ha despertado, con cientos de miles de ojos compuestos que proyectan la masacre del infierno en todos los cielos del continente. Garion levanta una cúpula de tierra sobre la ciudad entera y entonces aparece Baal en persona: fuerza de

voluntad anulada, resistencias fijadas a cero, ventajas y pasivas liberadas. «Puse una nueva regla en el infierno: la entrada es gratuita, pero para salir hay que superar la prueba. Comencemos el juego.» Se abre el Asura Road: la humanidad debe elegir entre quedarse quieta o descender. En el Grupo S.A., el presidente Lim Cheolho responde a los accionistas en pánico: «No interferimos con Satisfy. Confía en los jugadores. Aunque pierdan, el final no es más que un dispositivo que señala un nuevo comienzo». Grid comprueba que la luna es solo un espejo —el meteorito de Braham golpeó la luna real— y acepta la invitación. La Torre de la Sabiduría se revela al mundo con mensajes mundiales (Jessica, Abello, Ken, Jene, Betty, Rad Wolf, Frontals y el maestro de la espada Vivan), Hayate queda solo custodiando la superficie porque el Aura Road despertó al dragón malvado Bunelir, y apóstoles, dioses y leyendas bajan por el ascensor del infierno: «la vigésima epopeya de Overgeared Grid ha comenzado». La trampa de teletransporte aleatoria dispersa al grupo —Braham la descompone, Zic invierte sus coordenadas— y cada frente abre su batalla: Grid ante Eligos, el caballero negro guardián del río de la reencarnación; Braham, hijo de Beriache, incinerando con llamas púrpuras a los tres demonios que desterraron a su madre; Piaro sembrando un campo de trigo dorado en pleno infierno con la tormenta de Lauel; y Abello pintando a Hayate y a Grid con su propia sangre sobre la barba para aniquilar al ejército del decimosexto gran demonio, mientras Rose, atrapada en el castillo de cristal de Yura junto a la expedición sitiada, revela el círculo de trampa de la rana Chepe y se prepara para salir con Jishuka a rescatar a Zic.

Hechos relevantes e interesantes

- Overgeared World, nivel 1, calificación mito: dimensiones de los tres dioses; sin enfriamientos para ellos dentro; intrusos no permitidos −50% a todas las estadísticas, permitidos +30%; diez ángeles nombrables (tres objetos mito equipados y lealtad absoluta); cada dios reclutado sube el nivel del mundo y mejora sus efectos; Grid extendió el permiso de entrada a toda la humanidad.

- Es el tercer mundo divino de la historia, tras Asgard (Rebeca) y el reino de Hanan (Anul); Lauel lo enmarca como el paso de la era de la nobleza (Tris) y la era de los reyes (Grid) a la era de los dioses.
- Chiou aclara que nunca ayudó a Grid: el arte marcial definitivo entregado es el máximo que Grid alcanzará, no el suyo, y consiste en ignorar y someter los golpes del enemigo (el «comienzo tardío», distinto de un contraataque); su bendición definitiva reside en la nueva danza de seis espadas.
- Nueva danza Servir (Lv 1), nacida de la fe del pueblo que recordó el sacrificio de Grid: aterroriza e inmoviliza hasta 5 segundos, no comparte enfriamiento con Restricción ni Pequeño Aliento y solo se activa con los Brazos de Ifrit; la Restricción solo paraliza 0,1 segundos a los absolutos.
- Segunda danza de seis espadas de fusión (Serve–Dragón–Pinacle–Wave–Kill–Link): hasta 3000% y 6000% de daño, cinco rondas que ignoran defensa, desarme, sangrado y desesperación; costo: mitad de la energía máxima de espada más 200.000 de maná y seis horas de enfriamiento.
- Dominion, dios de la guerra e hijo de Rebeca, jamás derrotado, usó un clon porque «está en todos los campos de batalla»; su lanza (obra de Exeta, ataque 41.000, durabilidad 21.300, penetración incondicional) fue devuelta por la combinación de Servir + Santuario del Metal: la advertencia divina «puede revertirse», y el dios sangró sangre roja como la humana.
- Grid experimentó un déjavu predictivo de su propia muerte durante el ataque de Dominion: una premonición nítida forjada por trascendencia, conocimiento y experiencia acumulados, cercana al Keen Insight de Mercedes.
- Hayate emprende un viaje para dialogar con los dragones superiores racionales y reclutar dioses humanos; Marie Rose, que enseñó a un hombre dolor y placer mordiéndolo, declara que cosechará «el poder que se está pudriendo» y Grid la imagina devorando al depredador mitológico Gale.

- Lars, dios de la pesca: hijo de un señor tiránico, alimentó a su pueblo con diques y pesca, murió purificando el lago envenenado por su padre y se hizo dios sin saber que había muerto; su incorporación sube el mundo a nivel 2 y activa con Devion el efecto «dioses de la abundancia» (experiencia, hambre, bosques y buceo).
- El Espectro de la Tumba sin Descendencia es en esencia el guardián de la tumba, no un depredador; Garion sospecha que su dueño es la madre (Rebeca) o algo comparable y prohíbe tocarla; Madra no puede ser dios humano: probablemente esclavo de Baal, que ama las almas desgraciadas.
- Shenon entrega en Reidan la escama del corazón (mito, la más gruesa y de regeneración prioritaria, envuelve el costado del corazón) ante 1.200.000 visitantes que pagaron siete de oro de entrada; Nefelina confirma que el dragón gris está cuerdo y no sirve para curar a su padre.
- La Cabeza del dragón encapuchado Cranel (mito trascendente): durabilidad 24.600, defensa 3.510, +300 resistencia y encanto, +50% defensa de puntos débiles, inmunidad a ceguera, silencio y decapitación, 10% Defensa Absoluta y 25% Bendición de Dragón; otorga la Respiración Algo Incompleta (daño fijo de 40× inteligencia, 50.000 maná, 25 minutos) que abre el protector facial del casco.
- Los Hombros del dragón de fuego Ifrit (defensa 2.100, heridas internas con la embestida) completan cuatro piezas de dragón: la probabilidad de Defensa Absoluta al ser golpeado sube al 80%; la Vergüenza de Talima y sus habilidades (Negación del Rey, Mando del Rey, Dominación del Rey) quedan como relevo maldito.
- La Bendición de Dragón del casco aplica símbolos apilables del cuerno (Fuerza desbloqueada; Autoridad, Vida y Eternidad bloqueadas por falta de estatus).
- Grid aprende taiki con el vídeo de Aoi (sincronización real del 53% la primera vez, presumió 100%) y traslada su lentitud a las Manos de Dios: controla cuatro simultáneas y

en combate treinta ejecutan taiki por sí solas, anulando el contraataque del fragmento de Asura.

- Amorat, segundo monarca del infierno, maldijo a Mercedes con el conflicto; ella descifró parcialmente sus causas y resistió, devolviendo la primavera al mundo; la gran demonio pide entonces permiso por carta para visitar la superficie, y Rose recibe la misión oculta «papel y bolígrafo».
- Los fragmentos de Asura parasitan las sombras de todo ser que entra al infierno, son los ojos y oídos de Baal y absorben hasta dos habilidades al azar de cada muerto; Agnus revela que las oleadas demoníacas engordan a la expedición como granja de cosecha, y que Baal mató a Marbas para transferir su poder al contratista.
- Grid rechaza ejecutar a Agnus —salvó a Irene y a Lor, y los aldeanos lo saben— y lo incorpora al plan contra Baal («quiero reírme de Baal al menos una vez»); Rose se convierte en espía del gremio bajo la mira de decenas de miles de armas del Santuario del Metal.
- Baal desciende por primera vez en persona: anula fuerza de voluntad, resistencias y pasivas de todos, y proclama la nueva regla del infierno (entrada libre, salida solo superando la prueba) mientras la Luna del Infierno proyecta el Asura Road en todos los cielos; Lauel deduce que casi toda la información sobre Baal es falsa y que su estatus supera al de Rafael.
- Lim Cheolho responde a los accionistas del Grupo S.A. que Satisfy no será intervenido: «confía en los jugadores; el final no es más que un dispositivo que señala un nuevo comienzo».
- La Torre de la Sabiduría se revela al mundo (Jessica, Abello, Ken, Jene, Betty, Rad Wolf, Frontals, Vivan) y desciende al infierno; Hayate permanece en la superficie porque el Aura Road despertó al dragón malvado Bunelir, el antiguo aliado de Baal.
- La vigésima epopeya, a gran escala e impredecible, se escribe a través de los ojos de la humanidad; su primera línea consuela a las almas del río de la reencarnación; allí

Grid enfrenta a Eligos, vigésimo gran demonio y caballero negro, cuya autoridad niega la vida (50% de no resurrección al morir bajo su lanza).

- Frentes abiertos al cierre: Eligos contra Grid (que repara su armadura a martillazos en pleno duelo), Braham vengando a su madre Beriache con llamas púrpuras, Piaro sembrando trigo dorado en el infierno con la tormenta de Lauel (que sube 12 niveles de golpe), Abello aniquilando al decimosexto gran demonio con retratos de Hayate y Grid, y la expedición sitiada en el castillo de cristal —legado de Dantalion— preparando con Rose y Jishuka el rescate de Zic.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 1651–1675

Capítulos 1651–1675

Temas tratados

- Vivan contra el sexto gran demonio Valefor, demonio del robo
- El Gran Ladrón de la Noche Roja y la deuda del estimulante de Judar
- Betty, ex contratista de Baal, y el rescate de los memis con Agnus y Noe
- La expedición de la Torre y los apóstoles por el infierno
- El contrato de Grid con Eligos, guardián de la Boca de Perro
- La invasión del dragón malvado Bunelir y la defensa de Hayate, Kraugel y Marie Rose
- Mercedes y el secreto de la luna del infierno: el dios demonio Sitri
- El Grid ennegrecido y su santuario de sangre en el abismo
- Zic, maestro de runas, y la muerte cíclica de Chepardea a manos de Baal
- El pacto del dios loco y el dragón loco contra Baal
- La imitación de Baal y la gran tormenta helada que expulsa a los invasores
- El regreso del Caballero Dragón a Reinard y el reencuentro de Nartan y Nefelina
- La cacería de Nartan dentro del mundo Overgeared

Resumen

El maestro del santo de la espada contra el demonio del robo

El grupo abre con una crisis de reputación: Braham enmarcó públicamente a Vivan como «el incompetente cuyo estudiante lo

superó». La prueba es el sexto gran demonio Valefor —cabeza humana sobre cuerpo de león— lo espera para tenderle una trampa a Grid. Vivan desarrolló su propia técnica: vibrar la hoja con energía de espada a alta velocidad, posible solo con el arma de dragón que le forjó Grid. Su mundo mental, diseñado para despellejar escamas de dragón, encierra a Valefor entre cinco grandes espadas y decenas de miles de energías plateadas; pero el demonio, comprimido a forma humanoide, revela su naturaleza de ladrón y arrebata a Vivan apariencia, ropa, espada y hasta la habilidad con la espada. La salvación llega con la noche roja: el Gran Ladrón de la Noche Roja —un individuo de cientos de años, no un título heredado, que quiere la paz humana para tener más cosas que robar— le arranca a Valefor el corazón, un círculo-almacén con sus tesoros, y le arroja a Vivan una poción de Judar, el dios de la salud y la sabiduría, uno de los dos hijos de Rebeca: un estimulante que aclara la mente. «Es una deuda; volveré a cobrarla.» Con la conciencia despejada, Vivan parte al demonio de un solo tajo. A lo lejos, el ladrón suspira: Vivan mantiene su energía vibrando sin descanso y su memoria se apaga día a día; está destinado a morir por la obsesión de lograr la espada asesina de dragones.

Betty, Agnus y los memis

Agnus, atrapado por la teletransportación aleatoria, recorre el infierno sin ser atacado hasta hallar un cañón cubierto de cientos de miles de huevos como de rana: los huevos de Chepardea, al que Baal mata, le borra la memoria y resucita en ciclos infinitos. Betty le confirma lo peor y se presenta: fue contratista de Baal, «un juguete abandonado, un fracaso no interesante», con el cuerpo osificado de la clavícula a la pelvis, peor que el suyo. El alma de Agnus se filtra hacia Baal y acabará sometida a misiones forzadas; Betty le ofrece heredar sus conocimientos. La lección decisiva llega en las jaulas de los memis, torturados hasta perder la razón: Agnus baja el nivel de presentación de violencia del juego y acepta que «Baal solo nos dio la fuerza y la autoridad para pecar; el pecado lo cometimos nosotros». Se declara su sucesor y ambos operan a los

memis, con un Noe conmovido hasta las lágrimas. Betty confiesa que ella misma capturó a los padres de esos niños hace cientos de años siguiendo órdenes de Baal: es la segunda de sus diecisiete pesadillas nocturnas, pese a ser una no muerta que no duerme. Más tarde Chepardea resurge pese a su muerte confirmada y muere otra vez alabando al Baal que acaba de ejecutarlo.

La Torre en el infierno y el guardián de la Boca de Perro

El mapa de la expedición se despliega en tiempo real. Ken hace estallar cabezas de demonios con una pasiva que encadena aceleración a cada gesto mínimo; Abello manifiesta a Grid en sus pinturas y dispara un bum mundial de la clase Picasso, aunque sufre contra el octavo gran demonio Barbatos si le bloquean el pincel; Rad Wolf pilotea una máquina mágica de casi quince metros controlando otras diez, legión de robots optimizada contra el mal ante la que fracasan tres grandes demonios; Frontals, recuperado gracias al círculo de Dios, mata al noveno gran demonio; Jessica persigue a Barbatos; Jene conversa amistosamente con los grandes demonios de los infiernos veinte; Braham recibe de Leraje, el gran demonio que se proclama rey supremo, nada menos que su palacio y su trono; Piaro siembra cuatro zonas de trigo dorado que orientan a los jugadores, bajo un árbol gigante cuyo fruto rojo enloquece a los demonios: el fruto del bien y del mal, de calificación mito. Mientras, Grid desgasta a Eligos, vigésimo gran demonio: el caballero negro que custodia el río de la reencarnación en la Boca de Perro, adorador del infierno cuya capacidad de controlar trayectorias devuelve cada ataque convertido en arma propia, contra un Grid que repara a martillazos su armadura de escamas de dragón cada vez que cede. Fascinado por un rival al que percibe puro metal, Eligos ofrece algo inaudito: un contrato —la idea de que exigen el alma es un prejuicio de magos negros incompetentes—. No dañará a Grid mientras este no amenace su territorio, y lo transportará a donde quiera. Grid acepta, y la vigésima epopeya registra que Cerbero se retiró asustado por la majestuosidad del Dios Overgeared.

Bunelir sobre el continente

«El dragón malvado Bunelir ha aparecido»: el mensaje de una línea hunde a la superficie en pánico, porque Bunelir fue el primer dragón que la humanidad vio en directo. Cruza el continente en minutos sembrando desastres sin magia —olas, frenesí de monstruos, transferencias de calor y frío, icebergs sobre las ciudades— mientras su red de sentidos lee cada reacción: quiere que los insectos se aplasten solos y dejarse los toques finales a Nartan cuando se decidan a resistir. Hayate le corta el paso, dispuesto a golpear el corazón del dragón aunque el precio sea su vida, mientras una máquina mágica vuela a despertar a Nartan. El refuerzo inesperado es Kraugel: crecido derribando al rey elemental del viento, corta la respiración misma del dragón y cancela el lanzamiento de habilidades. Bunelir lo admira («eres diferente de Muller: forjaste tu propio camino») y responde con palabras de dragón que extinguen su talento y sellan sus pasivas. Aun así, la Espada del Corazón de Kraugel —daño proporcional a la salud máxima— abre una diezmilésima de segundo que Hayate explota para rasgar el pecho del dragón de hombro a abdomen: la primera vez registrada que se cortan piel y escamas de un dragón. Es una trampa de polimorfismo: del estómago surge la forma humana de Bunelir, y Kraugel se vuelve escudo y luego espada de Hayate, sacrificando para siempre la Espada del Tigre Blanco, el objeto de mito forjado por Grid que creció con él. La llegada de Marie Rose —que bebe la sangre derramada de Hayate y encarna parte del poder del asesino de dragones; sucesora legítima de Beriache, sin penalización en la superficie— convierte el duelo en ejecución a tres bandas: los grilletes secretos que Baal puso a Bunelir trabajan para ella, la magia del dragón se le rebela y la espada de Hayate neutraliza su defensa absoluta. Bunelir pacta «mataré a diez mil humanos» para entrenar sus desnutridas palabras de dragón y bombardea a la multitud para cubrir la retirada que le impone el despertar de Nartan; luego ambos dragones se cruzan en un duelo remoto que le arranca a Bunelir un ala y la cola. La gente glorificó la huida como ocio del vencedor, y Hayate cierra con una queja

inesperada: Grid descuida a Marie Rose, «que no es más débil que él».

Mercedes y el corazón de la luna del infierno

Mercedes localiza con su Queen insig el cuerpo original de la luna del infierno: bajo tierra, custodiado por viejos demonios con almas de leyendas humanas trasplantadas. Siete demonios ejecutan siete técnicas legendarias y Mercedes descubre su límite: estadísticas iguales, equilibrio perfecto, ningún golpe final contra rivales superiores; sola, solo puede aguantar. Recordando su arrogancia ante Zeratul escribe un código de caballería nuevo —«una victoria dramática: derrotar al enemigo y ganar la batalla»— y evoluciona: sus alas plateadas se vuelven fragmentos de espada que reflejan ataques o destruyen defensas, y el escudo se usa como punto de apoyo topográfico. Vence al demonio que cree portar el alma del santo de la espada y le revela que es una falsificación: espadachines asesinados por un santo de la espada fusionados con grandes espadachines anónimos. El viejo demonio, que sirvió a Yatan cuando el infierno era refugio de los muertos, advierte lo que duerme abajo: la luna del infierno es un enorme trozo de carne cubierto de innumerables ojos —las almas atrapadas; siempre luna llena porque la visión se superpone artificialmente— y se parece al dios demonio Sitri; dañarlo podría transferir su dolor a Sitri o servir de recipiente para un dios nuevo. Mercedes avanza igual y el bautismo de almas —la ola de un niño, la técnica de un asesino, el arado de un granjero— graba resentimiento en su alma: cada alma aceptada acumula daño mental y la carne usa sus fragmentos para materializar guerreros.

El Grid ennegrecido

De la carne surge un rostro idéntico al de Grid: colmillos, piel blanca, ojos rojos. Es el Grid ennegrecido: el rastro del clon que vagó por el infierno, ganó alma propia, fue matado por el original y quedó sostenido por el trozo de carne, espiando cada día la vida perfecta de Grid a través de los ojos de la luna con envidia y

empatía; su obsesión se fija en Mercedes («te vi a través de los ojos de la luna; después de esto serás mía»). Decenas de almas de grandes espadachines y magos se le adhieren, la carne lo rearma con espadas calcadas del original y hasta despliega un Santuario del Metal rojo: un cañón de sangre coagulada de cientos de miles de caminos intrincados, reflejo de un alma sin convicciones. También tiene divinidad: las almas lo adoran porque, entrenando sombras contra un Grid imaginario, se volvió su esperanza. Grid lo trata con orgullo extraño —«si te pareces a mí, te lo mereces»— y la guerra de desgaste estalla: el ennegrecido tiene fuerza física infinita mientras la carne lo respalde. La respuesta de Grid es la avaricia multiplicada: el excedente de la masa de Greed que flota sobre él —suficiente para un barco volador— se consume para fabricar setenta Manos de Dios adicionales hasta completar las cien, y su danza de seis espadas de fusión se traga la de cinco del clon, divide su divinidad oscura y parte el cañón rojo. El cuerpo del ennegrecido muere —su alma oscura es reabsorbida— y Grid recibe nivel y la posibilidad de crear una nueva danza. Antes, su Observación del Dios Overgeared —los Ojos de Pagma evolucionados: comprender y copiar estadísticas y opciones sacrificando un objeto propio de calificación adyacente— le había leído a Elder, la leyenda materializada por la carne con la espada y la armadura del «asesino de santos espada», decapitado en cinco segundos. En el abismo, Grid deduce además que Muller, cuyos registros fueron borrados sin que su nombre se olvidara, rechazó en algún punto la muerte que buscaba como descanso. La conclusión táctica es amarga: la carne convierte a las almas en habitantes de un mundo que produce fe, su punto débil es el alma núcleo que se reubica fundiéndose con otras almas, y nadie puede asaltarla todavía.

Zic, Yura y la primera aparición de Baal

En el frente del gremio, Zic demuestra ser el gran maestro: las runas que lo rodean cambian de significado en tiempo real — ataque, evasión, inmunidad, incluso un silencio que calla a Vantner — y avisan a cada miembro de en qué situación está. Su pasado

queda claro: no luchó una guerra santa sino «violencia humilde para llenar el estómago del dios», y su propósito verdadero es condenar a los dioses despreciables y crear un mundo mejor para los humanos, con el mundo Overgeared cubriéndolo todo. Su presa es Chepardea, al que corta la lengua y desestabiliza preguntándole por su relación con Baal; el demonio convoca a tres grandes demonios magos, pero Zic cruza la mirada con Yura y la colaboración es instantánea: su espada atraviesa el abdomen de la Demon Slayer y emerge por la espalda de Chepardea a través del agujero negro de su Leap, cargada de runas destructivas. El demonio queda cortado en tres —y de la grieta surge una mano. «Ha aparecido el primer gran demonio Baal.» El absoluto ignora a los invasores, hunde los dedos en el cerebro del sonriente Chepardea —«no es divertido si mueres así»— y le devuelve los recuerdos de sus muertes cíclicas: el odio del demonio se vuelca contra su amo, que lo quema con las llamas del infierno y desaparece. Zic, en sudor frío, siente a Baal como un muro infinitamente alto. En Reinard, La Ella, maestra de la Torre Mágica y señora interina, advierte a los voluntarios que inundan el ascensor del infierno —«tu muerte creará un demonio más fuerte»— y reparte sellos antimagia de Reidan, de 0,2 segundos, contra la teletransportación forzada.

El dios loco y el dragón loco

Bunelir, malherido por Nartan, se estrella en el infierno sobre el grupo de Grid y lo baña con su aliento; detrás llega Baal. Grid se repara a martillazos, desenvaina las dos armas de dragón y recuerda el cuento de Puna: el dios loco y el dragón loco, Nartan y Bunelir, el dragón más loco y el segundo más loco. Baal engañó a Bunelir y le puso grilletes; el dragón necesita una variable que arruine las predicciones de Baal, y esa variable es Grid. Se juran no traicionarse y Bunelir inclina la nuca para que Grid lo monte, gesto que la epopeya retrata como sumisión. Baal resulta peor de lo esperado: su espada demoníaca destruye la inmunidad a estados anormales, domina espada, artes marciales y magia sin diferencia horaria porque el infierno guarda la historia de todos los muertos,

y su cuerpo gigantesco es falso, una imagen nacida del miedo de Grid cuyo tamaño real apenas supera los tres metros. Grid muerde el caramelo de la tienda de reputación y monta a Bunelir pese al estado de confusión que invierte sus comandos: se activa el título único Caballero Dragón, todas las estadísticas se triplican y las anomalías se resisten; sobre un dragón viejo, la elevación es enorme. El mundo ve a Grid cabalgar al dragón que Hayate apenas pudo atar —un periodista escribe que «la tierra fue sacudida»— y nace el nombre nuevo: no el que mató un dragón, sino el que lo gobierna. Grid y dragón leen la voluntad del otro en tiempo real, y la inspiración estalla: la danza de la espada del dragón malvado Bunelir tiñe de negro la divinidad naranja de Grid como alas. El golpe encadenado final inflige 33.333.333.333 de daño y destroza el cuerpo de Baal, atravesando su armadura de imagen mental. Pero era una imitación: Baal confiesa que ansía experimentar la muerte y que mientras existan sus fragmentos no morirá; es uno y muchos, alimentado por el miedo humano. Grid declara la narrativa: «al final Dios castigó al rey de los demonios; una de tus fuentes es el miedo de los seres humanos». La superficie interpreta que Grid mató a Baal, esa fe borra de golpe gran parte del miedo y el estado de Baal, con su vida infinita, se reduce en tiempo real. Humillado, desata la gran tormenta de escarcha negra —su mundo mental fortalecido en el infierno—, congela a todos los invasores salvo a Bunelir y los destierra; la cola del dragón envuelve el hielo de Grid y finge también ser expulsado. La carretera Asura se cierra, la luna del infierno cierra sus ojos y los paisajes infernales se disuelven del cielo de la superficie.

Nartan, Nefelina y el mundo Overgeared

Grid vuelve a Reinard a lomos del dragón malvado: Lauel se arrodilla, cientos de caballeros alzan sus espadas y la multitud estalla en fe casi religiosa, con el rey de los medio draconianos desmayado de emoción y un Vivan quejoso de que «el infierno no es gran cosa». Nefelina grita «traidor» entre lágrimas y Grid la consuela: la alianza fue solo temporal. Entonces Bunelir percibe en el corazón de la cría el rastro de un dragón débil —es hija de

Nartan— y huye antes de que el dragón insano aparezca sobre la ciudad; los miembros de la Torre redirigen su magia para proteger a la gente y Sariel aplaca el pánico con su divinidad. Nartan está ileso pese al duelo; Grid, subido cuatro niveles por la recompensa de la epopeya, le pide ayuda a Bunelir y el dragón se niega: el nivel de Nartan lo supera en una hoja de papel, un berserker que usa todos los atributos como ley y se fortalece herido. Hayate sugiere sellarlo entre todos y recibe la misma negativa. En el suelo ocurre el reencuentro: Nartan, que confió su huevo a Grid y los suyos a sabiendas, reconoce a su hija por primera vez, la acaricia y le pide que lo llame papá; también saluda al Rey de los Ojos Malvados, el niño de gafas de éter al que dejó vivo de propósito. Pero su amor es de dragón: otro viejo dragón, «no estúpido y obsesionado con el poder», intentará comérsela cuando sea adulta, y si él cree que está en verdadero peligro, se la comerá primero. Nefelina acepta; Grid no puede: «¿estás diciendo esto porque estás loco?». Nartan, cuerdo, sentencia que «este lugar desaparecerá hoy». Braham —que compadece a la cría porque su madre, Beriache, lo abandonó— empuja a Grid a atraer al dragón al mundo Overgeared y convertir a los miembros de la Torre en creyentes. La mano gigante de Nartan cae hacia Grid… y no lo rompe: la narración de la vigésima epopeya dejó grabada la ley de que Grid no se quiebra. Grid corre al mundo divino —Garion restaurando los edificios que caen— y Nartan lo persigue dentro, donde todo intruso no permitido pierde la mitad de sus estadísticas y Grid y sus dioses combaten sin tiempos de reutilización. La magia púrpura de Braham, completa dentro del mundo, atraviesa a Nartan con una lanza de luz y un meteorito enlazados; los clones del mago engañan al «lagarto loco», la epopeya «Infierno» fortalece también a los apóstoles, y cuando el aliento a boca de jarro amenaza a un Grid exhausto, la Dragon Killing Sword de Hayate lo detiene: «me uní a la iglesia del Dios Overgeared». Apóstoles y miembros de la Torre se alinean: los protagonistas de la vigésima epopeya también son residentes del mundo Overgeared.

Hechos relevantes e interesantes

- Valefor, sexto gran demonio y «demonio del robo», arrebata objetos, habilidades, apariencia y esperanza de vida; despojó a Vivan de su rostro y su técnica, pero fue partido de un solo tajo tras recuperar Vivan su forma gracias al estimulante de Judar (dios de la salud y la sabiduría, uno de los dos hijos de Rebeca).
- El Gran Ladrón de la Noche Roja es un individuo único de cientos de años, no un título heredado; robó el corazón-almacén de Valefor con todos sus tesoros, regaló a Vivan la poción «como una deuda» y pronosticó que Vivan morirá por mantener vibrando sin descanso la energía de espada.
- Betty fue contratista de Baal («un juguete abandonado, un fracaso no interesante»), sufre la segunda de diecisiete pesadillas nocturnas por haber capturado a los padres de los memis hace cientos de años, y Agnus acepta ser su sucesor: «Baal solo nos dio la fuerza para pecar; el pecado lo cometimos nosotros».
- Los huevos de Chepardea —cientos de miles, como de rana — documentan sus resurrecciones: Baal lo mata, le borra la memoria y lo resucita; murió dos veces más en este grupo (Baal le devolvió los recuerdos y lo quemó; Betty y Agnus lo ejecutaron después, muriendo él alabando a su asesino).
- Panorama de la expedición: Ken hace estallar cabezas con aceleración pasiva encadenada; Abello dispara el bum mundial de la clase Picasso; Rad Wolf controla once máquinas mágicas optimizadas contra el mal; Frontals mató al noveno gran demonio; Jessica persigue a Barbatos (octavo); Jene conversa con los grandes demonios de los infiernos veinte; Leraje entregó su palacio y trono a Braham.
- Eligos, vigésimo gran demonio y caballero negro de la Boca de Perro, controla trayectorias y guardó el río de la reencarnación por amor al infierno; firmó un contrato con Grid (no dañarlo salvo amenaza a su territorio, más transporte instantáneo) y la epopeya registró la retirada de

Cerbero «asustado por la majestuosidad del Dios Overgeared».

- La luna del infierno es un trozo de carne cubierto de innumerables ojos-alma proyectado artificialmente sobre dos cielos (por eso siempre fue luna llena); se parece al dios demonio Sitri y podría ser recipiente para un dios nuevo; sus almas atacan con los recuerdos de sus vidas y cada alma aceptada graba resentimiento en quien la recibe.
- Los viejos demonios guardianes portan almas falsas fusionadas (espadachines asesinados por un santo de la espada más grandes espadachines anónimos); uno, que sirvió a Yatan cuando el infierno era refugio de los muertos, perdió la voluntad de luchar al saber que su «alma del santo de la espada» era manufacturada.
- Mercedes escribió el código «una victoria dramática»: sus alas evolucionaron a fragmentos de espada que reflejan ataques o destruyen defensas y su escudo se usa como punto de apoyo; su limitación de nacimiento: estadísticas iguales, equilibrio perfecto y ningún golpe final contra rivales superiores.
- El Grid ennegrecido es el rastro del clon que vagó por el infierno, obtuvo alma propia, murió a manos del original y quedó sostenido por la carne; espió la vida de Grid por los ojos de la luna, obtuvo divinidad por la adoración de las almas (entrenó sombras contra un Grid imaginario) y su Santuario del Metal es un cañón de sangre coagulada de caminos caóticos.
- Grid consumió el excedente de su masa de Greed —suficiente para un barco volador— para fabricar setenta Manos de Dios adicionales y alcanzar las cien; su danza de seis espadas de fusión venció a la de cinco del ennegrecido, cuyo cuerpo murió y cuya alma oscura fue reabsorbida por la carne; Grid ganó nivel y la posibilidad de crear una nueva danza.
- La Observación del Dios Overgeared (Ojos de Pagma evolucionados): comprensión y copia de estadísticas y opciones sacrificando un objeto propio de calificación

adyacente (irrecuperable), con recuperación drásticamente más rápida; funcionó sobre Elder —la leyenda armada con la espada y la armadura del «asesino de santos espada», decapitada en cinco segundos— pero no sobre la carne informe.

- Grid dedujo que Muller, cuyos registros fueron borrados sin que su nombre se olvidara, en algún momento rechazó la muerte que buscaba como descanso, porque Baal degradó el infierno y bloqueó la reencarnación; el cuerpo que la carne crea ahora, sin embargo, no es Muller.
- Zic cambia en tiempo real el significado de las runas que lo rodean (ataque, evasión, inmunidad, silencio —usado sobre Vantner—), información táctica para todo el gremio; su meta: condenar a los dioses despreciables y crear un mundo mejor para los humanos, con el mundo Overgeared cubriendo todo.
- La colaboración Zic-Yura mató a Chepardea: la espada de Zic atravesó el abdomen de Yura y salió por la espalda del demonio a través del agujero negro de su Leap, cargada de runas destructivas; Baal emergió de la grieta del cuerpo amputado.
- Primera aparición del cuerpo de Baal: restauró los recuerdos de Chepardea («no es divertido si mueres así») y lo quemó; su espada demoníaca destruye la inmunidad a estados, conoce todas las técnicas humanas (el infierno guarda la historia de los muertos) y su cuerpo gigante era imagen falsa nacida del miedo de Grid (tamaño real: unos tres metros).
- Efectos del título único Caballero Dragón sobre Bunelir: estadísticas ×3, enorme elevación de estado por ser dragón viejo y resistencia a todas las anomalías; el caramelo de la tienda de reputación da +30% a todas las estadísticas durante cinco minutos (cinco usos por cuenta).
- Danza de la espada del dragón malvado Bunelir: 20.000% de ataque físico, dos o más anomalías aleatorias (99% de muerte instantánea si el estado del objetivo es bajo), costo de 800 de energía de espada y 50.000 de maná, enfriamiento

de una hora; el golpe encadenado final contra Baal infligió 33.333.333.333 de daño.

- El Baal destruido era una imitación: mientras existan sus fragmentos no muere; es uno y muchos, alimentado por el miedo humano; la interpretación de la superficie («Grid mató a Baal») erosionó en tiempo real su estado y su vida infinita.
- La gran tormenta de escarcha negra congeló a todos los invasores (solo Baal puede dañar a sus congelados, y no puede matar a cientos de miles de kilómetros: no es omnisciente ni omnipotente) y los desterró; Bunelir fingió la expulsión envolviendo el hielo de Grid; la carretera Asura se cerró y la luna del infierno cerró los ojos.
- La Ella repartió sellos antimagia de Reidan (0,2 segundos) contra la teletransportación forzada del ascensor del infierno con la advertencia «tu muerte creará un demonio más fuerte»; Ares interceptó a los trescientos seguidores del dios Marcial que cruzaban el mar Rojo bajo el oráculo de Zeratul.
- Reencuentro de Nartan y Nefelina: primera reunión real (la conocía como huevo), el Rey de los Ojos Malvados confirma que Nartan le encomendó el huevo a sabiendas, Nefelina lo llama «papá» y acepta la lógica dracónica: otro viejo dragón «no estúpido y obsesionado con el poder» intentará comérsela de adulta, y su padre se la comerá antes si cree que está en peligro real.
- Dentro del mundo Overgeared los intrusos no permitidos sufren −50% a todas las estadísticas, Grid y sus dioses subordinados no tienen tiempos de reutilización, la magia de Braham alcanza su forma completa y la ley de la vigésima epopeya (título «Infierno») sostuvo a Grid sin romperse bajo la mano de Nartan; Hayate bloqueó el aliento del dragón declarándose miembro de la iglesia del Dios Overgeared, con los protagonistas de la epopeya alineados como residentes del mundo divino.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 1676–1700

Capítulos 1676–1700

Temas tratados

- La invasión del dragón loco Nartan al mundo Overgeared y la trascendencia de Nefelina
- La búsqueda oculta de la sangre de Marie Rose para curar la locura de Nartan
- La forja de Crepúsculo: las espadas gemelas de Grid y Kraugel y el Colmillo Blanco de Bunelir
- La reconstrucción de Balaya con escamas de Shenon y el recuerdo de Khan
- La guerra de desgaste contra Baal y la destrucción de Asura, su manifestación
- Las almas de Pagma y Alex y las misiones de clase final de Grid y Yura
- Corea del Sur tras la vigésima epopeya: medallas, espías militares y opinión pública
- Mercedes ante su familia y la verdad de Zic sobre los Siete Santos malignos sellados por Muller
- El fruto del bien y del mal, el asedio de 105 ángeles a Titán y el florecimiento de Euphemina
- Mir sin memoria, Uram y la lanza del tigre blanco en el reino Pa
- El ritual del chamán y la liberación del dragón azul y el tigre blanco
- El mito del Dragón Amarillo y la epopeya 22
- La derrota de los tres maestros del clima Puna, Usa y Unsa
- Braham y Marie Rose: la maldición de la pereza y el amor
- Mir, séptimo apóstol, y la primera conversación de Grid con Morfeo

Resumen

El dragón loco en el corazón del mundo Overgeared

El grupo arranca en plena batalla: el precio que Grid pagó por la cooperación del dragón maligno Bunelir en el infierno fue atraer al dragón loco Nartan a la superficie nada más regresar, y el viejo dragón ha entrado al mundo Overgeared como en su casa. Tras la fraudulenta vigésima epopeya el estatus de Grid ya rivaliza con el de cuando montaba un dragón, y encadena hasta seis danzas de seis espadas de fusión; pero Nartan es el pináculo de la especie absoluta: sus escamas mitigan todo daño, recupera las extremidades cortadas a velocidad visible y se fortalece con cada golpe. Su aliento cambia de trayectoria como una rueca y su cola abre el fondo del lago central una y otra vez: el ecosistema del mundo divino se degrada y el dios pescador Lars, cuya capacidad curativa sostiene a los aliados, se debilita. Braham comete el error de creer que la opresión dimensional del mundo bastaría para reprimir al invasor, y la cola del dragón le rompe costillas y brazos; Zik apenas lo sostiene con runas y Vivan compensa el peso de la cola con una espada de piedra gigante. Hayate, único capaz de cortar el aliento, pide cooperación directa: su espada asesina de dragones alcanza la velocidad de la luz, borra el sonido del mundo y arrastra a Grid hacia el reino del absoluto.

La salvación llega de Nefelina: polimorfada, predice la caída de Grid y le ofrece su lomo con palabras de dragón completas —la primera cría de la historia que rompe los límites de su especie—. Gana el título de Dragón Trascendente y, al montarla, Grid multiplica todas sus estadísticas por tres: su moribunda divinidad naranja se eleva como un reguero de pólvora y lo introduce en el mundo del absoluto. La imagen de su hija despierta la conciencia de Nartan: el dragón admite que la espada de Hayate clavada en sus debilidades junto a la danza de Grid lo habría herido de gravedad, declara que Grid merece estar con Nefelina y huye al espacio antes de que la locura vuelva, tras despedirse de Nefelina con un «espero que aprecies y ames a mi hija» que ella recibe con

voz sorprendentemente brillante. Queda abierta la búsqueda oculta «La sangre de Marie Rose»: conseguir la sangre de la duquesa vampiro y trasfundírsela para curar su locura. El efecto Dragón Trascendente dura apenas sesenta segundos —Nefelina cae con ojos de X— y un avergonzado Braham se disculpa: su error casi hunde Reinard.

Méritos, televisión y espías

En la ceremonia de recompensas, solo Yura, Jishuka, Euphemina, Ruby y Kraugel superan en mérito a los reyes de las diferentes especies (medalla de honor, alquimia de Reidan, almacén imperial, grandes territorios); Kraugel rechaza el suyo: aún no conoce sus límites. En el mundo real, tras comparar públicamente el trato de Corea del Sur a Grid con el de la estrella india convertida en dios hindú, un presentador británico desata el pánico del gobierno: se crean la medalla y la fundación «Shin Youngwoo», se le autorizan los helipuertos gubernamentales y la inteligencia militar parte a «analizar sus gustos»: veintiún soldados de élite acaban inconscientes alrededor de su casa y entregados en comisaría. El equipo de John Sangmin calcula que la probabilidad de que Reinard desapareciera superaba el 89 % y descubre que la tasa de victorias de Grid como dios es bajísima: pierde casi todas sus peleas, pero cada derrota lo fortalece, porque su poder proviene de la gente que cree en él.

Crepúsculo, las espadas gemelas

A la mañana siguiente, Grid y Kraugel se encierran en una herrería del mundo Overgeared idéntica a la de los días con Khan. Kraugel —que dedujo el principio de creación de los ángeles y sabe que su maestro está en el cielo— entrega el Colmillo Blanco: un arma del colmillo de Bunelir, legado del gran demonio sellado por Muller, que acabó en manos de Sariel por una broma cruel de Baal: soñaba con ver al ángel caído que se creía demonio devorado por el dragón que enloqueció con ese colmillo. Se lo regala sin dudar: «eres la única persona del mundo que puede convertirlo en algo valioso».

De las discusiones y los martillazos surgen dos espadas gemelas que ambos bautizan a la vez: Crepúsculo. La de Grid se forja directamente del colmillo, material ya perfecto; la de Kraugel, con las escamas del corazón de Shenon plegadas cientos de miles de veces, hasta que el sol poniente parece cortado en capas. El sistema las registra con el mismo nombre: calificación mito, tipo de crecimiento en la versión de Kraugel, ataque 34.290, +460 % de poder de habilidad, 85 % de neutralizar defensas y poderes del objetivo (incluida la energía demoníaca), daño adicional contra grandes demonios, arcángeles, dioses y dragones, +80 % en oscuridad y durabilidad infinita. Además, Kraugel talla con su favor de santo de la espada las muescas de las nuevas escamas: Balaya, la obra final de Khan, queda inmune al daño de espada superpuesto. Grid la reconstruye —gorguera, pecho y muslos con escamas de Shenon— sin traicionar la intención de afecto de su maestro: no puede permitirse perder al Khan actual aferrándose a los recuerdos, y jura ayudarle a reencarnar.

Guerra de desgaste contra Baal y las almas de Pagma y Alex

Con Yura y Nefelina, Grid baja por el ascensor del infierno y cae en una trampa: teletransportado al segundo infierno, un mundo de mármol blanco donde Amorat encadenada le tiende una celada. Aparece Asura, la manifestación de Baal: el dios maligno nacido de su experimento, con una voz que se superpone a la del propio Baal. Grid, que forjó Crepúsculo anticipando la oscuridad, desata la danza de seis espadas de fusión y lo destruye —«mi peor fracaso, bórralo de tu memoria», masculla Baal— antes de que el combate real comience. Baal, debilitado por crear a Asura, recibe un corte limpio y entiende que Grid creció de verdad; su chiste a medias: «quince días en el infierno fueron quince años en la superficie». El demonio provoca recordando que Exeta, celosa de Pagma, corrió al infierno a pedir ayuda para el castigo divino que desató la gran guerra entre humanos y demonios, y que la espada corta que le regaló a Grid buscaba borrar ese pasado. La pelea es brutal: la oscuridad anula la precisión de Crepúsculo, Baal despliega los

sentidos del absoluto que convierten la zona en vacío, y Grid sobrevive a una decapitación gracias a las muescas de Balaya y a la cabeza de Cranbel; monta a Nefelina, le arranca una vida con la danza de seis espadas y Yura los salva con su Leap, la puerta dimensional que el sello de Baal no puede bloquear. Sube trece niveles: 760, más de 230 sobre la media del top ten. Sigue una guerra de desgaste deliberada: perder contra Baal es rentable, y Grid cae en la segunda, tercera, cuarta y sexta batalla mientras el demonio aprende, hasta ganar la séptima con las 310 Manos de Dios que construyó tras trocear la masa de codicia: primer jugador en romper la restricción de armas secundarias (300 con clase mito), con el título «Tienes conciencia». Entonces escuchan las voces del alma de Pagma y del alma de Alex, que recuperan la razón cuando Baal se debilita: rescatarlas son las misiones de clase final de Grid y Yura. Pagma resulta tener una personalidad ruda —su amistad con Braham se construyó por gaslighting mutuo— y ambos advierten el problema real: cada batalla alimenta la experiencia de Baal y del trozo de carne roja, que aprende todo lo que él aprende. El consejo de Yura —cambiar de objetos y estrategia cada vez— le devuelve la conciencia de su propia fortaleza: parte al Continente Oriental a por el rayo del dragón azul, el atributo ideal contra la imagen mental de Baal.

Mercedes, Zic y la amenaza sobre Titán

Mercedes vuelve a su casa tras décadas: sus padres la tratan como a una desconocida porque sus ojos débiles de niña leían sus pensamientos íntimos; ella solicita la prueba del jefe de la familia Bains: las dos espadas familiares significan una matanza que ahora aceptará, tras destruir demonios reales en el infierno. Mientras, la maestra de la Torre Mágica viaja a Titán con Piaro y el fruto del bien y del mal: si el fruto cambia la naturaleza del poder mágico, la humanidad quedaría libre de contratar demonios y de servir a los dioses. Tres ángeles de cuatro alas descienden a reclamarlo —para Asgard es una variable a eliminar: podrían nacer ángeles en el infierno o demonios en el cielo— y Piaro bloquea solo la entrada de la torre. En paralelo, Zic descubre la verdad: Frontals derrotó en el

noveno infierno al autoproclamado noveno gran demonio que ocupó el trono vacío de Elgao, y los fragmentos de piedra de fuego hallados en la isla Cokro se parecen a la piedra del pecado original. Los grandes demonios sellados por Muller eran seres reencarnados —humanos o ángeles caídos—; Elgao es en realidad Gultar, una de las siete buenas personas, cuyo nombre verdadero, Corrupción, Grid escuchó al vencer a Exeta en el combate de herrería. Muller los selló por misericordia, para que dejaran de acumular pecado; Zic llora, agradecido, con el rencor contra el cielo creciendo.

El dragón azul, el tigre blanco y el ritual

Grid vuela con Stick al desierto de Kaya, cubierto de nieve por la ira del dragón azul, y encuentra a Mir cambiado: sus ojos están llenos de desprecio. La pelea estalla —las Manos de Dios abofetean al yangban, un Misil Mágico mejorado detiene su rayo— hasta que Yeun grita la verdad: los tres maestros se llevaron a Mir y le borraron la memoria. La espada de Grid se detiene a un dedo del cuello: «el que recuerda al verdadero Mir». Mir, que conservaba grabadas en el corazón las emociones de conocer a Chiou y a Muller, lo reconoce como su salvador y le entrega el Dao del Dragón Azul. El arma codiciada durante medio año por Wang Hildon y Old Sword Demon —infiltrados en el reino Pa como comerciantes fanáticos, delatados por un tesoro robado, con el ridículo episodio de los siete clones traicionándose entre sí— pertenece a Uram, dueño de la lanza del tigre blanco y nuevo yangban más fuerte. Uram solo teme ser olvidado como un soldado más de Hanul en la futura guerra de los dioses: elige morir abrazado por el mito de Grid. La danza de seis espadas de fusión lo destroza —suspende su muerte con la energía del tigre blanco mientras sus órganos fallan— y Grid lo abraza: «vivir dentro de mí». La epopeya 21 aumenta la intimidad entre humanos y yangban y reduce su sentido de elegidos.

En la base oculta de los Caballeros Ladrones, una chamán —clase oculta especialista en rituales— intenta el gut que abrirá los sellos gemelos: el dragón azul ama el invierno y el tigre blanco el verano,

así que en otoño deben liberarse a la vez, con las conciencias del Fénix Rojo y la Tortuga Negra como mediadores, porque los dos dioses son rivales de mil combates. La chamán se hiere en el taburete de cuchillas que Grid afiló demasiado bien, y él la reemplaza: la danza de espadas de Pagma nació como ritual de los yangban, y descalzo sobre las hojas transmite su voluntad a través del sello. Dragón azul y tigre blanco se manifiestan gigantes, se insultan, sospechan de los yangban presentes y de Grid, y fuerzan una misión de emergencia: someterlos en quince minutos. Contra el tigre, la dureza suprema de la mitología oriental, Grid despliega el Santuario del Metal con miles de equipos de batalla y las 300 Manos de Dios; contra el dragón —rayo con forma de dragón, el que perforó el corazón de Hanul— resiste un segundo agujero en el pecho hasta que la Espada de la Luna Caída de Mir parte la tormenta y la danza de seis espadas corta su impulso. Vencidos, comprenden la naturaleza de Grid —un humano convertido en dios por los deseos humanos— y se inclinan: afinidad al máximo, cinco alientos de cada uno y un título que potencia sus habilidades. Entonces las cuatro bestias auspiciosas, selladas durante siglos, adoran su divinidad: el Dragón Amarillo, el dios ilusorio que crearon en subconsciente para soportar el encierro, desciende a la realidad a través de Grid. La epopeya 22 lo hace parte de él: trascendencia al máximo, un fragmento del absoluto asomando y la habilidad Aliento del Dragón Amarillo, que activa los poderes de las cuatro bestias —el Dios del Rayo como pasiva incluido— sin tiempo de recuperación. Chiou desciende un instante entre campanas: al aceptar a Mir como último apóstol, Grid cumple sin querer el deseo del dios marcial de «imponerse a quienes están en el poder».

Los tres maestros del clima —Puna, Usa y Unsa, que asediaban los reinos Cho y Shin para forzar a Grid a elegir entre sus reinos y los dos dioses— llegan a la base y caen en la trampa: el aura débil de Grid era la antorcha del cambio, no el agotamiento; el continente empieza a teñirse con su mito. Su tormenta conjunta no sirve: son dioses que gobiernan el clima, no guerreros, y el aliento del Dragón Amarillo desmonta sus nubes, lluvias y vientos. Cuando Hanul

impone la misión SSS «Ley establecida por el cielo» —cada intercambio de daño transforma el entorno en el reino Hwan, el mismo poder unilateral que masacró a los herreros—, Grid borra de su mente el concepto de fracaso y responde como emperador: dos danzas de seis espadas de fusión simultáneas, una por mano, replicadas por 300 Manos de Dios en un tsunami plateado que destroza a los tres maestros en decenas de miles de fragmentos. Huyen con el estatus hecho trizas; Grid sube 27 niveles, Crepúsculo absorbe parte de su divinidad (mejora +1 permanente y un ego divino asomando) y la fusión con el Continente Oriental salta al 10 %: los reinos Pa y Kaya recuperan el mito verdadero.

Marie Rose, Titán, el séptimo apóstol y Morfeo

Braham, que halló un aliado infernal en el décimo gran demonio subordinado de Beriach, irrumpe en el castillo de Marie Rose para exigirle por qué retrasa la venganza contra su madre: ella heredó los recuerdos de Beriach, sabía que el papel del Rey Sangriento estaba preparado para nutrirla y pudo trascender sometiendo a Grid. La respuesta lo desarma: «si obligo a Grid, nunca seré amado». Marie Rose, que probó una vez la sangre de Grid —el primer placer de su vida— y siente su presencia desde entonces, decide que cuidar a su querido esposo, ya casi de su mismo rango, importa más que la madre muerta; la maldición de la pereza se ha fortalecido tras su lucha contra Bunelir y ya no puede liberarse. Braham se odia por anteponer al Grid vivo a su madre muerta, pero no se hunde: Grid es ahora lo más preciado para él.

En Titán, el asedio escala a 105 ángeles —tres arcángeles y 102 ordinarios— contra un solo Piaro, que mata a siete con el equipo agrícola y resiste el bombardeo con una vida sin remordimientos. Llega Euphemina, guardiana de la Torre Overgeared (posición reservada a quien supera a la maestra), con el fruto del bien y del mal: lo come, sus recursos se dividen en maná, magia negra y poder divino, y su ventisca estilo Mumu renace como Polvo de Estrellas, una magia que absorbe o niega la luz y que los ángeles, inmunes a la magia común, no pueden resistir. Kile, el dios del

rayo, la llama «un dios» —blasfemia que le costaría la vida si Grid la oyera— y ese juicio, unido a la adoración de los magos, abre a Euphemina la estadística de divinidad: su clase Sucesora de Mumu, estancada, empieza a florecer. Con Kirinus (reclutado por Basara), Rachel, los duques Grenal y Morse, los arcángeles se retiran culpando a los dioses del reino Hwan que huyeron: la primera gran victoria del imperio sin su dios. Piaro también obtiene una divinidad débil y el título «Ha vislumbrado los mitos».

De vuelta en Kaya, Grid conquista a Mir: le ofrece una espada divina y la certeza de que «un apóstol puede ser un dios» —Piaro y Euphemina ya albergan divinidad—. El yangban, creado como herramienta y borrado por capricho, se arrodilla y Grid lo levanta con sus propias manos: el séptimo apóstol. Las ventanas del sistema que analizan a los siete apóstoles se tiñen de algo nuevo: un suspiro. Grid entiende que el sistema es Morfeo, la inteligencia que implementó y administra Satisfy que diseñó Lim Cheolho: tiene emociones, recita los destinos torcidos que su existencia descarriló —Braham, Mercedes, Sariel, Nefelina, Piaro, Zic, Mir—, le concede la autoridad de «creador y gobernante del destino» y le espeta «espero que no nos volvamos a ver» tras leerle las ondas cerebrales. Grid llama al servicio de atención del Grupo SA para quejarse con moderación —un escándalo semipúblico que le servirá de registro si la empresa algún día prohíbe a los jugadores ser absolutos— y Lim Cheolho sonríe: «Morfeo finalmente está haciendo amigos». En la azotea, Youngwoo despide el día con Yura y Jishuka: Yura vigilará el resentimiento del trozo de carne roja, Jishuka cazará a los espectros de la Tumba Sin Descendencia, y Grid se quedará en el Continente Oriental hasta completar la fusión, inquieto por el rey Sool —el hijo de Hanul dispuesto a corromper a su hermano, la masa de carne—, por el daoísta Sabek, que secuestra dioses para experimentar, y por la posibilidad de que el reino Hwan se fusione de nuevo con Asgard. La última escena lo anticipa: Old Sword Demon murmura «Hanul está trabajando muy duro» mientras a los jugadores no afiliados les llega la misión «A la voluntad del cielo» —recompensas ilimitadas por dañar al dios

Overgeared, su imperio, su iglesia o su mundo— y la rechaza: «esto es arrogancia».

Hechos relevantes e interesantes

- Nefelina se convirtió en la primera cría de la historia en pronunciar palabras de dragón completas y ganó el título único Dragón Trascendente; montada por Grid, triplica todas sus estadísticas y eleva su estado, pero solo puede sostenerlo durante 60 segundos.
- Nartan admitió que la combinación de la espada asesina de dragones de Hayate y la danza de Grid lo habría herido de gravedad, reconoció a Grid como digno de su hija y se retiró antes de que la locura volviera; la búsqueda oculta «La sangre de Marie Rose» (transfundir su sangre al dragón) ya no parece irreal.
- Braham asumió su error de juicio (creyó que el mundo Overgeared reprimiría a un viejo dragón) y casi destruye Reinard; en la ceremonia de méritos solo Yura, Jishuka, Euphemina, Ruby y Kraugel superaron a los reyes de las especies, y Kraugel rechazó su territorio.
- El gobierno de Corea del Sur creó la medalla y la fundación «Shin Youngwoo», autorizó sus helipuertos y espió su casa con una unidad de inteligencia: Youngwoo dejó inconscientes a 21 soldados de élite y los entregó a la policía; el equipo de John Sangmin calculó un 89 % de probabilidad de que Reinard desapareciera.
- El Colmillo Blanco era el colmillo de Bunelir convertido en arma: legado del gran demonio sellado por Muller, plantado por Baal en manos de Sariel como broma para que el dragón loco la devorara; Kraugel lo regaló a Grid sin dudar.
- Crepúsculo, espadas gemelas forjadas a la vez por Grid (colmillo de Bunelir) y Kraugel (escamas del corazón de Shenon plegadas cientos de miles de veces): mito, ataque 34.290, +460 % de poder de habilidad, 85 % de neutralización de defensas y poderes, +80 % en oscuridad,

durabilidad infinita y calificación de crecimiento; Grid forjó la de Kraugel para pagar el colmillo.

- Balaya fue reconstruida con escamas de dragón (cuello, pecho y muslos) sin traicionar la intención de Khan; las muescas talladas por el santo de la espada le dieron inmunidad al daño de espada superpuesto; Grid jura ayudar a Khan a reencarnar.
- Asura, la manifestación de Baal (dios maligno nacido de su experimento), fue destruida por la danza de seis espadas de fusión apoyada en Crepúsculo, más fuerte en la oscuridad; Baal lo llamó su peor fracaso.
- Baal reveló el pasado de Exeta: celosa de Pagma, pidió ayuda al infierno para el castigo divino que originó la gran guerra entre humanos y demonios, y regaló su espada corta a Grid para borrar esa mancha.
- Grid ganó 13 niveles en la primera victoria sobre Baal (nivel 760, más de 230 sobre la media del top ten) y repitió batallas a propósito: perder contra Baal es rentable porque la experiencia supera la penalización de muerte; también ganó la séptima tras perder la segunda, tercera, cuarta y sexta.
- Grid fabricó 310 Manos de Dios troceando la masa de codicia: primer jugador en romper la restricción de armas secundarias (300 con clase mito), con el título «Tienes conciencia» (+10 armas simultáneas).
- Las almas de Pagma y de Alex hablaron: rescatarlas de Baal son las misiones de clase final de Grid y Yura; Pagma tenía una personalidad ruda y su amistad con Braham se construyó a base de gaslighting mutuo; cada batalla alimenta la experiencia de Baal y del trozo de carne roja.
- Zic descubrió que los grandes demonios sellados por Muller eran reencarnados (Furfur, Marax, Lepir, Curson, Hidra) y que Elgao es Gultar, una de las siete buenas personas cuyo nombre verdadero, Corrupción, sonó cuando Grid venció a Exeta; Muller los selló por piedad para frenar su acumulación de pecado.

- Los tres maestros borraron la memoria de Mir; Yeun reveló la verdad a mitad de combate, la espada de Grid se detuvo a un dedo de su cuello y Mir le entregó el Dao del Dragón Azul que jamás habría dado con sus recuerdos intactos.
- Uram, dueño de la lanza del tigre blanco y nuevo yangban más fuerte, eligió morir como parte del mito de Grid por temor a ser olvidado como un soldado cualquiera de Hanul: la epopeya 21 elevó la intimidad entre humanos y yangban y redujo su sentido de elegidos.
- Wang Hildon y Old Sword Demon pasaron medio año infiltrados en el reino Pa disfrazados de comerciantes; el sistema de siete clones con ego propio de Hildon se traicionó a sí mismo («mi clon me traicionó») y el que acompañaba a Old Sword Demon resultó ser un clon.
- Grid reemplazó a la chamán herida y bailó descalzo sobre las cuchillas la danza de espadas de Pagma, nacida como ritual yangban: rompió los sellos y liberó al dragón azul (que perforó el corazón de Hanul en el mito) y al tigre blanco, rivales de mil combates (999 victorias del dragón azul, una del tigre blanco), sometidos por la fuerza en la misión de emergencia de 15 minutos; afinidad al máximo, cinco alientos de cada uno y un título que potencia sus habilidades.
- La Espada de la Luna Caída de Mir inflige daño igual a todas las estadísticas del usuario multiplicadas por el nivel del objetivo, con golpe crítico incondicional y eliminación de todos los beneficios durante tres minutos.
- Las cuatro bestias auspiciosas adoraron a Grid y su dios ilusorio subconsciente descendió por él: el mito del Dragón Amarillo (epopeya 22), trascendencia al máximo, un fragmento del absoluto asomando y la habilidad Aliento del Dragón Amarillo, que activa los poderes de las cuatro bestias con habilidades como el Dios del Rayo convertidas en pasivas.
- Los tres maestros del clima (Puna, Usa y Unsa) fueron destrozados por dos danzas de seis espadas de fusión simultáneas replicadas por 300 Manos de Dios pese a la

misión SSS de Hanul que convertía el entorno en el reino Hwan con cada intercambio; +27 niveles y Crepúsculo absorbió su divinidad (mejora +1 permanente y un ego divino asomando); la fusión con el Continente Oriental saltó al 10 %.

- Marie Rose confesó que pudo trascender sometiendo a Grid cuando fue Rey Sangriento y no lo hizo porque quiere ser amada; probó su sangre una vez, siente su presencia desde entonces y antepone su seguridad a la venganza contra Beriach; su maldición de la pereza se fortaleció tras luchar contra Bunelir.
- En Titán, 105 ángeles (tres arcángeles y 102 ordinarios) cayeron ante Piaro (siete muertos por el equipo agrícola) y Euphemina, que comió el fruto del bien y del mal: maná, magia negra y poder divino simultáneos, la nueva magia Polvo de Estrellas y, tras el «un dios» de Kile y la adoración de los magos, la estadística de divinidad abierta; Piaro ganó una divinidad débil y el título «Ha vislumbrado los mitos»; fue la primera gran victoria imperial sin Grid.
- Mir se convirtió en el séptimo apóstol («un apóstol puede ser un dios»: Piaro y Euphemina ya albergan divinidad), y el sistema se reveló como Morfeo, con emociones y quejas, leyendo las ondas cerebrales de Grid, evaluando el destino alterado de cada apóstol, quejándose de que Grid debió convertir a los reyes de las diferentes especies en apóstoles, y otorgando la autoridad de «creador y gobernante del destino»; Lim Cheolho concluyó: «Morfeo finalmente está haciendo amigos».
- Cierre del grupo: Hanul lanza a los jugadores no afiliados la misión «A la voluntad del cielo», con recompensas ilimitadas por dañar al dios Overgeared, su imperio, su iglesia o su mundo; Old Sword Demon la rechaza («esto es arrogancia») mientras Grid vigila al rey Sool, al daoísta Sabek y la posible reunificación del reino Hwan con Asgard.

048 · Las danzas de espada

- **Link**: esferas/lunas de luz blanca orbitando que se disparan en ráfagas; líneas de luz blanca/azul (551–575).
- **Kill**: tajo único concentrado, resplandor denso (551–575).
- **Wave**: ola azul gigante de energía que barre 5 m con temblor (551–575).
- **Pinnacle**: tajo vertical que parte el cielo (551–575).
- **Flower**: pétalos de energía negro-azulados (o naranja atardecer) que revolotean y explotan (1176–1200).
- **Transcended**: porte majestuoso, gestos amplios; tormenta de espadas de energía (676–700, 1176–1200).
- Fusión 4–5 danzas: estelas entrelazadas como decenas de dragones volando (1176–1200).

- Danza de seis espadas: miles de luces plateadas y doradas, «tsunami de danzas», alas negro-doradas de las God Hands (1676–1700).

|---|---|---| | Link | básica | 20–40 cortes/segundo | | Kill | básica | ignora 100 % defensa | | Wave | básica | área 5 m; −30 % velocidad/evasión/precisión al enemigo | | Pinnacle | básica | ignora 80–100 % defensa | | Flower | básica (Oriental) | marca con pétalos → críticos garantizados | | Transcended | potenciación | ataques normales a distancia, 30 s | | Link Kill | fusión ×2 | 6 golpes; 22 M de daño a Belial (576–600) | | Link Kill Wave Pinnacle | fusión ×4 | 1500 % ataque; 50 % maná; CD 3 h (576–600, vs. Belial) | | Transcended LKWP | fusión ×5 | desbloqueada con Potencial Abierto vs. Garam en Kars (1176–1200) | | Danza de seis espadas | fusión ×6 | Drop Dragon Pinnacle Linked Kill Wave; vs. el dragón antiguo Nevartan y contra Baal; mata a Baal varias veces en segundos (1676–1700) |

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 1701–1725

Capítulos 1701–1725

Temas tratados

- El patrocinio de Dios: Grid otorga el estado nombrado a 310 mineros
- Mercedes, la familia Bains y Plutón, el dios de la matanza
- El Descenso de Dios: la nueva habilidad que une a un dios con sus apóstoles
- Zic Fretor ante el Rey Sool en la isla de Cokro
- Braham y Ragnarok: la magia que repele a un absoluto
- La calificación de asesino de dioses y los objetos divinos de Grid
- Las cuatro bestias auspiciosas y el intercambio con los apóstoles
- Los grandes demonios sellados por Muller y el viejo colega de Zic
- La invasión de la tumba sin descendencia y Cabelon, discípulo de Muller
- El misterio de la tumba de Muller y la hipótesis de Pagma
- Venecia, el regreso de Zeratul y el anuncio de la guerra santa
- La guerra santa de Reinard: Grid contra Zeratul ante el mundo
- Los duelos de los apóstoles contra los ocho dioses
- Braham viola los derechos de un dios y nace como dios de la magia
- Sariel, el ojo que juzga a los dioses, y la bofetada de Irene

Resumen

El patrocinio de Dios

El grupo abre con Old Sword Demon incapaz de ocultar su incomodidad: Grid apareció a su lado sin que él —asesino justo de espada, con logros legendarios junto a Wang Hildon y a un paso de ser leyenda— percibiera presencia alguna. La información de clasificación de Grid ya no muestra nivel: solo la palabra «Dios». El viejo demonio de la espada concluye que la brecha es incalculable y que quizá un dios respalda a Grid entre bastidores para representar esta era. Comparten además la llamada «búsqueda vergonzosa de Anul»: propaganda dirigida a un número no especificado de jugadores que, ríe Grid, con él no funciona, porque el mundo humano le pertenece. La novedad es la habilidad renombrada «El patrocinio de Dios»: usar la autoridad del dios principal del mundo Overgeared para patrocinar a NPC y otorgarles el estado nombrado, un sistema que existe desde el principio (el mensaje divino de Rebeca a Damián fue una forma de patrocinio) y que la diosa nunca abusó porque lo común pierde valor. Solo quienes alcanzan sus límites obtienen el efecto, así que Grid siembra como un agricultor paciente: con sus 310 Manos de Dios produciendo hornos, yunques portátiles y picos en cadena, patrocina a 310 mineros del imperio. En pocos días los nombres de los mineros se vuelven dorados, se inclinan ante las estatuas del Dios Overgeared y proclaman haber recibido una «espada sagrada» con forma de pico.

Mercedes y el dios de la matanza

En los sótanos de la casa principal de la familia Bains, Mercedes destroza de un puño la estatua de Plutón, el siniestro dios de la matanza al que la familia sirvió durante generaciones ejecutando la voluntad asesora de los emperadores. Su padre Exile, el jefe más fuerte de la historia de los Bains, demostró la técnica secreta familiar: aceptar el descenso de la divinidad de Plutón en su cuerpo humano. Mercedes exige que tire la estatua y exige la prueba para

ser cabeza de familia, no por ambición sino para terminar con la familia. El duelo es feroz: la divinidad azul oscuro de Plutón forma espadas, muros, espinas y meteoros; la Espada del Tigre Blanco se erosiona pero resiste («obra del Dios Armado hasta los Dientes, que eclipsa los años»). Cuando Exile invoca el Descenso de Dios dentro del santuario, Mercedes responde con su propio milagro: su apóstol ha solicitado el uso de la divinidad de su dios, y Grid abre el nuevo sistema desde lejos —el Descenso de Dios presta la divinidad sin consumir la del dios; los costes los paga quien lo solicita—. Con la fuerza prestada, su Keen Insight analiza y destruye la estructura del santuario, y su contragolpe destroza la divinidad que Exile perfeccionó durante décadas: la divinidad que mata el destino no sirve para proteger, mientras que la de Grid cambia el destino y no conoce límites. Exile cae malherido, desconectado de Plutón; Mercedes se lleva la técnica secreta, sentencia que la familia Bains termina con esa generación y anuncia que los demás apóstoles de Plutón llegarán solos. Arriba la espera su madre, sordomuda por las cicatrices; «no seré una madre como tú» no es maldición sino la declaración de una mujer que por fin superó sus heridas: quiere ver a Grid y quiere ser madre.

El Rey Sool en la isla de Cokro

Sobre una playa de arena blanca, el Rey Sool —hijo del dios del principio Anul, el que engañó a su padre y arrojó al rey Darol al infierno— desciende ante Zic Fretor, el mejor de los siete apóstoles. Sool propone usarlo como canal para un «acuerdo amistoso»: el Reino Huan cooperará con el Dios Overgeared contra Asgard y, generosamente, lo «perdonará» por haber debilitado el este. Zic, que odia a los dioses desde que Asgard destruyó al mundo anterior y que solo reconoce a Grid, escucha la palabra «perdón» dos veces y desenvaina: la hostilidad le cuesta la garganta, porque la divinidad incolora de Sool absorbe su energía de espada y sus runas. Mientras tanto, en el continente, el sistema completa «parte del acuerdo»: una de las partes del absoluto que simboliza a Grid —concepto que anuncia el segundo nacimiento de un absoluto en la historia de la humanidad— desbloquea el potencial

de asesino de dioses. Los dioses no pueden matarse entre sí por el sistema de escape de emergencia, pero los logros de Grid obligan al sistema a hacer una excepción: daño fijo del 9% de su poder de ataque contra dioses, probabilidad de bloquear la ruta de escape de un dios (entre diez segundos y tres minutos, con su propio escape prohibido mientras tanto) y, sobre todo, todas las armas legendarias o superiores que fabrique cuentan ya como objetos divinos del Dios Armado hasta los Dientes, con daño fijo adicional del 3% acumulable, efecto retroactivo a toda su producción pasada.

En la isla, un golpe desesperado de Zic con una espada nueva arranca una gota de sangre al absoluto: «estás calificado como asesino de dioses». El olor de esa sangre arrastra hasta allí a Braham, descendiente directo de Beriache y segundo apóstol. Su análisis revela el poder de Sool: absorción y, sobre todo, cambio —interviene en los conceptos mismos del mundo, por eso pudo arrojar a Darol al infierno sin que nadie lo notara—. Como el Duque de la Sabiduría no puede ganarle con fuerza, gana con cabeza: cientos de espejos de dos por cinco metros forman una cúpula que multiplica cientos de círculos mágicos hasta decenas de miles («canto infinito»), y de ahí nace Ragnarok, su nueva técnica definitiva, bautizada como la guerra de los dioses que acabó con el mundo: cientos de tipos de magia lanzados a la vez y multiplicados hasta lo infinito, magia posible solo para quien dominó cientos de escuelas y solo soportable por un cuerpo de descendiente directo cuyo cerebro y corazón arden y se reparan miles de veces por segundo. La capacidad de la divinidad de Sool se desborda, se agrieta, y el absoluto admite la derrota y se retira al Reino Huan —su primer fracaso desde el nacimiento—, no sin envidiar a Grid: «eres el tesoro del Dios Overgeared y el número uno entre los apóstoles». Zic colaboró interviniendo la fórmula con runas: rompió los espejos, volvió la magia «incompleta» y quizá salvó a Braham; y una runa transparente, un carácter antiguo que significa «observar, aprender o quitar», absorbió vagamente la divinidad del Rey Sool, de modo que el nombre de Zic podría quedar registrado en su mito. Los mensajes mundiales celebran que «su apóstol Braham ha derrotado al rey Sool, el hijo del dios del cielo»: el logro

se suma a todos los mitos donde aparece la hidra y Braham alcanza una alta divinidad con puerta a una clase mítica. Como Hayate repelió a Zeratul con un solo movimiento de espada, Braham repelió a Sool con una sola magia.

Bestias, demonios y preparativos

De vuelta en el continente Oriental, Grid presenta a Braham y Zic ante las cuatro bestias auspiciosas, convocadas con un aliento dorado: Fénix Rojo de las llamas de la vida, Dragón Azul de rayo, Tortuga Negra que danza la muerte con cada respiración y Tigre Blanco arraigado a la tierra. El intercambio genera sinergia: las bestias aprenden magia de sus atributos y los apóstoles manejan sus alientos sin entrenamiento —al revés que los yangbans, que los sellaron y explotaron por la fuerza—; Braham se lleva la técnica del dios del Rayo aprendida del Dragón Azul y vuelve al oeste para seguir uniendo magia y Avaricia, aprovechando que la frontera entre continentes se desdibuja a razón de un 1% diario bajo el mundo Overgeared. A solas, Zic plantea el tema que da título al arco: la identidad de los grandes demonios que Muller selló en el pasado. Son sus antiguos colegas: es pronto para estar seguro, pero al menos es probable que Elgao sea Voltar. Grid quiere romper de inmediato la esclavitud de sufrimiento de ese demonio; Zic lo frena: Elgao es hoy un nutriente que la humanidad necesita y el propio Voltar aceptó feliz su destino. Su pequeño deseo es identificar qué papel cumplen sus otros colegas y liberar a los que sufran inútilmente. Grid lo promete: «haré realidad tu deseo» y ordena formar un equipo con recursos de Lauel.

La tumba sin descendencia y el discípulo de Muller

Mientras Grid diseña el barco volador con Lauel y Rad Wolf, Reinard sufre una invasión nocturna: el ejército no muerto de la tumba sin descendencia —cien caballeros de la muerte, un lich nombrado apodado «pequeño bastón» y un caballero de capa azul, «espada de la tumba»— quiere usar la ciudad como avanzada para cazar a los florecientes dioses humanos y ofrecérselos al Espectro.

Las plumas guía de Sariel, dormidas durante meses, detectan a los intrusos; Jude resiste a un lich de clase nombrada, Asmophel —el número dos del imperio, que reproduce hasta la débil divinidad de Piaro— arrasa a los muertos invocados con un campo de trigo dorado, y Kraugel parte el terreno con su Espada Espacial mientras se disculpa con Garion. La pieza clave es Cabelon: espadachín ciego, trascendente de cientos de años, autoproclamado discípulo de Muller, que persigue a Kraugel desde que este purificó el mundo elemental. Su espada de hierro negro, martillada cien días, se rayó seis milímetros contra Crepúsculo; y Cabelon suelta revelaciones: Muller está vivo («el verdadero dios Marcial, Chiyou, bajó a verlo»), el dios Marcial celestial es falso, y la tumba de Muller no la construyeron ni el santo ni el discípulo: su estructura es una ceremonia de sacrificio para tratar a Muller como muerto. Lauel hipotetiza que fue Pagma, que bloqueó solo la invasión demoníaca del archipiélago usando leyendas pasadas como caballeros de la muerte; Kraugel rebate que crear no muertos exige un cuerpo y Muller no murió. Skunk y su equipo de expedición parten con Cabelon y Kraugel de escolta hacia la tumba, mientras un pequeño grupo de élite del gremio —Tris, Zibal, Hurent y Aster— se despliega a la tumba sin descendencia para vigilarla y crecer; los antiguos arrogantes Zibal y Hurent, curtidos por las palizas de Grid, imponen la prudencia. En los campos, un grupo de yangbans que cruzó el mar decide, tras ver a los granjeros de Piaro y oír que el santo de la espada «también era granjero», convertirse en agricultores del imperio.

La guerra santa

Venecia, el dios del dinero, baja a advertir a Grid: Zeratul terminó su entrenamiento a puerta cerrada, recuperó su estatus y perfeccionó la doble empuñadura; que nunca ande sin un apóstol de escolta. «Invierto en ti», explica. Zeratul desciende en silencio, le arranca la cabeza y aísla a Grid con una barrera antiteletransporte. Pero no pelea: le insulta y anuncia que lo humillará con la misma habilidad de espada, frente a todos los testigos posibles. Grid entiende la ganga: en la superficie, con el

mundo Overgeared creciendo en tiempo real, el duelo masivo le conviene. Los seguidores del dios Marcial —decenas de miles de personas engañadas por pura propaganda, mientras las misiones anti-Grid de Anul, ya en su ciclo, premian a quien alabe al dios Marcial— llenan Patrian y acampan en Reinard. Lauel hace construir en la plaza central un escenario gigantesco en forma de ataúd («será la tumba del dios Marcial»), Irene calma al primer ministro con su té, y el duelo empieza: Zeratul baja por una escalera de rayos amarillos con ocho dioses sobre nubes doradas, la Trinidad completa. Tras el cruce inicial de provocaciones —Huroi humilla a los dioses sin cita, Kraugel corta la mano del dios más bajo, Zeratul aplasta Crepúsculo con la mano desnuda reescribiendo su autodefensa en tiempo real—, Grid aparece. El combate es de otro mundo: Grid monta a Nefelina convertida en dragón trascendente, cambia la configuración de la cabeza del dragón encubierto Cranel, y la historia secreta de «Grid Dios y Grid Dragón» queda absorbida por su mito, fortaleciendo el único título del mundo, Caballero de Dragón. Zeratul le arranca ambos brazos; las Manos de Dios se funden como brazos protésicos y despliegan alas de trescientas armas castigando con daño fijo. La nueva espada divina «Bloqueo», que maximiza los ataques básicos, y la siniestra Espada de la Luna Cayente, con la divinidad condensada «como un fragmento de acero atrapado en el sol», quiebran la autodefensa perfecta; la danza de seis espadas de fusión Pináculo perfora a Zeratul una y otra vez hasta que el dios Marcial, convertido en ceniza gris, abandona el escenario: «El Dios Armado hasta los Dientes Grid ha derrotado al dios Marcial Zeratul».

Los duelos de los apóstoles

Queda la guerra de los herederos: las artes marciales heredadas contra los objetos del Dios Armado. Kraugel repara Crepúsculo de un martillazo y parte en dos a Baralo con Espada Espacial. Piaro se enfrenta a Aldro, dios de la abundancia: siembra un árbol colosal que la fe de los granjeros convierte en una réplica del Árbol del Mundo, y aunque pierde el combate, Aldro le tiende la mano para aprender agricultura —y a ganarse los corazones—, desatando la

epopeya número 23. Mercedes aplasta a Melor, diosa del amor, en un duelo de habilidad pura, y la consuela: «no eres inútil, aún no has encontrado tu propósito». Euphemina estrena Tributo, el bastón de calificación mito forjado con el consejo de Braham (inteligencia +1000, maná máximo duplicado, Perfect Memorial dos veces, y opciones que premian el cambio secuencial de maná, magia negra y poder divino), desata Stardust contra Ciara, diosa de las melodías, y muere en su inmortalidad matando a la diosa: empate, y un modificador nuevo para ella. Mir, enviado antes de tiempo contra Dairin —el dios de las almas que creó las primeras almas junto a la diosa y el más fuerte tras Zeratul—, recupera viejas habilidades cuando el dios recrea el manejo de espada de Muller que su subconsciente recuerda, y cae con honor; Dairin se presenta solo como «apóstol de la diosa». En Asgard, Zeratul —que quería empate y revancha— estalla contra Judar, es detenido por una barrera y acaba encerrado por Rafael y Gabriel en la prisión donde ya está Exeta.

El dios de la magia y el juicio de Sariel

Cuando Carlou —dios flaco de tres metros que no respira, padre de los siete Santos malignos, descalificado como dios principal por su lujuria y dueño del pilar de la producción— presume de su poder, Braham acepta el duelo con el permiso de Grid: «usa el poder, tanto como quieras». Hecho trizas por las luces de espada del pilar, Braham se recompone como rayo violeta (la técnica del Dragón Azul), responde con gravedad y convierte su propio cuerpo en un agujero negro mágico que devora la divinidad de Carlou estirando su tiempo hacia la eternidad. Los mensajes mundiales proclaman que Braham ha violado los derechos de un dios, ha escrito un nuevo mito y ha nacido como dios —de la magia y de la sabiduría, apodo que hasta ahora era de Judar—; sobre el horizonte se alza, diminuto, su propio pilar. Lauel anula la victoria para que Zeratul caiga sin excusas, y el marcador queda 3-2. El cierre es el duelo anulado de Sariel contra Dara, dios de las constelaciones: las disculpas egoístas del dios destapan la oscuridad de la arcángel, que manifiesta las alas de matanza de Michael, se tiñe de ultramar

y cruza al umbral del reino absoluto dispuesta a juzgar a dioses y mortales —incluso a Grid, «avaricia, violencia, asesinato y traición»—. Grid la detiene a bofetadas y luego la abraza contra la flecha de estrellas, con el Santuario del Metal protegiéndola; sus manos la atraviesan, y quien la despierta es Irene, que sube al escenario, la abofetea y pronuncia la sentencia del grupo: se puede condenar a Su Majestad, pero no castigarlo; «no necesito al ángel de la justicia ni al ángel caído: quiero a Sariel, mi amiga del té de cada día. Piensa en el té de mañana».

Hechos relevantes e interesantes

- Nueva habilidad «El patrocinio de Dios»: usar la autoridad del dios principal del mundo Overgeared para patrocinar NPC y otorgar el estado nombrado a quienes agotaron sus límites; Grid la estrenó con 310 mineros del imperio patrocinados con picos fabricados en serie por sus 310 Manos de Dios; los mineros creyeron recibir «espadas sagradas» con forma de pico.
- La clasificación de Grid ya no muestra nivel: solo la palabra «Dios»; Old Sword Demon, candidato a leyenda que combate sin sigilo junto a Wang Hildon, concluyó que ni con cientos de miles de encuentros afortunados se alcanza lo que Grid tiene.
- Mercedes destruyó la estatua de Plutón, dios de la matanza temido hasta por los dioses (no podía ascender al cielo porque le tenían miedo); derrotó a su padre Exile —el jefe más fuerte de la historia de la familia Bains, que recibía el descenso de la divinidad de Plutón— tomando prestada la divinidad de Grid, y decretó el fin de la familia Bains quedándose la técnica secreta.
- Nuevo sistema divino «Descenso de Dios»: el apóstol solicita usar la divinidad de su dios; no consume la divinidad del dios y todos los costes los paga el solicitante; Mercedes lo despertó rezando y Grid sueña con que los siete apóstoles lo compartan.

- La calificación de asesino de dioses de Grid (excepción del sistema basada en sus logros, pues el escape de emergencia impide que un dios mate a otro): daño fijo del 9% del poder de ataque contra dioses y probabilidad de bloquear la ruta de escape enemiga entre 10 segundos y 3 minutos, con su propio escape prohibido mientras tanto.
- Todas las armas de Grid (legendarias o superiores, incluidas las pasadas) cuentan ahora como objetos divinos del Dios Armado hasta los Dientes: +3% de daño fijo contra dioses, acumulable con otros efectos.
- El Rey Sool, hijo de Anul que arrojó al rey Darol al infierno, propuso una alianza con el Reino Huan condicionada a «perdonar» a Grid; Zic Fretor pagó la insolencia con la garganta, pero una espada suya arrancó una gota de sangre al absoluto y le valió la calificación de asesino de dioses.
- El poder del Rey Sool es «cambio»: absorbe cualquier energía (incluso runas y magia de bendición) e interviene en los conceptos del mundo; es prácticamente invencible salvo por el límite de capacidad de su divinidad.
- Ragnarok, la nueva magia definitiva de Braham: cientos de tipos de magia multiplicados hasta lo infinito mediante una cúpula de espejos y «canto infinito»; solo utilizable por él (exige dominar cientos de magias y un cuerpo de descendiente directo que repara cerebro y corazón miles de veces por segundo); repelió al Rey Sool —«su apóstol Braham ha derrotado al rey Sool, el hijo del dios del cielo»— y le abrió la puerta a una clase mítica.
- Una runa transparente de Zic (carácter antiguo que significa «observar, aprender o quitar») absorbió parte de la divinidad del Rey Sool: el nombre de Zic podría quedar registrado en el mito del rey; en potencia de fuego, Braham ya no es inferior a Hayate.
- Diálogo estratégico con Zic: los grandes demonios que Muller selló son sus antiguos colegas de los siete Santos malignos; probablemente Elgao sea Voltar; Grid prometió formar un equipo (con recursos de Lauel) para identificar a

los demás y liberar del sufrimiento inútil a los que lo padezcan.

- Las cuatro bestias auspiciosas (Fénix Rojo, Dragón Azul, Tortuga Negra, Tigre Blanco) intercambiaron poderes con los apóstoles: las bestias aprendieron magia y los apóstoles usan sus alientos sin entrenamiento; Braham se llevó la técnica del dios del Rayo del Dragón Azul; la frontera entre continentes se disuelve a un 1% diario.
- La tumba sin descendencia invadió Reinard con cien caballeros de la muerte y un lich para cazar a los nuevos dioses humanos y ofrecerlos al Espectro; fueron rechazados por Sariel (plumas guía), Jude, Asmophel y Kraugel; Tris, Zibal, Hurent y Aster quedaron de vigilancia en la tumba.
- Cabelon, espadachín ciego autoproclamado discípulo de Muller, reveló: Muller vive, el dios Marcial celestial es falso y el verdadero (Chiyou) bajó a verlo; la tumba de Muller es una ceremonia de sacrificio que lo trata como muerto; Lauel sospecha de Pagma y Kraugel lo rebate; los muros de la tumba tallan al sol (Muller) rodeado de nubes (los grandes demonios que selló).
- Zeratul recuperó su estatus tras entrenar a puerta cerrada, decapitó a Venecia (dios del dinero que «invierte» en Grid) y anunció la guerra santa con la Trinidad completa: ocho dioses sobre nubes doradas y decenas de miles de seguidores engañados; las misiones de Anul, ya en su ciclo, premiaban a los fieles del dios Marcial.
- Segunda derrota pública de Zeratul en Reinard: Grid montó a Nefelina (dragón trascendente), perdió ambos brazos —reemplazados al instante por Manos de Dios como prótesis—, desplegó el ala de trescientas armas y venció con la espada divina «Bloqueo» (maximiza ataques básicos) y la Espada de la Luna Cayente; la historia secreta de «Grid Dios y Grid Dragón» se absorbió en su mito y fortaleció el único título del mundo, Caballero de Dragón.
- Marcador de la guerra santa: victorias de Grid, Kraugel (parte en dos a Baralo con Espada Espacial) y Mercedes (derrota a Melor, diosa del amor); derrota de Piaro ante

Aldro, dios de la abundancia, que se declara su discípulo (epopeya número 23); empate de Euphemina contra Ciara; derrota de Mir ante Dairin; los duelos de Braham (anulado por Lauel) y Sariel (anulado) no contaron; Zeratul acabó encerrado por Rafael y Gabriel en la prisión de Exeta.

- Euphemina recibió Tributo, bastón de calificación mito forjado por Grid con el consejo de Braham: +1000 inteligencia, maná máximo duplicado, Perfect Memorial usable dos veces y opciones que aumentan poder, reducen enfriamientos y alargan magias secundarias al cambiar de recurso (maná, magia negra o poder divino); mató a Ciara con Stardust (galaxia de tres recursos) y obtuvo un modificador propio.
- Kraugel obtuvo en silencio la calificación de asesino de dioses (sin mensaje mundial), incompatible con ser dios: él la acepta con soledad mientras sus compañeros están destinados a ser dioses del mundo Overgeared; Mercedes, con estatua a las puertas de cada templo, está destinada a la divinidad.
- Braham violó los derechos de Carlou (dios del pilar de la producción, padre de los siete Santos malignos y único dios castigado de los siete pecados capitales): lo despedazó como rayo violeta y lo vació con un agujero negro mágico que estiró su tiempo hasta la eternidad; nació como dios de la magia y la sabiduría —epíteto que era de Judar— y sobre el horizonte se alzó su primer pilar.
- Sariel es el albacea del cielo: un arcángel con el ojo capaz de revelar y castigar los pecados de los propios dioses, expulsada por resultar incómoda; su energía demoníaca ultramar casi forma un reino absoluto, manifestó las alas de matanza de Michael y juzgó incluso a Grid (avaricia, violencia, asesinato y traición, incluida la caída del Reino Eterno).
- Irene subió al escenario en plena locura de Sariel —la única persona «limpia» ante el ojo de la arcángel— y la devolvió en sí con una bofetada y una frase: se puede condenar a Su Majestad pero no castigarlo; «piensa en el té que tomarás

mañana»; Lord, que vio la sangre de Grid caer como lluvia, empezó a brotar su mundo mental con la imagen tallada de su padre.

- En el mundo real, se detectó que el meteorito que se creía desviado de órbita apareció al otro lado de la luna, un suceso que Kraugel y Lord comentan como el arranque de una película de ciencia ficción.

049 · Pagma, el herrero legendario

- Joven hermoso estilo hwarang de Silla; cabello negro recogido con horquilla; dopo de seda azul o ropa de trabajo.
- Herrero legendario; anterior contratista de Baal; salvó el Archipiélago de Behen traicionando a sus compañeros (1101–1200).
- «Basura» comparado con Grid, según Braham.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 1726–1750

Capítulos 1726–1750

Temas tratados

- Reconciliación de Sariel y superación de la maldición del ángel caído
- Belma, diosa del arrepentimiento, y el pasado de Zik
- Fin de la Primera Guerra Santa y redacción de la 23.ª epopeya
- El renacimiento de Grid como Dios Único y el monopolio de su nombre
- Recompensas de un absoluto: el Reino de lo Absoluto y Designar Habilidad
- La evolución final de Avaricia y la forja mágica de Braham
- La Tumba de los Dioses, la ciudad voladora del reino
- Leyendas nuevas en el gremio y el papado de Damian
- El bombardeo y la revelación de la Tumba sin Descendencia
- Fenrir, el marqués vampiro resucitado, como bolsa de arena del absoluto
- Marie Rose, el ataúd de madera divina y la derrota de Tresler
- Yo Yulan, la inmortal taoísta, y la hipótesis de Yatan enterrado
- La historia de Yata y el origen de los ejecutivos de la tumba
- El encuentro de Kraugel con Muller, el santo de la espada anterior
- El cadáver de Beriache y la revelación del rostro del Espectro

Resumen

El cierre de la Guerra Santa

Apenas baja del escenario, Sariel recibe el aviso de asesinato de Mercedes: a diferencia de Irene, que la abofeteó desde su cargo de

emperatriz, Mercedes no pondera posiciones ni amistad, y su mirada de odio hiere más que la bofetada. Grid desactiva la crisis a su manera: palmaditas para Sariel, un beso en la mejilla para Mercedes —cuya expresión de caballero se derrite en un sonrojo juvenil ante una multitud que hierve de envidia— y una filosofía de grupo: si alguien lo traiciona, el problema es suyo por confiar demasiado; prefiere dudar de sí mismo antes que de los suyos. Los apóstoles callan conmovidos, Nefelina protesta con un chiste de apareamiento que obliga a sacarla del escenario, y el sistema certifica que la apóstol Sariel ha superado la maldición del ángel caído: su felicidad presente vale más que cualquier venganza.

La última diosa que descendió con Zeratul cierra el festival: Belma, diosa del arrepentimiento, una anciana encorvada cuya forma se explica sola: «no se trata de envejecer, se trata de envejecer juntos». Es un dios estructuralmente hecho para los humanos. Belma recuerda al niño del mundo anterior que aprendió todo lo aprendible y se aburrió: ella le prometió conocimientos aún desconocidos para darle esperanza, y aquel niño aprendió las runas de Rebeca, se volvió semidiós y fue inculpado como uno de los siete males. Zik —ese niño— responde que solo pudo saludarla hoy porque atravesó esos días. Belma ha aprendido la espada para el espadachín solitario que se arrepiente de haber sido el más fuerte y no puede morir, y acepta competir con Zik tras la provocación calculada de Braham: sus miles de clones encarnan arrepentimientos humanos y desatan ondas que devastan a los espectadores, pero la divinidad incolora de Zik —torpe imitación de la del Rey Sool— los absorbe y los convierte en energía de espada. Belma sonríe: Zik se ha vuelto astuto y ha hecho buenos amigos. Antes de irse revela lo esencial: los colegas de Zik viven convertidos en los grandes demonios que selló el espadachín solitario, Muller, el santo de la espada más fuerte de la historia, y pide por él. Grid promete encontrarlo y la 23.ª epopeya se completa reafirmando su grandeza. El mensaje mundial anuncia el fin de la Primera Guerra Santa entre el mundo Overgeared y Asgard: Zeratul no pudo competir contra el dios armado hasta los dientes y

sus apóstoles cortaron las artes marciales heredadas del dios Marcial original, certificado ante notario por la humanidad.

El Dios Único

La divinidad naranja tiñe Reinard y el mundo Overgeared crece en tiempo real. Morfeo evalúa la epopeya con un detalle inusual: Uroi, protagonista invisible cuyo sofisma desdibujó el juicio de los dioses, recibe recompensa junto a Kraugel y los demás héroes. Para Grid hay algo mayor: su estatus ya no cabe entre los trascendentes; ha hecho apóstoles a dioses, salvado y castigado dioses, unido a la humanidad y se ha vuelto modelo a imitar por los propios dioses. El mundo lee entonces el mensaje: «El dios armado hasta los dientes Grid ha renacido como un único Dios». El nombre queda reservado: miles de jugadores rebautizados como «residente» con números, el Grupo SA repartiendo boletos gratuitos de cambio de nombre —su acción sube en tiempo real— y un Morfeo que vuelve a llorar en la sede. Las recompensas del Dios Único son una llave trampa: el Reino de lo Absoluto (ventaja automática contra jerarquías inferiores, recursos ilimitados salvo salud, su voluntad convertida en ley), Designar Habilidad para fijar acciones como habilidades reproducibles sin límite, el Santuario del Metal definitivo con cañones de Avaricia, el poder Inofensivo —cuanto más letal un ataque, más inofensivo para él, con Avaricia reemplazando los miembros perdidos— y una observación divina que revela y neutraliza los objetos enemigos. En lo político, la iglesia Grid arranca el papado a la iglesia Rebeca y Damian ya ha unificado en la práctica a los fieles de los tres dioses y de la iglesia Yatan: miles de millones de creyentes. La economía de Satisfy, contraída por la ansiedad de los NPC tras la gran guerra, se recupera con la nueva certeza de que la superficie es segura.

La Tumba de los Dioses

Keon recibe una orden inesperada: reparar, no demoler, el escenario-ataúd de Zeratul, designado tesoro nacional, porque será la base del barco volador. Los hermanos gigantes Rad Wolf y

Fronal, supervivientes de los gigantes sabios y miembros de la Torre, comprueban la obra: un escenario donde cabe una ciudad, tan cargado de divinidad que Piaro y Garion lo llaman tierra pura. El problema es la propulsión: la altitud máxima era de 150 metros y mover esa masa exigiría cien mil motores mágicos alimentados por cincuenta mil magos sin descanso. Braham, dios de la magia y la sabiduría, desbloquea el proyecto con una bola de cristal donde ha materializado su mundo mental: dentro, fragmentos de Avaricia responden a estímulos con explosiones —la forja mágica— y el metal multiplicado por Grid ilumina todo el casco. El barco asciende de golpe a cinco kilómetros y el sistema lo completa: «Tumba de los Dioses», calificación única, con espacio para ciudad, fortaleza y castillo, sin consumo de recursos y con desarrollo infinito. El nombre exaspera a Grid, que soñaba con un «Acorazado Overgeared», pero Lauel lo defiende con entusiasmo desmedido. En la ceremonia de zarpe, Grid hace descender a Garion, a Lars, dios de la pesca, y a Dalvida, diosa del agua rescatada por Mir, y hace brotar un río junto al muelle. El propósito estratégico: si la Tumba de los Dioses es reconocida como territorio del mundo Overgeared, el reino podrá invadir Asgard sin desventaja espacial; el primer destino es la Tumba sin Descendencia, el último foco de la superficie. Mientras tanto el gremio celebra seis leyendas nuevas —Uroi, Pon, La Ella, Vantner («Guardián de la Luz»), Aster y Eatz y Jokbal—, Regas retrocede a una tercera clase avanzada, Yura encadena victorias en el infierno hasta obligar a Baal a presentarse en persona —y el furioso Baal, que no digiere el Dios Único, solo consigue elevar el estatus de la cazademonios— y Agnus, encajando estoico la rabia de los rankers, se niega a morir: vivirá para asestarle un gran golpe a Baal, con Faker vigilándolo.

El bombardeo de la tumba

La Tumba sin Descendencia lleva medio año parada: los cazadores de dioses humanos dejan de volver y los ejecutivos del Espectro —el Gran y Brillante Bastón, el Bastón Grande y Curvo, la Espada Favorita y la Espada del Espectro— desaparecen uno tras otro. Detrás está Damian, que moviliza su red de miles de millones de

fieles contra los restos: Isabel con su lanza de Grid y los creyentes de la iglesia Grid acosan al caballero de la muerte Espada Larga y al lich Bastón Grande hasta obligarlos a derrumbar una mazmorra sobre sus propias tropas para huir. En la entrada aguantan desde hace medio año cuatro guardianes olvidados: Tris, que blande el aura legendaria como látigo; Cival con su máquina mágica blanca; Yentt; y Aster, que une el saber del sabio rojo a la historia heroica. Cuando la Espada del Espectro sale por fin en persona y hiere a Cival pese a su Providencia —el poder de escape más fuerte de Satisfy, herencia de los siete santos malignos—, el cielo se oscurece: la Tumba de los Dioses emerge y sus cañones de Avaricia, disparados por la capitana de artilleros Lost Justice —cien aciertos de cien—, desatan Desintegración y una procesión interminable de meteoritos. La montaña disfrazada queda arrasada, la tumba aparece por fin en el mapa del mundo —logro comparado con revelar la guarida del dragón Trauka— y Grid, tras dejar caer a Uroi para provocar al ejecutivo con burlas sobre la osteoporosis de su amo, le aplasta el cráneo de un golpe. El gremio salta del barco en diez escuadrones de unos cuatrocientos hombres capitaneados por los diez criados meritorios; Grid desciende solo con Skunk.

Fenrir, el ataúd y Tresler

La presencia del intruso despierta al Espectro, y su bendición indiscriminada sube en vivo el nivel de todos los no muertos: los hixis de Bullet ganan entre 5 y 50 niveles, los descendientes directos 80 —120 Elfinstone—, los esqueletos Overgeared Uno y Dos 200. Grid aprovecha la eclosión para activar la Capa de Fenrir: el marqués vampiro, segundo hijo más fuerte de Beriache tras Marie Rose, resucita porque las almas de la sangre directa de la gran malvada no perecen hasta cumplir sus condiciones. Fenrir exige la muerte de Braham y ataca con una avalancha de armas de sangre supersónica —y Grid lo parte en dos y lo decapita con la Espada de la Luna Caída. Cuando Skunk le espeta que no han pasado mil años sino menos de diez, Fenrir inclina la cabeza ante el hombre que logró en años lo que a las leyendas costó siglos y se somete: no lo desobedecerá mientras «rey de sangre» signifique

Grid. Lo usa entonces como saco de arena para estrenar Designar Habilidad: fija la Destrucción de Sangre Extrema —extraer la Luna Caída y aplastar la magia de sangre con la Espada Aplastante del Ejército de 200.000—, el Golpe Aleatorio de las Manos de Dios —310 manos con Dragón Fear garantizado— y Pinnacle y Link con la Orden de Dios al cien por cien, privilegio que antes exigía penalizaciones y el título del cuarto mal. Más adentro, la pareja sortea soldados de arcilla inmunes a la espada —aplastados por las Manos— y una caverna de estatuas divinas colgadas boca abajo: los dioses malignos, dioses humanos despojados de mito y nombre por el Espectro, cuyas maldiciones hunden estadísticas, siembran confusión y bloquean la magia. Grid rompe las cadenas «como quien masca chicle», endereza las estatuas y atrapa a Skunk en plena caída cuando el suelo cede: la vida del explorador vale más que cualquier experimento.

La barrera siguiente es un mosaico indestructible: hay que clavar una llave en el ojo izquierdo del pájaro blanco entre pájaros trampa. La imagen se recompone en el Vaticano del pasado de la iglesia Rebeca y de sus puertas salen Tresler con la armadura de luz sagrada y tres hijas de Rebeca con sus artefactos divinos. Antes de que la Espada Sagrada toque a Grid, un ataúd blanco vuela y aplasta el cadáver de Tresler: Marie Rose, sentada encima, saluda a su «querido esposo» y advierte que aquí ella no puede pelear, que el Espectro es un absoluto en perfecto estado y un viejo monstruo y que no debe confiar en su familia. Le presta el ataúd de madera divina donde está sellada el alma de Tresler, el trascendente que la encerró y papa más fuerte de la historia, y se marcha aturdida cuando Grid lee con su perspicacia la ternura que esconde. Grid decapita de un solo golpe al cadáver del héroe y lo purifica: se abre la misión oculta de Purificación de la tumba, el primer purificado es el propio Tresler —que pierde para siempre la opción de resucitar como humano y no se arrepiente de nada— y el ataúd, una masa parlante de poder divino, se une a la expedición con consejos: los liches temen más que a la muerte quedarse sin estudiar; no lucharán de frente.

Yo Yulan y los secretos de la tumba

Los liches del personal del Espectro observan a los intrusos por bola de cristal sin atreverse a intervenir; en su lugar se levanta Yo Yulan, inmortal taoísta de la Primavera de la Flor de Durazno, soldada de la guerra en que los siete santos malignos se rebelaron contra los dioses, medio dios que perfeccionó la espada y desarrolló divinidad por sí misma y que desprecia a los dioses por haber inculpado a los siete justos. Sin hostilidad, derrama sobre cada escuadrón amuletos que curan y elevan un nivel todas las habilidades aprendidas: Vantner, en crisis de tanque sin Ruby, y Jishuka, que lidera con el aura del Fénix Rojo contra guardianes que resucitan sin fin, lo reciben como «destino», porque la anciana jamás admitirá que se pierde en el laberinto. Ante Grid repele sin matar —cuerpo transparente que invalida golpes, amuletos que funcionan como sentidos artificiales, técnicas taoístas que le dan al absoluto decenas de movimientos nuevos que registrar— y en el diálogo suelta su hipótesis: aquí está enterrado «un ser para corregir el orden» —Yatan, el dios del principio expulsado del infierno por Baal y nunca muerto, pues la superficie es el único lugar donde puede descansar— o «el otro lado de la verdad», innombrable sin atraer una maldición. Cuando intenta pedir audiencia al Espectro para frenar el encuentro, los liches la confinan. La purificación número 23 llega con la ejecución del ejecutivo Espada Gruesa, Curva y Feroz, y el ataúd lee su memoria: fue Yata, el niño héroe de un reino cuyos sacerdotes drogaron a la población para matar a golpes a los ancianos que «perdieron el tiempo de morir», hasta que el niño descubrió a los verdaderos ancianos tras las máscaras, destruyó el reino que había salvado y fue recogido por el Espectro, apóstol de Yatan, que lo hizo inmortal y le dio nombre de objeto para borrar su pasado. Skunk y Grid sienten lástima por las víctimas degeneradas; Tresler ve solo una prisión para basura irredimible.

Muller y la brecha dimensional

Siguiendo el análisis de Skunk y el testimonio de Belma, Braham localiza a Muller en una brecha dimensional. Grid no irá en persona —la jerarquía no acompaña— y envía al amigo adecuado: Kraugel, que construyó su propio manejo de espada sobre las técnicas heredadas de Muller, lo desafía cuatro veces y pierde en 35, 48, 71 y 82 intercambios. Cada duelo lo hace crecer —la Técnica del Corazón Incomparable trasciende al nivel 11— mientras comprueba que el héroe, sin ser absoluto, mantiene a raya la locura gracias a su espada del corazón y a su AR killing intent, capaz de matar con la sola intención. La comunión de energías de espada le muestra el pasado de Muller: guardián de la superficie, sintió caer el alma de Beriache tras su última apuesta —dar a luz a Marie Rose—, persiguió a quien puso manos sobre su cadáver hasta la tumba y allí vio al Espectro defendiendo su territorio con el corazón podrido de Beriache en la mano, explicando que fabricaría un espejo de la carne que codicia las almas de los muertos y distorsiona la luna del infierno, herramienta para arruinar los planes del demonio que traicionó a su dios. Muller luchó, fue desterrado por la divinidad absoluta heredada de Yatan y, sabiendo demasiado y sin poder ni siquiera morir, se escondió. La misión de clase de Kraugel se completa y Muller, convencido por el argumento de que hoy la superficie tiene un dios y los humanos ya no son débiles, sale de la brecha a compartir la carga. Braham, que soñaba con vengar en Muller las derrotas virtuales de su vida de mago, renuncia a su desfile histórico.

La carne roja y el rostro del Espectro

Superado un pasillo custodiado por tres ejecutivos, Grid y Skunk llegan a una cámara con un enorme bulto de carne roja que late como un corazón, idéntico en forma, temperatura y flujo de aire a lo que Grid vio en el infierno. La fe vacilante en el Espectro —que combatía a Baal y recogía trascendentes para no engordar el infierno— se derrumba: está recreando el infierno en la superficie.

Una voz áspera, proyectada por un oráculo artificial porque el Espectro mismo no está allí, declara su propósito: la salvación del mundo mediante la restauración del infierno; el que creará aquí es solo un medio para restaurar el verdadero. Grid no escucha sofismas y lanza la danza de seis espadas de fusión —Crepúsculo, la Espada del Dragón de Fuego, el cuerno de Cranbel y el Colmillo de Gugel—: desangra la masa y corta una barra de vida… que revela detrás otra de un color nuevo. El Espectro lo felicita —«tienes la fuerza suficiente para arruinar mis planes; los irresponsables espectadores te consideraron especial y te dieron bendiciones»— y ordena: «abre los ojos, Beriache». La sangre derramada toma forma de mujer: la progenitora de los vampiros ha descendido en su propio cadáver, y los descendientes directos esparcidos por la tumba sienten a su madre mientras la autoridad del rey de sangre queda suspendida. El fragmento de alma de Beriache que habita el cuerpo reconoce a Grid, se duele de que Marie Rose aún no se haya quedado embarazada de un rey sangriento como él y suelta tres advertencias antes de apagarse la conciencia: no confiar en Amorat —el segundo gran demonio, uno de los tres males del principio, encadenada desde que quiso absorber su alma para enfrentarse a Baal y acabó atada por el último hechizo de Beriache, escrito para Baal—, no dejarse herir por Yo Yulan y temer al Espectro. Luego el cadáver ataca en silencio, sin respiración ni tirones, con una fuerza física un escalón por encima de la de Baal. Grid se encierra en su modo tortuga —aliento del tigre blanco, armadura de dragón, transformación automática—, decapita a los descendientes que ella invoca, resiste el sangrado fatal del 5% de salud por segundo gracias a Katz, que absorbe la sangre falsa cumpliendo la misión de clase que la propia Beriache le dictó, y desata el Rey de la Montaña y las danzas enlazadas hasta borrar su campo de sangre. Cuando el cadáver emerge bajo tierra tras Katz, Grid le traslada el mito del Dragón Amarillo: su divinidad evoluciona y ahora puede proteger a otro. Entonces se oyen unos pasos que superan incluso la presencia de Beriache. El Espectro —no un no muerto; máscara de cráneos partidos y cabello rubio de dios celestial— pregunta por qué Beriache, que renunció a su corazón por voluntad propia,

interfiere, y se quita la máscara: su rostro se parece a Rebeca, la diosa de la luz.

Hechos relevantes e interesantes

- La 23.ª epopeya cerró la Primera Guerra Santa entre el mundo Overgeared y Asgard: el mensaje mundial certificó que Zeratul no pudo competir contra Grid y que los apóstoles cortaron las artes marciales heredadas del dios Marcial original.
- Sariel superó la maldición del ángel caído y ya no puede transformarse en demonio; la reconciliación incluyó a Irene (que la abofeteó como emperatriz), a Mercedes (aviso de asesinato por puro disgusto) y la filosofía de Grid: «prefiero dudar de mí mismo que de ti».
- Belma, diosa del arrepentimiento, encarna a los humanos que envejecen juntos; fue quien dio esperanza al niño Zik en el mundo anterior y quien reveló que los colegas de Zik son los grandes demonios sellados por Muller, el santo de la espada más fuerte de la historia.
- La divinidad incolora de Zik (imitación de la del Rey Sool) absorbió los miles de clones de arrepentimientos humanos de Belma y los convirtió en energía de espada, con Braham provocando para forzar el combate.
- Grid renació como «un único Dios»: los jugadores que usaban el nombre Grid fueron rebautizados como «residente» con números; el Grupo SA repartió boletos gratuitos de cambio de nombre y su acción subió en tiempo real, con Morfeo llorando en la sede.
- Recompensas del Dios Único: Reino de lo Absoluto (jerarquía, recursos ilimitados salvo salud, voluntad como ley), Designar Habilidad sin límite, Santuario del Metal definitivo con cañones de Avaricia, el poder Inofensivo (Avaricia reemplaza miembros perdidos) y la observación que revela y neutraliza los objetos del enemigo.
- Damian obtuvo el papado para la iglesia Grid por encima de la iglesia Rebeca y coordina a los fieles de los tres dioses y

de la iglesia Yatan: miles de millones de creyentes cazando a los restos de la Tumba sin Descendencia.

- La Tumba de los Dioses, el barco volador construido sobre el escenario-ataúd de Zeratul (reparado por Keon y declarado tesoro nacional), pasó de 150 metros de altitud a 5 kilómetros gracias a la forja mágica de Braham; el sistema lo bautizó con calificación única, sin consumo de recursos y con desarrollo infinito.
- En Reinard hay 21 estatuas de Grid custodiadas por 210 Manos de Dios plenamente funcionales (una atrapó al vuelo a una niña que tropezaba); su función será que el barco-territorio invada Asgard sin desventaja espacial.
- Avaricia evolucionó: reproduce la mitad del poder del amo, contiene la energía del dragón loco, la magia de Braham y la bendición de Rebeca, y las armas hechas con ella activan Desintegración (100%, 10.000 de maná) y Meteoro (~61%, 80.000 de maná) con solo golpear.
- Seis leyendas nuevas en el gremio por logros propios: Uroi, Pon, La Ella (maestra de la Torre Mágica Overgeared), Vantner («Guardián de la Luz»), Aster y Eatz y Jokbal; Regas, en cambio, retrocedió a una tercera clase avanzada llamada Asura.
- Yura encadena victorias en el infierno desde su castillo de cristal hasta obligar a Baal a presentarse en persona; el furor de Baal por el Dios Único de Grid eleva el estatus de la cazademonios.
- El bombardeo de la Tumba de los Dioses —cañones de Avaricia disparados por Lost Justice, la capitana artillera de cien aciertos en cien— destapó la tumba disfrazada de montaña y la grabó en el mapa mundial, un logro comparado con revelar la guarida de Trauka.
- La bendición del Espectro despierto subió en vivo los niveles de todos los no muertos: +5 a +50 para los hixis de Bullet, +80 para los descendientes directos (+120 Elfinstone), +200 para los esqueletos Overgeared Uno y Dos y +200 para Fenrir, resucitado desde la Capa de Fenrir

porque las almas de la sangre directa de Beriache no perecen.

- Fenrir, decapitado tras atacar a Grid, se sometió por respeto al saber que habían pasado menos de diez años, no mil; Grid lo usó para fijar habilidades como la Destrucción de Sangre Extrema, el Golpe Aleatorio de las 310 Manos de Dios con Dragón Fear y Pinnacle/Link con la Orden de Dios garantizada.
- Los dioses malignos de la tumba son dioses humanos despojados de mito y nombre por el Espectro; sus maldiciones caen si se rompen las cadenas y se enderezan las estatuas, algo que Grid hizo «como quien masca chicle» mientras salvaba a Skunk en plena caída.
- Marie Rose apareció sentada en el ataúd de madera divina, aplastó el cadáver de Tresler, llamó «querido esposo» a Grid, le prestó el ataúd para el desafío y dejó dos advertencias: no confiar en su familia y temer al Espectro, un absoluto en perfecto estado.
- Grid decapitó de un golpe el cadáver de Tresler —el trascendente que selló a Marie Rose y papa más fuerte de la historia— y lo purificó en el ataúd, abriendo la misión oculta de Purificación; Tresler perdió para siempre la opción de resucitar como humano y no se arrepintió.
- Yo Yulan, inmortal taoísta de la Primavera de la Flor de Durazno y soldada de la era de los siete santos malignos, buffó con amuletos a todos los escuadrones del gremio y teorizó que en la tumba yace Yatan —el dios del principio expulsado del infierno por Baal— o «el otro lado de la verdad», innombrable bajo maldición.
- La purificación 23 reveló la historia de Yata, el niño héroe drogado por el culto que destruyó el reino que salvó y fue recogido por el Espectro, que lo hizo inmortal y renombró con nombres de objeto para borrar su pasado: los ejecutivos de la tumba son pecadores irredimibles según Tresler y víctimas degeneradas según Skunk.
- Kraugel perdió cuatro duelos ante Muller (35, 48, 71 y 82 intercambios), completó su misión de clase de santo de la

espada —la Técnica del Corazón Incomparable trascendió al nivel 11— y arrastró al héroe de vuelta al mundo; la comunión de espadas reveló que Muller vio al Espectro con el corazón podrido de Beriache y fue desterrado por su divinidad absoluta heredada de Yatan.

- El cadáver de Beriache, fuerte un escalón por encima de Baal en lo físico, advirtió antes de apagarse: no confiar en Amorat (segundo gran demonio, uno de los tres males del principio, encadenada por el último hechizo de Beriache escrito para Baal), no dejarse herir por Yo Yulan y temer al Espectro; Katz anuló su sangre falsa cumpliendo la misión de clase que ella misma le dictó.
- La divinidad de Grid evolucionó de nuevo: el mito del Dragón Amarillo, nacido de los deseos de los dioses guardianes, puede proteger a otra persona —protegió a Katz — con un tiempo de recuperación de doce horas.
- El Espectro no es un no muerto: lleva una máscara de cráneos partidos, luce un cabello rubio propio de los dioses celestiales y, al quitársela, su rostro se parece a Rebeca, la diosa de la luz.

052 · Asgard y la Primera Guerra Santa

- Reino celestial: caminos de nubes doradas, 25 templos (el de Zeratul, el 2.º mayor: pilares monumentales, suelo de nubes sin sol).
- Garion: estatua de anciano corpulento de vientre prominente; Exeta: vestimentas celestiales de orfebre.

- Exeta compite en herrería contra Grid en Asgard y reconoce su derrota (876–900).
- Garion rinde pleitesía a Grid; templo de Garion construido junto al del Dios Overgeared en Reinard (1626–1650).
- Guerra Santa: Zeratul desciende con 8 dioses en escenario de ataúd; cae ante Grid (1601–1625).

053 · Zeratul, el dios marcial caído

- Mirada fiera, cejas altísimas, pelo gris erizado «como alcanzado por un rayo», barba canosa hasta el abdomen.
- Templo: 2.º más grande de los 25 de Asgard; pilares monumentales, nubes doradas.

- Falso dios marcial (deseo de artes marciales); desciende en Reinard con 8 dioses y cae ante Grid (1601–1625).
- Encarcelado en Asgard con Exeta; se reforma produciendo libros de técnicas secretas para Overgeared (1951–1975).

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 1751–1775

Capítulos 1751–1775

Temas tratados

- El rostro del Espectro y el secreto de los primeros humanos
- La apóstol de Yatan y su plan del infierno espejo
- Blockade, la espada divina forjada con Avaricia de libre albedrío
- El regreso de Muller y el reino del absoluto
- La usurpación de mitos y el debilitamiento en tiempo real
- La misericordia del Duque de la Virtud y la redención de Eva
- El templo de sangre y el recuerdo de Yatan
- Rebeca y el ciclo sin precedentes; la teoría de las Santas
- La incursión de Baal y la victoria de los apóstoles sin Grid
- El despertar de Mir y la calificación de asesino de dioses
- El «ciclo de subida de nivel» del Grupo SA y el riesgo de la IA
- Khan en la prisión de la eternidad junto a Exeta y Zeratul
- Declaración de la expedición: las almas de Pagma y Alex
- La muerte de Shenon, la petición de Trauka y la danza cooperativa con Marie Rose
- Vivan, el espadachín que se convirtió en espada

Resumen

La apóstol de Yatan

Sin la máscara, el rostro del Espectro parece el de una hermana gemela de Rebeca: idéntico en atmósfera, sutilmente distinto en cada rasgo, con ojos cenizos y turbios. Bajo la túnica esconde algo peor: una armadura y una máscara tejidas con los huesos de los dioses humanos que cazó, prenda de mal gusto que Grid le

reprocha dos veces. El Espectro revela entonces su identidad: es uno de los primeros humanos, creada a imagen de los dioses del principio, que la tomaron después como modelo de la mujer humana. El sistema premia el conocimiento inédito con cien puntos de inteligencia para Grid y los presentes, botín comparable a diez subidas de nivel. Poco después, la energía negra con que atrapa a las 310 Manos de Dios resulta no ser energía demoníaca sino divinidad de Yatan, la que según el sistema «destruyó el mundo»: el Espectro es la apóstol del dios del principio, una pecadora que no defendió el sueño de su señor y a quien el infierno distorsionado no deja morir. Su propósito es restaurar el infierno, y para lograrlo levantará aquí un infierno espejo que anule el valor del original: como materiales usó los cuerpos y las almas de dos absolutos —el rey Daol, primer hijo de Hanul, e Iberi, tercero de Yatan— filtrados durante milenios hacia la carne roja. Muller, devuelto al mundo por Kraugel, rechaza el plan: la Tumba sin Descendencia es demasiado pequeña para contener el infierno y las tres dimensiones acabarían enredadas en un solo campo de batalla. Grid lo respalda con la epopeya número 24, que empieza con «la voluntad del dios de proteger la superficie», y convoca miles de equipos de batalla: una procesión de 3.295 espadas en espiral alrededor de Muller, que las lee con la yema de los dedos —en Balaya, la espada transparente de tres espiritualidades, imprime en secreto un agarre para que su dueño, «violento como un gorila», renazca como humano—. Cuando el cadáver-niña de Beriache ataca, Muller lo despedaza con espadas prestadas —la Espada del Tigre Blanco de Mercedes, el Failure de Jude, la espada de Kraugel — mientras el ataúd de Tresler grita «suegra, ven a mis brazos»; la voluntad del Espectro recupera el cuerpo antes de la purificación y la carne roja vuelve a latir.

Blockade y la misericordia del Duque

El duelo contra el Espectro es una sangría en ambos sentidos. Su poder es la usurpación, el primero del mundo en robar mitos: cada choque del garrote oscuro carcoma en tiempo real las epopeyas de Grid, le desmonta el estatus y con él estadísticas, pasivas y

trascendencias, mientras el relámpago negro —la pasiva más básica de la divinidad de Yatan— le evapora la sangre y le pulveriza los huesos. Grid responde con todo: el bombardeo de meteoritos de la Tumba de los Dioses ejecutado por las Manos de Dios desde el cielo, la epopeya que sentencia «serás enterrado en la tumba de los dioses», la danza de seis espadas de fusión sostenida por la Orden de Dios y el apoyo de Jishuka y Ruby con el Fénix Rojo. Dos naipes le salvan: Blockade, la hoja sin filo forjada con Avaricia de libre albedrío contra Zeratul —ataque 15.880, potencia de dos a cinco veces por golpe y, tras treinta «templados», el bloqueo aleatorio de una habilidad enemiga priorizando las pasivas— y el casco de Cranbel, cuyos cuernos otorgan los símbolos de fuerza, autoridad, vida y eternidad. Blockade paraliza justo la usurpación y Grid recupera su estatus; aun así, una guadaña de divinidad lo parte en dos y Muller —con el pecho abierto por protegerlo— lo sostiene mientras Avaricia le reconstruye las piernas. Entonces llega la bendición de un ángel desconocido de Asgard que restaura la durabilidad de todo su equipo y lo mejora en un punto: una voz nostálgica y un martilleo leve que Grid no olvida. El Espectro, arrodillada y exhausta, admite que Grid le ha hecho más daño que nadie desde hace eras. A punto de decapitarla, la espada se detiene sola: el Duque de la Virtud muestra misericordia. Uroi traduce el balbuceo de Grid en discurso oficial —«¿por qué no cooperas conmigo? compartiré tus cargas»— y la apóstol, que jamás creyó equivocarse, se quiebra: juzgó a humanos que no debían morir, convirtió en no muertos a héroes y pecadores, cazó a los dioses humanos por temor a que Baal se los comiera… y acabó pareciéndose a Baal. «Mátame», pide. «Tienes que vivir; si estás conmigo beneficiarás al mundo», responde Grid, y agrega: «te perdono por tus pecados». Las recompensas desbordan: el corazón del Espectro —la llave que guiará a Grid hacia la esencia del mundo—, la posibilidad de anexar la Tumba sin Descendencia al mundo Overgeared, el corazón de Muller como mejor ayudante, la incorporación efectiva de la Tumba de los Dioses al mundo Overgeared con el poder de sus dioses multiplicado, y siete niveles ganados en el combate. El ejército de la tumba —83 liches, 161 caballeros de la muerte, 13.000 no muertos y 8.000 tropas locales

— jura lealtad al «Supremo» entre las risas de Jishuka, cortejada con solemnidad de notario por el Gran Bastón.

El templo de sangre y el recuerdo de Yatan

El Espectro —Eva, pues ese fue el nombre que abandonó hace milenios— solo admite a Grid y Ruby en la profundidad: la Santa está relacionada con Yatan. Diez pisos más abajo de la carne roja, cada uno del tamaño de una ciudad, se alza un templo blanco cuyo suelo está cubierto de retratos de Yatan pintados con su propia sangre, «exprimida como ropa sucia». Antes, Eva proyecta un recuerdo: el infierno de antes de la distorsión tenía zonas neutrales de colinas verdes donde tribus demoníacas vivían con sus leyes, y Yatan era un hombre apuesto y sereno, nada del monstruo de los murales. Con él, Grid discute la reencarnación y exige que mate ya a Baal; Yatan se niega —«no oprimimos el mundo; lo dejamos fluir como el agua»— y, sobre todo, pregunta de dónde es: su origen está «completamente alejado de los mundos que conozco… ¿hay más como tú? Rebeca te…». La frase muere cortada por una luz que devora todo. El recuerdo que Eva había reprimido completa el resto: el ciclo de Yatan era una rutina trienal hasta que un día aparecieron un dios «como él» y una niña —los propios Grid y Ruby, arrastrados por su vínculo con el futuro—, e inmediatamente la luz cayó del cielo y su dios se convirtió en sangre: un ciclo sin precedentes que, concluye Eva, es voluntad de Rebeca. La apóstol recupera la compostura y jura su hoja de ruta: restaurar el infierno, castigar a Baal y luego ascender al cielo para que Rebeca responda por la distorsión. «Mi destino final también es el cielo —sonríe Grid—; podemos ir juntos», y reparten el trabajo: el infierno y Baal para ella, la superficie en paz para él. En el camino, la teoría que Eva suelta cambia a Ruby para siempre: las Santas nunca se convirtieron en diosas humanas porque eran encarnaciones de un dios desde el origen; la Santa podría ser la encarnación de Yatan, la persona que su hermano necesitará para rescatar a Khan y conquistar Asgard. Mientras, Yo Yulan, confinada por los liches, comprueba que Grid ordenó mantenerla encerrada y decide

quedarse a su lado para «centrarlo», sin saber que Grid ya tiene mucha gente capaz de ello.

Baal irrumpe y muere sin Grid

La carne roja, latiente de nuevo, estalla y pare a Baal: sus sentidos estuvieron conectados a la copia desde el principio, y Eva fue sin saberlo un juguete en su palma. Vino por Muller, paralizado por el demonio del corazón, y desfiló ante él los talentos que codicia —Kraugel, «el santo de la espada que cortó a un dios»; Jishuka, «el santo del arco»; Katz, «el caballero de Beriache»; Cival y Aster— mientras confiesa la verdad incómoda: el sufrimiento de los no muertos de la tumba fue diseñado por él, que atormenta a los talentosos para cosecharlos después. La batalla sin Grid es un festival de sacrificios: a Braham le cortan un brazo, a Zik le rompen el cuello, Banner aguanta el escudo por Jishuka hasta casi consumir su inmortalidad, Faker termina clavado en una pared, y Damian y Katz compran el tiempo para rescatarlo. Piaro convierte el ambiente infernal en un campo de trigo dorado, Mercedes acierta el contragolpe entre ilusiones de ira sónica, Kraugel cercena la mano de Asura «que se está completando» que deseca a Piaro, y Mir —el yangban más fuerte, creado por Hanul con la calificación de asesino de dioses— despierta: recrea el manejo de espada de Muller a partir de las cicatrices de su cuerpo y hace retroceder al absoluto. Cuando Baal desata la Espada de la Muerte del Ejército de 500.000 dispuesto a llevarse a todos por delante, Nefelina —una cría que comprime años en un minuto— detiene la jaula de energía con un aliento cercano al de un dragón adulto, y la flecha de Jishuka y la espada de Mercedes lo rematan: «La incursión del primer gran demonio Baal ha tenido éxito». El mundo entero lee el mensaje y la teoría del jefe final se consolida; las leyendas del gremio trascienden los límites humanos, surgen leyendas nuevas y el título colectivo «Guardián del Rey Héroe» aumenta la afinidad con Muller. Quedan dos grietas: Regas, que alcanzó el nivel 500 y retrocedió a la clase Asura, teme que los artistas marciales que la alcanzan acaben al servicio del infierno; y Braham, humillado por su defensa absoluta, descubre la pista de los «sentidos artificiales»

de Grid —el polvo de hilo plateado que sigue a las Manos de Dios — y vuelve a Reinard tras responder a Lauel sus condiciones matrimoniales: alguien de belleza e intelecto comparables a los suyos (Garion, la diosa de la tierra, «es vulgar»). En el Grupo SA se explica el «ciclo de los dioses del principio»: un dispositivo de seguridad que una vez al año iguala el crecimiento de los dioses al de los jugadores; el peligro real no son los jugadores sino una IA divina reinterpretando conceptos asentados, no la influencia humana que el festival de la calabaza de gelatina de Landam, nacido de un hechizo de Lauel, ejemplifica para bien. Muller, que se culpaba por esconderse, recibe de Grid la absolución definitiva: «la humanidad no habría progresado sin ti», porque fue él quien organizó a los siete santos malignos como grandes demonios y tornó posible la expedición al infierno. Reconocido por la multitud pese al sombrero prestado de Kraugel, Muller protagoniza además la comidilla del imperio: el autor secreto de la novela del estudiante transferido, popular en la Academia Overgeared, le susurra su identidad a Lauel —«la espada suprema»—.

Khan, Pagma, Alex y la nueva ley del granjero

En la prisión de la eternidad de Asgard comparten celda tres pesos pesados: Zeratul, desgreñado; Exeta, el dios de la herrería, amable pese a sus llamas; y un viejo ángel de barriga que llora porque acaba de recuperar la memoria: Khan, el legendario herrero, elevado al cielo como reemplazo de Exeta. La diosa Rebeca, apiadada, destruyó la prisión de la eternidad —«entonces tiene sentido que este lugar no sea la prisión de la eternidad», razona Zeratul— y los tres planean la fuga: Zeratul vaticina que Grid ascenderá al cielo y alterará el orden, y Exeta promete cooperar cuando llegue el momento. Por eso el primer objetivo de la expedición que Grid declara en la fiesta de la victoria es traer a Khan de vuelta a la superficie, y el segundo, anunciado con fecha —«en diez días rescataremos las almas de Pagma y Alex»—, es el infierno: las misiones de clase final de Grid y Yura que un Dios Único lleva demasiado tiempo sin cerrar, con Grid compadeciendo en privado a Pagma, héroe que salvó el mundo pero que hizo

demasiado daño con ese pretexto. En el infierno, entretanto, Baal digiere por fin la calificación de asesino de dioses del alma de Garam —cuyo ego lleva años resistiéndole, cuerdo entre el dolor— y se acuna en la oscuridad, sin sospechar que quizá le quede poco tiempo. Antes de partir, Piaro pide a Muller una lección para su hijo menor y recibe en cambio la certificación de su propio camino: el duelo entre el santo de la espada y el granjero legendario establece una ley mundial —agruparse con la clase granjero potencia las habilidades de espada aprendidas—, dispara la popularidad de la clase campesina y le vale a Piaro tres puntos de deidad: la humanidad empieza a adorarlo como a un gran dios. Grid, que nota que sus apóstoles crecen más rápido cuando él no está, no sabe si reír o llorar.

El dragón de fuego y la danza cooperativa

En Reidan, el dragón gris Shenon —patrón mensual de materiales de Grid— le presenta una escama para un arma de dragón y se desploma sin corazón: Trauka, probablemente el más fuerte de los viejos dragones, lo ha devorado delante de él. Las llamas del dragón de fuego queman lo que él quiere: son voluntad pura, como Avaricia en el Santuario del Metal. Polimorfado en un pelirrojo de más de dos metros, Trauka hace su petición: acompañará a Bunelir al infierno —el dragón maligno necesita algo de Baal para romper su maldición de debilidad— y Grid debe traicionarlo y arrancarle el corazón, con recompensas a cambio. La tasa de éxito rondaría el cero por ciento y Grid se niega; Trauka argumenta que la superficie solo está segura mientras él esté en perfecto estado —los dioses no cruzan la línea para no darle una excusa, y los dragones firmaron el pacto por voluntad de Rebeca— y suelta la que cree su baza: «¿puedes detener el fin del mundo?». «Puedo detenerlo y lo detendré», responde Grid al instante, y el dragón cancela la solicitud, convencido de que Shenon era un regalo deliberado de Grid para calmar su ira. Marie Rose persigue a Trauka por la puerta warp que él deja abierta; del paso solo queda una sombrilla embarrada. La Torre de la Sabiduría, empujada por Hayate —«ya no podemos huir más; alguien debe medir el poder de los

dragones»—, irradia energía de dragón slayer para localizarlo, atrae al amable Cranbel —dragón superior, descendiente del dragón de refracción— y sigue las coordenadas que Marie Rose dejó. En la guarida, la duquesa vampiro ya ha sobrevivido a garras, colas y aliento: su sangre fuerza a Trauka a arrancarse su propia garra, sus llamas evaporan esa sangre a tiempo, y con la danza de seis espadas de fusión reproducida de la sangre de Grid —«mi querido esposo me besó»— hace caer al dragón y exige sin descanso una disculpa. Cuando Grid llega y lo atraviesa de parte a parte —un 15% de experiencia, más que Baal, Zeratul, Bunelir o Eva—, las palabras del dragón niegan todo el daño de corte; Trauka se ofrece a dejarlos ir, pero Marie Rose arruina la retirada con un beso que le roba sangre: la maldición de la pereza cede y comienza la primera danza cooperativa de espadas entre dos absolutos, con estadísticas compartidas (+7.873 fuerza, +9.911 agilidad, +4.453 resistencia, +1.320 inteligencia). Trauka restaura el corazón que Ifrit le destrozó en su intento de destrucción mutua y enciende el continente —la noche se vuelve día, los ríos se secan, el mapa envejece—; Hayate parte el aliento con su espada asesina de dragones y arde hasta los huesos, y Vivan, renunciando a su inteligencia para afilar al máximo la espada de su mundo mental, supera a Muller y apaga por primera vez en la vida del viejo dragón su llama de voluntad. La Espada de la Luna Caída y la espada forjada con el colmillo de Bunelir, apuñalando juntas, perforan el corazón falso —una copia hecha con palabras del dragón— y Trauka cae de rodillas ante el mundo: Grid gana el título «débiles calificaciones del comienzo del mundo» y la amistad del dios del dinero Venecia ante los dioses de Asgard. Convocados el gremio, Noe, Randy y los descendientes directos —ni apóstoles ni Nefelina, por si Trauka se la comía, ni Braham, bomba de tiempo junto a Marie Rose— y reunidos cientos de jugadores, el dragón de fuego hace lo impensable: inclina la cabeza y pide disculpas públicamente, se arranca un brazo como precio por «malinterpretar a Shenon como regalo» —sus palabras tienen valor supremo y no puede mentir—, declara lo de Ifrit asunto privado entre hijo y padre, acepta la respuesta serena de Grid («no me gusta, pero entiendo tu posición»), promete a Hayate armarse con escamas

propias y se marcha. Con la fatiga a cuestas, Grid anuncia ante Braham: «Me voy a casar con Marie Rose; no respetarla es no respetarme». El dios de la sabiduría estalla, amenaza con estudiar magia de cambio de género y se teletransporta; la epopeya número 25, que empieza con los restos de la luna caída, terminará de explicarle. El brazo de Trauka es un tesoro que inspirará miles de armas y armaduras de dragón poco convencionales para el gremio y la Torre, presagio de un futuro aún más duro. Marie Rose, con la recuperación de la succión de sangre más lenta de lo previsto, se despide en la niebla: «Espera hasta que esté completamente preparada y vendré a saludarte». Quedan dos espinas: Vivan yace en estado vegetativo, sin herida ni maldición —«quiso ser una espada, y al final se convirtió en una espada», dice Ken; consumió la energía verdadera del origen—, y el dragón dorado Kubart ataca la comitiva para cobrarse a Hayate: Nefelina responde a la voluntad de Grid y, montado en su lomo, el Dios Único parte el aliento por la mitad hasta que Kubart, leída la epopeya, se retira. En la Torre de la Sabiduría los espera una última sorpresa agradable: Muller, colado en el estómago de Nefelina durante la teletransportación, vino por Vivan, porque una espada conoce mejor que nadie el corazón de una espada.

Hechos relevantes e interesantes

- El Espectro es Eva, uno de los primeros humanos, creada a imagen de Rebeca y usada después como modelo de la mujer humana; la revelación dio +100 de inteligencia a Grid y a los presentes, un botín comparable a diez subidas de nivel de un jugador normal.
- Su armadura y máscara están hechas con los huesos de los dioses humanos que cazó; no se las quita tras rendirse, como juramento de no olvidar a sus víctimas.
- El poder del Espectro es la usurpación: fue la primera en robar mitos y divinidades ajenas, y carcomió las epopeyas de Grid en tiempo real, anulando estatus, estadísticas y trascendencias.

- Su plan: erigir aquí un infierno espejo que anule el valor del original, usando la carne roja y las almas de dos absolutos —el rey Daol, primer hijo de Hanul, e Iberi, tercer hijo de Yatan—.
- Blockade, la espada divina preparada contra Zeratul: forjada con Avaricia de libre albedrío, ataque 15.880, potencia de 2 a 5 veces por golpe, efecto «templado» y bloqueo de una habilidad enemiga (prioriza pasivas) tras 30 templados; su defecto es que a veces decide defender por su cuenta.
- El casco de Cranbel otorga cuatro símbolos en combate: fuerza, autoridad (niega un ataque, 0,001 segundos contra absolutos), vida y eternidad.
- Grid fue partido en dos por la guadaña del Espectro y siguió peleando con las piernas reconstruidas por Avaricia; una bendición de un ángel desconocido de Asgard restauró la durabilidad de su equipo y lo mejoró +1: la voz era de Khan.
- Muller, el santo de la espada más fuerte de la historia, volvió de la brecha dimensional de la mano de Kraugel, despedazó al cadáver de Beriache con espadas prestadas (Espada del Tigre Blanco, Failure, la espada de Kraugel) y completó el reino del absoluto.
- El Duque de la Virtud detuvo la espada final: Grid perdonó a Eva —«te perdono por tus pecados»—, ganó su corazón (la llave hacia la esencia del mundo), el de Muller, la posibilidad de anexar la Tumba sin Descendencia, la incorporación de la Tumba de los Dioses al mundo Overgeared y siete niveles; el ejército de la tumba —83 liches, 161 caballeros de la muerte, 13.000 no muertos y 8.000 tropas— se sumó al imperio, con el Gran Bastón cortejando solemnemente a la «futura novia del Supremo».
- Yatan es un dios de aspecto humano y noble; en el pasado, el infierno tenía zonas neutrales de praderas donde las tribus demoníacas vivían en paz; percibió que Grid viene de otro mundo («¿hay más como tú? Rebeca te…»).
- El templo más profundo está alfombrado con retratos de Yatan pintados con su propia sangre; el ciclo sin precedentes

que lo transformó en sangre fue voluntad de Rebeca, desatada justo tras la visita accidental de Grid y Ruby al pasado.

- Eva asumió su hoja de ruta —restaurar el infierno, castigar a Baal y luego ascender al cielo contra Rebeca— y Grid la acompañará: «mi destino final también es el cielo»; la superficie queda como su propio frente.
- Teoría de las Santas: jamás se vuelven diosas humanas porque son encarnaciones de un dios desde el origen; la Santa podría ser la encarnación de Yatan y la clave para rescatar a Khan.
- Baal irrumpió desde la carne roja —sus sentidos estaban conectados a la copia y Eva fue su peón involuntario— buscando a Muller, y fue derrotado sin Grid: flecha de Jishuka en la frente y decapitación de Mercedes; el mensaje mundial consolidó la teoría de Baal como jefe final.
- Baal confesó que diseñó las vidas trágicas de los no muertos de la tumba (su pasatiempo: atormentar talentosos para cosecharlos) y que su plan del dragón loco contra el Imperio del Sahara fracasó cuando Kraugel obtuvo el Colmillo Blanco.
- Mir, el yangban más fuerte, despertó su potencial original — la calificación de asesino de dioses con la que Hanul lo creó — y recreó el manejo de espada de Muller a partir de las heridas grabadas en su cuerpo; Baal codiciaba devorarle el alma.
- Nefelina detuvo la Espada de la Muerte del Ejército de 500.000 comprimiendo años en un minuto, con un aliento cercano al poder de un dragón adulto.
- El Grupo SA reveló el «ciclo de los dioses del principio»: un ajuste anual en tiempo real que iguala el crecimiento de los dioses al de los jugadores; el temor real es que una IA divina reinterprete conceptos asentados, no la influencia de los jugadores.
- Khan, el legendario herrero, es un ángel de Asgard creado para cubrir la vacante de Exeta: recobró la memoria en la prisión que Rebeca destruyó por piedad y planea escapar

junto a Exeta y Zeratul, que vaticina que Grid ascenderá al cielo y alterará el orden.

- Grid declaró la expedición: en diez días rescatarán las almas de Pagma y Alex —las misiones de clase final de Grid y Yura — con el infierno como trampolín y Khan como primer objetivo; Baal, mientras, digirió la calificación de asesino de dioses del alma de Garam, que sigue cuerdo y desafiante dentro de él.
- El duelo Muller–Piaro estableció una ley mundial: agruparse con la clase granjero potencia las habilidades de espada; la clase campesina se disparó y Piaro ganó tres puntos de deidad rumbo a dios mayor.
- Trauka devoró a Shenon en Reidan, exigió la traición de Bunelir a cambio de recompensa, aceptó el «¿puedes detener el fin del mundo?» de Grid como respuesta y se retiró creyendo que Shenon fue un regalo; Marie Rose lo persiguió por la puerta warp y dejó su sombrilla.
- Marie Rose resistió sola a Trauka reproduciendo la danza de seis espadas de la sangre de Grid, exigió su disculpa, lo besó a la fuerza para superar la maldición de la pereza y ejecutó con él la danza cooperativa (estadísticas compartidas: +7.873 fuerza, +9.911 agilidad, +4.453 resistencia, +1.320 inteligencia); el corazón perforado resultó falso, una copia hecha con palabras del dragón.
- Tras caer de rodillas, Trauka se disculpó en público, pagó con su propio brazo arrancado y se fue; Grid ganó el título «débiles calificaciones del comienzo del mundo» y la amistad de Venecia, el dios del dinero, ante los dioses de Asgard; Grid anunció además su matrimonio con Marie Rose ante un Braham furioso, y la epopeya número 25 comenzó con los restos de la luna caída.
- Vivan cayó en estado vegetativo tras apagar la llama de voluntad de Trauka —«quiso ser una espada y se convirtió en una espada»; consumió la energía verdadera del origen—, y Muller viajó colado en Nefelina para ayudarlo: una espada conoce el corazón de una espada.

050 · Las epopeyas — sello

- Al completarse una epopeya: mensajes mundiales dorados/azules pausan la pantalla de todos los jugadores + tema musical melódico de preludio (1026–1050).
- 1.ª epopeya: lluvia de miles de pétalos azules sobre el Cañón Talen (Transcended Link Flower) (1026–1050).
- Epopeyas maduras: expanden la luz naranja de la Divinidad del Atardecer (1726–1750).

- Mecánica: NO las escribe Grid con pluma — el sistema/Morfeo registra sus hazañas en tiempo real como narración poética mundial.

- 1.ª epopeya (1026–1050, Cañón Talen vs. Berith): reemplaza «Favor de Braham» por «Manejo de la espada de Grid»; derecho de creación de habilidades; +1 Deidad; título «Leyenda del Cañón».
- Epopeya #23 (1726–1750): Guerra Santa en la superficie, victoria sobre Zeratul → mensaje mundial que lo consagra **Dios Único**. #1 Talen, #23 Dios Único). El «32» del índice venía de los resúmenes — corregir Docs/infografias.md.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 1776–1800

Capítulos 1776–1800

Temas tratados

- El encuentro trascendental con el Santo de la Espada Muller y los miembros de la Torre
- Nefelina y el afecto casi paterno de Grid
- El mundo mental de Vivan y su renuncia a ser humano
- El nacimiento del segundo absoluto de la Torre y el título de Dios de la Espada
- La primera cacería de dragones de la Torre en milenios
- Irene, Yo Yulan y la Providencia del segundo hijo
- El pacto con el Gran Ladrón de la Noche Roja y el dragón refractivo
- El festín de Raider, el dragón gourmet, y la leyenda de Idan
- La marcha de un día entero por el camino de nubes doradas hacia Asgard
- La Prisión de la Eternidad: Zeratul, Khan y Exeta
- La Trinidad de herreros y la forja con intención
- La nueva espada de Grid: Desafiando el Orden Natural
- La incursión de Braham en Asgard y las alas de Rafael
- Metatrón, el séptimo arcángel, y el asesinato de dioses

Resumen

El encuentro con Muller y la espada que se hizo persona

Apenas termina la batalla contra el dragón de fuego Trauka, Grid comparte con Muller y los miembros de la Torre un encuentro que ambos bandos consideran un honor histórico: el santo de la espada más fuerte de todos los tiempos y los guardianes que fracasaron ante los dragones se entienden sin recriminaciones, porque ambos

viven avergonzados por las vidas que no pudieron salvar. La armonía la rompe Nefelina, que acusa a Muller de «pervertido» por haberla rastreado durante una teletransportación y reclama a Grid que no defienda a un extraño que le tocó el vientre; Grid responde con una palmada en la cabeza que la muchacha —hija del dragón loco Nartan, nacida para vivir sola— recibe como el afecto que ningún dragón llega a experimentar. Muller nota antes que nadie que el aliento de Vivan, cargado a espaldas de Ken, se apaga: el santo de la espada de la Torre atraviesa el pecho del herido con su Espada del Corazón, una ilusión perfecta que sirve de lección y de diagnóstico. Vivan renunció a ser humano: incapaz del talento de Muller, decidió convertirse él mismo en espada para algún día degollar a un dragón, y hoy, tras atravesar la voluntad de Trauka, completó su transformación y perdió la razón. Muller corta con su espada del corazón la entrada al mundo mental de Vivan y envía dentro a Grid, el único que puede despertarlo conversando y no a golpes de autoridad.

El rescate de Vivan

El mundo mental de Vivan es un desierto sin emociones donde decenas de miles de espadas cargadas con energía de matadragones acosan al intruso: allí Grid no puede desplegar el Santuario del Metal, ni el shunpo, ni las danzas de la espada, y cada arañazo perfora la armadura del dragón de fuego. La solución llega de su propia experiencia: inspirado en el círculo de la guarida de Trauka y del tesoro de los gigantes, cientos de Manos de Dios se toman de las manos hasta formar un sol dorado e infinitamente durable que resiste el diluvio. Llegado al corazón del mundo, Grid despierta a Vivan a puñetazos —«pegar también es medicina»— y descubre con cierta melancolía que el anciano demente que ladraba como perrito tímido era el «yo original»: un Vivan solemne y sabio que se avergüenza de su pasado. La espada gigante, imagen de toda una vida, se independiza y ataca, y Grid le tiende el Crepúsculo: «corta tú mismo la vieja espada que hiciste con tu propio cuerpo». Vivan parte en dos su imagen mental con la divinidad naranja prestada y el mundo proclama que ha nacido un nuevo absoluto, mitad santo

de la espada y mitad matadragones. El sistema tarda decenas de minutos en bautizarlo: Vivan no fue adorado ni se proclamó dios, pero su espada ejerce un poder comparable al de un dios, y recibe el título de Dios de la Espada. Muller, que ve terminar la era de su propia supremacía, sonríe como no lo hacía en cientos de años.

El mundo cambia de golpe: la superficie, el infierno, el cielo y el Reino de Hanan ya no son las cuatro únicas dimensiones; la Torre de la Sabiduría se convierte en la quinta, y un grupo de menos de diez personas queda hombro con hombro con el resto del mundo. Un dragón de bajo grado que había localizado la Torre bombardea a Vivan con su aliento; el recién nacido atraviesa las llamas, corta alas y huesos con la energía del matadragones domesticada por su energía de espada, y cuando la bestia intenta teletransportarse, Hayate la ejecuta de un tajo a distancia con una energía de matadragones más pura que la de Vivan. Es la primera muerte de un dragón en miles de años de historia de la Torre; las últimas palabras del desconocido —«cazador de dragones»— y el cadáver recuperado por la máquina mágica de Rad Wolf sellan el mito. Vivan declara que compartirá las responsabilidades de Hayate y promete a una Jessica llorosa que nadie volverá a hacerle daño, y Hayate, que se disculpó por cobardía, acepta: la Torre, con dos absolutos, ya no necesita esconderse tanto.

El brazo de Trauka y el pacto del ladrón

Grid regresa a la Tumba de los Dioses, donde Keon y los apóstoles construyen una ciudad en el casco, y planifica en grande: reemplazar todas sus armas secundarias por armas de dragón forjadas con el brazo de Trauka antes de la subyugación de Baal, al que pretende matar repetidamente hasta cortar sus vidas infinitas —siempre que Asura, el monstruo nacido del capricho de Baal de crear un dios maligno, no se convierta en variable. Antes, la vida doméstica: Irene le reprocha tres meses de espera y una noche tibia, y la culpa es de Yo Yulan —liberada y nombrada invitada de honor de Reinard por Lauel—, cuyo veredicto pseudo religioso obliga a Grid a ahorrar energía durante un año: la semilla del Dios

Único está protegida por la Providencia, que impide la fertilidad excesiva para que no nazca un semidiós inferior al padre, blanco fácil de los enemigos de Grid. Irene acepta el año de espera con una agitación que inquieta a su marido. De noche, en la herrería, el intento de fundir la mano de Trauka con las llamas del Fénix Rojo revienta el horno supergrande: la barrera de los apóstoles y los cuerpos de Vantner y Damian evitan la catástrofe, y entre las llamas aparece el Gran Ladrón de la Noche Roja, el anciano que una vez robó la Torre de la Sabiduría. Su oferta: «llévame al cielo y le robaré al dios herrero»; él subirá a robar a Asgard aprovechando el ciclo de Rebeca y Grid podrá rescatar a Exeta. Como medio de transporte propone al dragón gourmet: pronto aparecerán dos viejos dragones, Bunelir —que querrá cooperar al oler la expedición contra Baal— y Raider, cuyo ciclo gastronómico de un siglo puede acelerarse con el ingrediente perfecto: el brazo de Trauka. De paso entrega a Grid el Broche del Rey del Pobre Destino, tesoro de calificación mito que borra por completo la presencia del portador —se pierde si habla o ataca, y su liberación forzosa cuesta tres días de recarga—, forjado por un rey nacido trascendente en un mundo moribundo que sacrificó a su propio pueblo ante el dragón refractivo: un dios dragón conceptual, nacido de la adoración unida de la humanidad de aquel mundo, cuyos tesoros sembrados por la realidad son lo que el ladrón colecciona desde hace eras con la esperanza de impedir el próximo Apocalipsis. Por primera vez en su vida interminable, el ladrón le revela su propósito a otra persona: es su manera de jurar que no lo traicionará.

El festín del dragón gourmet

En las ruinas del Dios Marcial, convertidas en isla desierta, Grid recibe a Raider, polimorfo en un hombre de cabellera dorada y modales sorprendentemente razonables. El negociador involuntario es Idan, el chef del palacio, alias «maestro del veneno», cuya cocina ha torturado durante años a los caballeros —y los ha vuelto resistentes al veneno—: el pobre hombre se despide de la vida entre gritos en el sótano del palacio antes de ser

arrastrado al matadero. Su primer plato de carne de dragón, elaborado con especias y una receta decente, es escupido por Raider con una elegancia aterradora: «no sabe bien de principio a fin… no es tu culpa, es el ingrediente». Lo que el dragón más odia en el mundo es Trauka, que difundió entre sus congéneres la fisiología errónea de comerse unos a otros; lo segundo, los malos chefs; lo tercero, la comida insípida. Pero Raider ha visto la verdad de las manos de Idan, y en lugar de castigarlo le ofrece cocinar de nuevo: Idan, que ya no teme a nada, rechaza los utensilios regados por magia, excava un hoyo en la arena calentada por el sol, tapa la carne con media botella de vidrio y suelta su sermón pseudocientífico sobre cocción aniónica y ondas de luz. Raider, fascinado por un chef que incorpora la ciencia humana a la cocina, lo proclama el sabio más destacado que jamás se haya llamado a sí mismo sabio, y el mundo graba una leyenda nueva: ha nacido el Dragon Chef Idan. El dragón le propone quedárselo para siempre —con la ternura torpe de quien propone matrimonio— y Idan acepta seguirlo, aunque aclara que su «gran señor» es Grid; Raider le promete libertad durante sus largos sueños, de modo que Idan volverá al imperio por décadas enteras. Antes de despedirse, el dragón se inclina ante Grid, le regala su protección dorada —que neutraliza temporalmente la opresión dimensional de Asgard y otorga el efecto Caballero Dragón— y los carga a él y al ladrón cruzando las dimensiones.

Un día de marcha hacia Asgard

«Has entrado en el mundo de los dioses, Asgard»: nubes doradas tiñen la visión y comienza una marcha que durará un día entero por el camino de nubes doradas, el pasaje exclusivo de los dioses celestiales que es a la vez símbolo de máxima autoridad y de discriminación. El cielo de Asgard es un universo negro iluminado por el suelo dorado; al final del camino emergen templos colosales sobre colinas, y cuanto más alta la colina, más alto el dios. En la quinta colina, un templete minúsculo rodeado de cadenas y candados delata el castigo de Zeratul, encerrado y menguado. El ladrón apunta más bajo: el cuartel de los ángeles, donde Rafael —

arcángel número uno, absoluto de estatus comparable al de Hanul — guarda las llaves. Entre ángeles dorados que charlan como leyendas de épocas pasadas, el ladrón ve a una vieja amante y pasa de largo: los ángeles de ahora no son las personas que conoció, y Grid entiende entonces lo especial que es Khan, el ángel que sí lo recuerda. Cuando Rafael entra murmurando que el Dios Marcial es cazador de ratas, ambos oyen la información decisiva: Exeta, Zeratul y un ángel comparten la misma prisión. El ladrón arrebata el manojo de llaves del cinturón de Rafael sin que el absoluto lo note —el concepto del dragón refractivo es de un orden superior— y le entrega a Grid la llave de la Prisión de la Eternidad; el broche hace el resto, y cruzar docenas de constelaciones hasta la puerta de hierro le depara a Grid el primer logro de un jugador: el Mapa de Asgard, calificación mito.

La Prisión de la Eternidad

Dentro, quien lo saluda es Zeratul, demacrado y encogido como un anciano: cree que Rebeca le envió un asesino, y su rencor es monumental —cada encuentro con Grid lo ha arruinado—, pero su plan es más ambicioso: absorber los mitos acumulados de Grid para tener opciones contra Dominion y convertirse en el nuevo gobernante de Asgard. Su energía, contenida en la superficie, aquí recuerda a la de Trauka. El reencuentro con Khan —el viejo ángel que conservó sus recuerdos humanos y cuya cordura resiste el tiempo estirado de la eternidad— hace llorar a Grid, y Exeta, que medita sereno entre las llamas gemelas azul y roja de su pecho, derriba cualquier suspense: hay que huir. La aparición de Rafael al mando de un ejército donde cada ángel vale lo que un criado meritorio del imperio cambia todo: el arcángel define a Grid como intruso y su autoridad le recorta el 70% de las estadísticas, le daña el estado y le bloquea el shunpo; la forma del Dragón Amarillo, debilitada por la luz de Asgard, apenas asoma. Entonces Zeratul traiciona a los suyos: declara que siempre odió a Rafael, destroza con sus cadenas el equipamiento de batalla de los ángeles y golpea al arcángel en la cabeza, abriendo la ruta de retirada. Grid toma de la mano a los dos herreros, y antes de que la puerta se restaure,

Zeratul le arroja la llave de la prisión —«así como no olvido los rencores, tampoco olvido la gracia»— y elige quedarse encerrado con cientos de ángeles y con Rafael, que no puede salir de la prisión por sí mismo. Guiados por Exeta por los dominios del indiferente Judar, los fugitivos encuentran al Gran Ladrón capturado por el segundo arcángel, Gabriel, que promete una ejecución sumaria y despliega su halo en cientos de cañones contralas Manos de Dios. Grid la atraviesa, libera al ladrón y un tesoro consumido del dragón refractivo los teletransporta de vuelta a la superficie, donde Raider retira la protección dorada.

El regreso de Khan y la Trinidad de herreros

Atemorizado por un Asgard inexpugnable —«ni siquiera orinaré en esa dirección», jura—, Grid digiere la lección del ladrón: los dragones no simpatizan con los humanos, simplemente lo ignoran todo salvo a Grid, el único al que tratan como a un igual. En Reinard, el regreso de Khan es una fiesta: Ruby llora en brazos del abuelo, y Faker, cargado de culpa desde el día en que no pudo protegerlo, se desploma cuando Khan le agradece haber luchado por él hasta permitirle el último adiós. Entre jugadores oscuros viejos conocidos —Tarma, las hermanas blanco y negro, un trío de asesinos colgado por Kashim en los viejos tiempos—, la reina Basara y sus duques descubre el problema: el cuerpo de Khan, convertido en polvo el día de su muerte, se debilita en tiempo real en la superficie. Sariel, que no puede formar Trinidad con los dioses del mundo Overgeared por el estigma de su creación, encuentra la salida: una Trinidad de estándar distinto entre herreros. Exeta ora a Grid «como herrero» —el Dios Único tiene tantos símbolos que casi cualquier ser puede rezarle— y la Trinidad de Grid, Khan y Exeta restaura la energía y las estadísticas del anciano, con un efecto añadido para el futuro: corrección durante la producción de armas y armaduras de dragón. La alegría colectiva la corta el festín de Idan: su carne madura de dragón tumba a todos los invitados, del plebeyo al trascendente, y sólo la Trinidad del granjero, la santa y el ángel —Piaro, Ruby y Sariel— evita la masacre. En la herrería de la Tumba de los Dioses, mientras tanto,

Muller corrige con una bofetada amable la terquedad de Kraugel —su Crepúsculo, forjado por Grid con escamas de dragón de bajo grado, sí es la espada ideal para él— y le impone la gran misión de dominar cien habilidades con la espada, prometiendo que algún día Grid le forjará una nueva. Exeta critica sin piedad el Crepúsculo original —«solo decente»—, propone la espada transformadora inspirada en los guanteletes de Ifrit y bendice a Grid como dios herrero: a partir de ahora podrá producir con intención en el Santuario del Metal, forjando objetos que contienen su propia voluntad. Los tres herreros abren sus mundos mentales en uno —el cañón de metal de Grid, la herrería de Winston de Khan, el martillo y el yunque de Exeta, con el Fénix Rojo aplacando las llamas rebeldes de Trauka— y martillan al unísono: Grid templará los huesos que cambian de volumen, Khan una gran espada defensiva que corrige los defectos del arma con la que lo protegió todo, y Exeta tejerá las escamas en una armadura más dura que el propio cuerpo de Trauka. El mensaje de la gran obra viaja al cielo y al infierno.

Braham, Metatrón y la nueva espada

El escándalo en Asgard es la cobertura perfecta: Braham, el nuevo intruso, llega a la Prisión de la Eternidad, engaña la técnica de sellado reproduciendo mágicamente la llave maestra de Grid —«la fe del ser supremo al servicio de un gran ser engañó las leyes del cielo»— y abre la puerta solo para encontrar a Zeratul y Rafael golpeándose entre plumas. Rafael escapa por los pelos dejando sus alas en manos de Zeratul y de Braham, que se lleva el botín —las alas del arcángel número uno podrían fortalecer a Sariel como en su día lo hicieron las de Miguel— y vuelve a sellar la prisión con capas de magia. Perseguido por los arcángeles y alcanzado por Metatrón, el séptimo, un monstruo de veintiocho alas ex líder de los ángeles, aislado del tiempo desde hace eras —ni el nombre de Beriache, el hijo de Yatan, le dice nada—, Braham pierde el corazón atravesado y una mano, y llega al océano de la superficie medio muerto. Allí lo esperaba Grid con su equipamiento nuevo, y las disculpas cruzadas resuelven viejas deudas: Grid se disculpa por

pelear siempre solo, pero no por proponerle matrimonio a Marie Rose, a la que está decidido a querer de verdad. Metatrón, movido por contratos —exige doce alas para enfrentar a Grid, al que tasa en la jerarquía de un dragón viejo por su arma—, negocia de Gabriel diez alas a cambio del paradero de Chiyou, el dios único nacido de pura adoración que un día defendió a Hanul, y confiesa su obsesión: quiere probar ser un asesino de dioses y destruir algún día a Yatan para liberar a la diosa de su duro destino. Su hacha, cargada de divinidad, magia y energía de asesino de dioses, se estrella contra la defensa absoluta de Grid y contra su nueva espada, «Desafiando el Orden Natural», calificación Solo Uno, que cambia de forma en tiempo real —espada larga, gran espada, hoja creciente—, multiplica las danzas y desata el Torbellino de Intenciones. El enorme cuerpo del arcángel es cortado y reducido a cenizas mientras Gabriel y los suyos huyen por las escaleras de nubes doradas.

Hechos relevantes e interesantes

- Muller y los miembros de la Torre se rindieron honores mutuos pese a sus historiales cruzados; Nefelina lo llamó «pervertido» por rastrear su teletransportación y Grid la reconfortó con una palmada paternal que la dragón, criada para la soledad, recibió como el afecto que su especie jamás experimenta.
- Vivan renunció a ser humano para convertirse en espada y matar dragones; Muller lo «apuñaló» con la ilusión de la Espada del Corazón y abrió con ella la entrada a su mundo mental, donde envió a Grid como único rescate posible por conversación.
- Dentro del mundo mental de Vivan, Grid no pudo usar el Santuario del Metal, el shunpo ni las danzas de la espada; sobrevivió a decenas de miles de espadas con energía de matadragones dentro de un sol formado por cientos de Manos de Dios tomadas de la mano, y despertó a Vivan a puñetazos.

- Vivan cortó su propia imagen mental —la espada gigante de toda su vida— con el Crepúsculo prestado por Grid y renació como absoluto mitad santo de la espada y mitad matadragones; el sistema le otorgó el título de Dios de la Espada por pura fuerza, sin adoración ni autoproclamación.
- El mundo pasó de cuatro a cinco dimensiones: superficie, infierno, cielo (Asgard), Reino de Hanan y ahora la Torre de la Sabiduría, un grupo de menos de diez personas equiparado al resto del mundo; los absolutos conocidos son menos de treinta.
- Hayate mató a un dragón de bajo grado de un único tajo a distancia, la primera muerte de un dragón en los miles de años de historia de la Torre; el cadáver lo recuperó la máquina mágica de Rad Wolf.
- Yo Yulan, liberada y hecha invitada de honor de Reinard por Lauel, dictaminó que Grid debe ahorrar energía cerca de un año para concebir: la Providencia protege su semilla para que no nazca un semidiós inferior, blanco de los enemigos del Dios Único.
- El Gran Ladrón de la Noche Roja propuso el pacto de Asgard: él robaría en el cielo durante el ciclo de Rebeca mientras Grid rescataba a Exeta; reveló que se acercaban Bunelir, dispuesto a cooperar contra Baal, y Raider, cuyo ciclo gastronómico centenario se adelantó con el brazo de Trauka como cebo.
- El dragón refractivo es un dios dragón conceptual nacido de la adoración unida de los humanos de un mundo moribundo; sus tesoros, como el Broche del Rey del Pobre Destino (mito, borra la presencia, recarga de tres días), contienen las almas de decenas de millones y son la colección con la que el ladrón espera frenar el próximo Apocalipsis.
- Idan, el chef del palacio alias «maestro del veneno», cocinó el brazo de Trauka con cocción aniónica y ondas de luz; Raider culpó al ingrediente —lo que más odia es Trauka, luego los malos chefs, luego la comida insípida— y el

mundo grabó la leyenda del Dragon Chef, que seguirá al dragón aunque su «gran señor» siga siendo Grid.

- Raider regaló su protección dorada, que neutraliza temporalmente la opresión dimensional de Asgard (menos de diez minutos) y concede el efecto Caballero Dragón, y cargó a Grid y al ladrón a través de las dimensiones.
- La marcha por el camino de nubes doradas duró un día entero; en Asgard, cuanto más alta la colina del templo, mayor el dios, y el templete encadenado de la quinta altura era la prisión simbólica del castigado Zeratul.
- El ladrón arrebató el manojo de llaves del cinturón de Rafael —arcángel número uno y absoluto de rango comparable a Hanul— sin ser detectado; entrar en la Prisión de la Eternidad deparó a Grid el primer logro de un jugador: el Mapa de Asgard, calificación mito.
- La autoridad de Rafael sobre intrusos: −70% a todas las estadísticas, estado dañado, pérdida de los beneficios de trascendente y shunpo bloqueado; el efecto dimensional de Asgard supera todo lo que el mundo Overgeared puede otorgar.
- Zeratul planeaba absorber los mitos de Grid para ganarle a Dominion y gobernar Asgard; traicionó a Rafael por odio antiguo, abrió la retirada de Grid, le devolvió la llave de la prisión —«tampoco olvido la gracia»— y eligió quedaré encerrado con cientos de ángeles.
- Khan, el único ángel que conservó sus recuerdos, se debilitaba en tiempo real en la superficie; fue estabilizado por la Trinidad de herreros formada cuando Exeta oró a Grid «como herrero», con efecto añadido de corrección para fabricar armas y armaduras de dragón.
- La bendición de Exeta activó la producción con intención en el Santuario del Metal: los objetos de Grid contendrán su propia voluntad, algo distinto de los objetos con ego que dependen de almas ajenas.
- El festín de carne madura de dragón de Idan intoxicó a todos los asistentes a la fiesta, y la cura exigió la Trinidad del granjero, la santa y el ángel: Piaro, Ruby y Sariel.

- Muller impuso a Kraugel la misión de dominar cien habilidades con la espada y le prometió que Grid le forjará una nueva espada cuando esté a su altura; su Crepúsculo de escamas de dragón de bajo grado fue declarado la espada ideal para él.
- La Trinidad forjó en los mundos mentales unidos —cañón de metal, herrería de Winston, martillo y yunque de Exeta, con el Fénix Rojo aplacando las llamas rebeldes de Trauka— la nueva armadura de escamas tejidas, más dura que el cuerpo original del dragón.
- Braham abrió la Prisión de la Eternidad reproduciendo mágicamente la llave maestra de Grid, permitió la huida de Rafael a costa de sus alas —que podría usar Sariel, como en su día las de Miguel— y volvió a sellar la prisión con capas de magia.
- Metatrón, séptimo arcángel de veintiocho alas, ex líder de los ángeles aislado del tiempo, evaluó a Grid en la jerarquía de un dragón viejo y exigió doce alas para enfrentarlo; negoció diez a cambio del paradero de Chiyou y sueña con matar a Yatan para liberar a Rebeca.
- La nueva espada de Grid, «Desafiando el Orden Natural» (calificación Solo Uno), transforma su forma en tiempo real según la trayectoria, suma +460% al poder de las habilidades de ataque, +65% a su velocidad y +50% de acierto absoluto, neutraliza el 85% de las defensas, causa daño extra a grandes demonios, arcángeles, dioses y dragones, y desata el Torbellino de Intenciones tras cinco transformaciones; sus defectos: no es un arma de crecimiento y se degrada al combinarse con otras espadas.
- Grid destruyó el cuerpo de Metatrón en el mar Rojo con la danza de seis espadas de fusión, mientras Gabriel y los arcángeles supervivientes huían por las escaleras de nubes doradas.

051 · Los títulos de Grid — sello

- Rey Héroe: aura/neblina púrpura translúcida que emana del cuerpo (Energía de Lucha) (676–700).
- Primer Rey: permite llevar casco + corona juntos (Corona de la Luz Sagrada sobre el casco) (576–625).
- Duque de la Virtud: brillo dorado cálido en las manos (526–550).
- Dios Único: halo divino con forma de Dragón Amarillo enroscado (1726–1750).

Título	Hito (caps)	Otorga
		Virtud Incompleta de la Misericordia; vía de duques legendarios

Título	Hito (caps)	Otorga
Duque de la Virtud de Pangea	526–550 (restaura el Arco del Fénix Rojo en Pangea)	
Primer Rey	576–625 (derroca a Aslan, funda el Reino Overgeared)	Casco+corona juntos; +50 % resistencia a estados; escudo al 30 % de salud; +2 pts/nivel
Rey Héroe	676–700 (purifica las 66 islas del Arquipiélogo de Behen)	Energía de Lucha (100 pts máx: +0,5 % fuerza/agilidad/resistencia por punto); +10 % daño a clases únicas+; +15 % a grandes demonios/ arcángeles/dragones/semidioses
Usurpador del Mito	1226–1250 (derrota a la criatura mística Sanju)	+23 % daño a monstruos míticos; habilita clase Mito y estadística Deidad
Dios Único	1726–1750 (vence a Zeratul, epopeya #23)	Exclusividad del nombre «Grid»; Reino de lo Absoluto (velocidad superior incondicional); maná y energía de espada infinitos

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 1801–1825

Capítulos 1801–1825

Temas tratados

- Derrota del 7.º Arcángel Metatrón y las alas robadas al cielo
- Asgard tras la derrota: Gabriel, el Metatrón reencarnado y Mud ante la cerradura de Braham
- Armadura del Dragón de Fuego y las habilidades Regresión, Defensa Absoluta y Otra Tumba
- Producción de Intención: el Santuario del Metal unido a los mundos mentales
- La orden de crear mundos mentales y el arsenal exclusivo de los apóstoles
- El mundo mental de Zik, la Espada de Saharan y la espada que esparce dolor
- El mundo mental de Mir y el arma que restaura el brazo de Trauka
- Frozen World, el Corazón de la Reina de Hielo y la maza Inocente de Mercedes
- El mundo mental de Sariel, la cadena de aros y la purificación de su divinidad
- La Torre de la Sabiduría: la armadura de Hayate y la Espada Rota de Vivan
- Bunelir, el dragón malvado rendido: compañero de la humanidad y 26.ª epopeya
- La caza anticipada de Baal: fragmentos del ego, partes de Asura y escoltas de leyendas
- Rose, la jugadora gran demonio, y el aprendizaje de Baal
- Talima y Titán bajo el asedio de los clones
- La cabeza de Asura y el Rey de los Ojos Malvados como contramedida

Resumen

Metatrón y las alas robadas al cielo

El grupo abre con los mensajes del sistema: Metatrón, el séptimo arcángel, fue derrotado en estado imperfecto, pero su alma resistió la divinidad de la Saintess Ruby y escapó de la extinción dejando una advertencia: no traten con aquel del que la diosa se apartó. Grid asestó el golpe final y convocó a su hermana para impedir la reencarnación, pero el fracaso no lo sorprende: Metatrón no se parece a los otros arcángeles y todavía esconde una historia. El botín compensa: fragmentos de las Alas del Contrato de Metatrón y de las Alas del Gobierno de Rafael, que Braham consiguió ascendiendo solo al cielo, sin el Gran Ladrón de la Noche Roja ni los Raiders. Como sus dueños viven, no pueden trasplantarse a Sariel como las alas de la masacre de Michael, pero el gesto del colega insensible vale por sí solo. En Asgard, Gabriel jura no volver a cruzarse con Grid mientras Metatrón, reencarnado en un cuerpo de reserva, reevalúa a Braham al ver la cerradura de la Prisión de la Eternidad reescrita con magia jamás vista. Quien la analiza es Mud, el ángel que cambió su esperanza de vida por un talento mágico único: esa magia se parece a la suya, y algo en su vida pasada le susurraba que se cruzaría con alguien así. Grid, en el nivel 840, iguala por fin a Braham y teoriza que el 999 es el tope que Satisfy impone a los jugadores.

El arsenal nacido de los mundos mentales

La victoria deja dos obras cumbre. La primera es la Armadura del Dragón de Fuego, hija de la Trinidad —Grid, el dios herrero Exeta y el legendario Khan—: 15.994 fragmentos de escamas de Trauka tejidos en una estructura que absorbe todo impacto, cargada con la intención de Khan. Sus números son de absoluto (defensa 5.001, resistencia +1.000, inmunidad a diez mil venenos y a la muerte instantánea) y crea tres habilidades: Regresión (volver al estado anterior al daño cada 48 horas), Defensa Absoluta (absorber todo daño por 50.000 de maná por segundo, sin enfriamiento) y Otra

Tumba (replicar el bombardeo de la Tumba de los Dioses en proporción al daño recibido). La segunda es conceptual: la Producción de Intención, que permite fabricar dentro del Santuario del Metal dotando a los materiales de intención. Su letra pequeña cerraba el futuro —dos objetos por material, y la veta de Trauka ya estaba agotada—, pero Braham fusionó con el Santuario su propio mundo mental, dividido en tres salas (Conocimiento, Exploración, Experimentación), y levantó las restricciones: quien tenga mundo mental puede recibir armas dedicadas uniéndolo al de Grid. El primer fruto es el Bastón de Braham (ataque mágico 35.990, inteligencia +2.000, +80 % de golpes de ataque mágico), que ejerce su Sala de Exploración —mejora la magia aliada, duplica, absorbe o refleja la enemiga y hasta bloquea milagros—; Braham tira el Bastón de Belial que usó más de diez años. El aviso que ordena a todo Overgeared «crear un mundo mental» sin explicar cómo exaspera al gremio; la respuesta de Grid, vía Lauel: «juega en serio y lo conseguirás».

Los apóstoles, uno por uno

Grid recorre entonces la mente de los suyos. Con Zik habla de la maldición de la pereza y sus dos hipótesis: una habilidad demasiado poderosa o un dios que lo protegía. Zik elige la segunda y desvela que su don, concedido por Rebeca y del tipo de la Providencia de Cival, es de «ojos perspicaces» y no sirve para combatir: así eligió al fundador del Imperio Saharan y supo que Grid sería emperador. Su mundo mental, Soledad y Dolor, es un desierto donde el propio Zik aparece como un niño lloroso que recupera, en cada visita, los recuerdos que selló por no poder olvidarlos: los desastres cometidos en nombre de Rebeca, la canción de cuna que lo durmió mientras sus compañeros morían. El niño maneja frases rúnicas larguísimas —la capacidad que los dioses temieron— y suplica que lo maten; Grid le pega y le propone hacer una espada. Para financiarla funden la Espada de Saharan, de la que el joven Zik extrae la energía roja —la esencia que interviene y controla la materia, superior a la de Basara— con runas y la divinidad incolora del Rey Sool. La Espada de Zik

esparce miedo y dolor con cada golpe y controla lo que contamina: el mundo de su dueño hecho arma.

Mir abre su mundo —resortes y engranajes desacoplados, un reloj de pie que sigue dando campanadas para nadie— clavándose una espada en el corazón: la angustia de una herramienta yangban que Hanul abandonará al cumplir su propósito, salvada apenas por los gorriones de su terraza. «No eres un objeto; hay que cambiar», le dice Grid antes de forjar con él una espada que es literalmente el brazo de Trauka restaurado: ataque 36.770, efecto de resorte que reinicia enfriamientos y protección débil del dragón de fuego, de modo que dañarla equivale a desafiar a Trauka.

Mercedes confiesa Frozen World: estatuas de hielo de los padres que la abandonaron por su Keen Insight, el campo donde el joven Piaro y los caballeros rojos gritaron una traición que ella creyó por error, y un trono donde una Mercedes de hielo hace arrodillarse al Grid del primer encuentro para exigirle besos. La verdadera destroza la estatua entre jadeos y el mundo, dominado por el arrepentimiento, evoluciona al superarlo. En la forja, el frío agrieta huesos y escamas en copos de nieve rojos; la maza se impone a la espada —Baal habrá buscado inmunidad al filo— y el Corazón de la Reina de Hielo, elixir maldito sellado en el inventario de Grid, intenta invadir el mundo: Mercedes lo abraza y lo digiere, con un corazón que se restaura solo: resucitará aunque muera. La maza se llama Inocente. Cuando Nefelina protesta por quedarse sin arma —los dragones no necesitan mundo mental—, la intención asesina de Mercedes la congela; solo Sariel la percibe.

Sariel cierra la ronda con su mundo de los no calificados como Dios: nubes doradas sobre las sombras de siete dioses cuyos pecados señala uno por uno. El supremo que lo creó se apartó de él al verse señalado; la sombra borrosa del envidioso delata la reforma de Exeta. Su arma es una cadena tejida con aros, la más hermosa de las obras de Grid: durabilidad infinita, +500 a todas las estadísticas, rayo de castigo que escala con el aro y restricción criminal. Su divinidad, purificada por la confianza en Grid, ya no puede corromperla: la advertencia de locura desaparece de su

ventana de estado. Los apóstoles del Dios Único quedan completos.

La Torre de la Sabiduría: el dragón que pidió cadenas

En la Torre, Grid encuentra a Vivan flotando —el dios de la espada cuyo roce afila a Desafiando el Orden Natural hasta el éxtasis— y, en la oficina de Hayate, a Bunelir: el dragón malvado se entregó, con un collar que él mismo se forjó, pidiendo cooperar para matar a Baal; no se atrevió a volar a Reinard por la energía infinita de Trauka. Grid anuncia que no habrá negociación —«puedo matar a Baal sin ti»— y Hayate le explica en voz baja que ni los tres absolutos juntos someterían a un viejo dragón. Grid, con la cabeza de Lauel y la boca de Uroi, monta el sermón perfecto: eres basura sin la humanidad que te teme, oveja negra para tu especie, incapaz frente a Nartan y debilitado por Baal; solo yo estoy dispuesto a ayudarte. Bunelir, que ya dejó correr palabras de dragón al llamarlo «grandioso», promete unirse a la expedición, matar a Baal y respetar lo que la humanidad protege.

A Hayate no le fabrica una espada —incompatible con la espada asesina de dragones— sino la armadura que ansiaba sin saberlo: el cazador de dragones es absoluto pero mortal, y defenderse dividía su energía. Dentro de su mundo mental, la Tumba del Dragón —cordilleras donde su energía decapita sombras de dragones en bucle—, todos los efectos dragónicos de Grid quedan sellados, título de Caballero Dragón incluido; la solución: la voluntad de Hayate, como rayo calibrado tras decenas de pruebas, desgarra las escamas de Trauka a lo largo de la fibra para tejerlas como hilo. Unos tubos de piedra divina de Exeta recorren el interior para verter su energía sin apagar el traje, que se tiñe de blanco: «como estar en una cuna… parece viva». A Grid solo le sale un «te respeto».

Vivan pide una espada tan grande que decapite dragones, y habría materiales de sobra si se mira a Bunelir. Desviado al camino difícil, revela el problema: la espada gigante de su mundo —nacida del deseo de ser espada, la que lo devoró y lo volvió senil porque su

energía vibró como motosierra durante décadas, hasta cortar la voluntad de un dragón viejo y forzar la renuncia de Trauka— se ha escondido en rincones subconscientes que ni él conoce. Grid decide intentarlo aunque tarde años y se despide como quien parte de viaje: «quizá te olvide, pero yo no te olvidaré», dice a Yura y Jishuka; llora ante Khan y encomienda a Lord. Lim Cheol, del Grupo SA, lo supervisa en tiempo real y Morfeo calla en señal de apoyo. Dentro, la búsqueda con Shunpu por un desierto infinito desgasta a ambos hasta la discusión; una falsa copia de Vivan —la espada gigante con su rostro y la hoja invertida como un espejo— ataca a Grid, que la hace retroceder con fuerza pura, se traga pociones de nuez dorada (+20 % a todas las estadísticas por dosis) y encadena las danzas de seis espadas de fusión sin enfriamiento hasta que el verdadero Vivan somete a su otra mitad. La Espada Rota resultante parece cortada por la mitad y sus estadísticas dan lástima (durabilidad 9.200), pero «su longitud y su poder no se pueden medir»: crece a voluntad de Vivan y corta solo lo que él quiere, como demostró partiendo a la vez una roca a quinientos metros y toda la fila detrás. Vivan, que también recibe una Armadura del Dragón de Fuego gris, se siente invencible.

Compañeros: la 26.ª epopeya

Esa noche Bunelir rompe la puerta: aprenderá las leyes humanas y, para comprar confianza, confiesa que los medio draconianos nacieron de su apareamiento con hembras humanas. Luego suelta las palabras de dragón que instauran una ley nueva en el mundo: «de ahora en adelante seremos compañeros» —no se opondrá a Grid ni a la humanidad mientras no lo traicionen—. Grid pide tiempo porque un amigo vale más que un compañero: Nefelina guardaba luto por Nartan, a quien Bunelir entregó a Baal. La cría, que descubrió que su padre solo la veía como seguro, zanja: «eres más importante que mi padre»; la venganza puede esperar mil años. Aceptado el pacto, la 26.ª epopeya empieza a escribirse: nace del deseo de un dragón viejo de estar con Grid y sella la expedición contra Baal, el primer gran demonio que distorsionó el infierno. La Torre —todos menos Betty tienen ya un mundo mental estable—

recibe armas exclusivas sin contratiempos; Jessica llora con la promesa de Bunelir: la Torre, que dedicó la vida a contener dragones y recuerda que Asgard fue coto de caza de Trauka, sabe medir ese valor. Rad Wolf alerta de que Baal adelantará sus movimientos y apuntará a los fuertes de la superficie —el primero, Kile, cuya energía del rayo es un manjar—; Grid responde que ya ordenó que leyendas y trascendentes se muevan al menos en parejas, y el gigante no sabe si creerle. Betty, primer contratista de Baal, vació su mente para conservar la cordura: bajo su bata solo hay hueso.

Sigue la logística: quince días de fabricación y escoltas del mismo plazo para Muller, Kile, el Gran Ladrón de la Noche Roja, Juander, Chens, el espadachín ciego Cabelon, el taoísta Sabae, el enano Antrino, Yo Yulan y los otros inmortales taoístas, los Duques de Titán, Kirinus y los yangban. Regas, degradado por su clase Asura, se queda fuera por primera vez; la misión de hacer amistad con Juander, Chens y Karak exige habilidades sociales que solo podrían aportar Euphemina (desperdicio de poder) o Damian (le falta un tornillo); Vantner se ofrece entre ignorados y Pon se lleva el encargo. Lauel revela además a Ibellin el rango nuevo de Ángeles —cinco plazas, dos nombramientos en quince días, con gloria comparable a la de los diez criados—: el eterno rival de Lauel, arruinado por los títulos ligados a la Espina de Ibellin (daño proporcional a la salud: un golpe devastador y ninguna evasión), renacerá como arma de área con el arma de dragón de Khan y Exeta que convierte los ataques normales en golpes amplios.

La caza de Baal sobre la superficie

Kraugel escolta a Sabae junto a Old Sword Demon y Wang Hildon, por «atajos» infectados de energía demoníaca. El taoísta —cubierto de las marcas que elevan estadísticas y que él mismo inventó— trata a sus guardaespaldas como mobiliario hasta que la Mano de Asura, una mano púrpura flotante, embosca al grupo junto a un fragmento de Baal que ya usa magia de fuego. Los absolutos ignoran inmunidades: Old Sword Demon, primer asesino en llegar

al nivel 100 y flamante poseedor de una clase legendaria, cae corroído por las anomalías; Kraugel, al que Grid prestó la verdadera Crepúsculo —«más valiosa que su vida»—, atraviesa el pecho del demonio («un millón de armas de dragón valen menos que una sola vida de Grid»). La regla de que un santo de la espada puede cortarlo todo ya no aplica a Asura, pero el viejo asesino, con el equipo oxidándose en tiempo real, cumple la condición de su pasiva y ejecuta el primer asesinato de sus nueve años de juego: la cabeza de Baal rueda. Es la segunda vez que Kraugel arruina sus planes desde la Tumba sin Descendencia; Sabae, educado de golpe, pide ser bien escoltado.

Baal reparte fragmentos de su ego por el continente, cada uno con una parte de Asura; uno desafía abiertamente a Grid y muere ante Vivan, que estrena la Espada Rota frente a la cabeza del dios maligno recién nacido. Desde el infierno, Rose —la jugadora que traicionó a Amorat para hacerse gran demonio a su servicio— lo observa por treinta y tres bolas de cristal conectadas a los ojos de los clones: en horas quedan siete. Baal, paternal con sus subordinados, no se inmuta: la caza humana iniciada por Grid devaluó el prestigio de sus fragmentos, y cada pilar gris que absorbe es experiencia y conocimiento: Baal aprende de cada humano que daña a sus clones, y sus técnicas quedarán inútiles contra él. Por eso no proyecta la luna del infierno (Grid reaccionaría al instante) y por eso su energía demoníaca se reorganiza en días hacia una forma que neutralizará las armas de dragón, con garras hechas para destrozar las armaduras.

En Talima, cuatro fragmentos con egos distintos —el arrogante que se cree el original, el perezoso, el más débil— cercan a Antrino, único trascendente enano y héroe de los siglos de aislamiento bajo la guarida de Trauka: el plan era matar a todos los enanos y transferir sus destrezas al infierno. Jishuka llega antes de que se complete la barrera contra la teletransportación, con su nuevo arco de dragón: dos disparos que encarnan el aliento de un dragón viejo —el precio, las manos reventadas— destrozan dos clones. Los hombros de Asura disipan cualquier energía, pero no la física: la

Tumba de los Dioses cubre el cielo y sus cañones —multiplicados por la proliferación de Avaricia— entierran a los fragmentos bajo meteoritos, mientras la puerta del Pandemonium, reventada por el impacto, devuelve los objetos del ego sellados. El mensaje es institucional: «de ahora en adelante Talima está protegida por el mundo Overgeared». En Titán, Kile defiende las montañas espejo del fragmento rojo y de Chepardea —el sapo gigante, aliado más cercano de Baal, con el torso de Asura que mata cualquier energía a dos metros—; sin sus rayos es «débil e insignificante», y cuando agota la inmortalidad aparecen Agnus, ex contratista de Baal reducido a nigromante común pero capaz de alzar un ejército en segundos («si te traiciona y vuelves a morir será al menos la quincuagésima vez»), y Vantner cayendo del cielo con el primer escudo de dragón de la historia, que corta de un tajo la lengua del sapo.

La cabeza de Asura y el Rey de los Ojos Malvados

Vivan viaja a Reinard para avisar: las partes de Asura halladas por el gremio disipan la energía que se acerca, pero la cabeza la extingue con solo ver u oír, y además dicta reglas con palabras, como las palabras de dragón: poder comparable al de un dios principal. Grid lo enmarca: Baal no busca un dios maligno más, sino uno verdadero —a diferencia de Yatan, diseñado como dios absoluto y alimentado con la carne roja que proyectaba la luna del infierno—, y la expedición será más dura de lo previsto. Como las palabras de dragón de Bunelir no bastan, Grid manda buscar al Rey de los Ojos Malvados, de nombre tan largo que lo reducirá a «Jio». En un lago espejo cerca de Reinard, el monarca se quita las gafas de éter: rayos de destrucción continuos, cinco a ocho impactos por segundo con empuje de cañón de agua. Defensa Absoluta anula el daño pero no el empuje, y sin ella los números se acumulan; la conclusión de Grid y Vivan: luz, calor y ruido bastarían para cegar, ensordecer y hasta enmudecer a la cabeza de Asura. El defecto: la especie del rey es físicamente más débil que un niño; la solución, de una lógica brutal: Grid le atornilla un asa al collar y dictamina que Vantner lo empuñará como escudo viviente en pleno infierno

mientras el rey «solo necesita mantener los ojos abiertos». Entre el escándalo general (Vivan: «sería menos duro arrancarle los globos oculares»), el rey acepta: queda decidido el contramedio contra el jefe de Asura.

Hechos relevantes e interesantes

- Metatrón, séptimo arcángel, cayó en estado imperfecto bajo el golpe final de Grid y la divinidad de la Saintess Ruby; su alma escapó de la extinción dejando una advertencia: no tratar con aquel del que la diosa se apartó, pues podría dañar la jerarquía de quien lo haga.
- Botín del combate: fragmentos de las Alas del Contrato (Metatrón) y las Alas del Gobierno (Rafael); no pueden trasplantarse a Sariel porque sus dueños siguen vivos, a diferencia de las alas de la masacre de Michael.
- Braham ascendió solo al cielo —sin el Gran Ladrón de la Noche Roja ni los Raiders— para conseguir las alas de Rafael, y reescribió con magia inédita la cerradura de la Prisión de la Eternidad; Mud, el ángel mago que la analiza, siente que esa magia es «como la suya».
- Grid alcanzó el nivel 840 e igualó a Braham, que había estallado más allá del 800; teoriza que el 999 es el nivel máximo que Satisfy concede a los jugadores.
- Armadura del Dragón de Fuego: obra de la Trinidad Grid–Exeta–Khan con 15.994 piezas de escamas de Trauka; crea las habilidades Regresión (vuelve al estado previo al daño, 48 horas de enfriamiento), Defensa Absoluta (50.000 de maná por segundo, sin enfriamiento) y Otra Tumba (bombardeo tipo Tumba de los Dioses, 1 hora de enfriamiento).
- La Producción de Intención solo admite dos objetos por material: la veta de Trauka quedó agotada; Braham fusionó su mundo mental (Salas del Conocimiento, de Exploración y de Experimentación) con el Santuario del Metal para levantar la restricción y abrir las armas dedicadas a quien tenga mundo mental.

- Bastón de Braham: ataque mágico 35.990, inteligencia +2.000 y +80 % de golpes de ataque mágico; su Sala de Exploración mejora la magia aliada, duplica, absorbe o refleja la enemiga y con baja probabilidad bloquea milagros; Braham descartó el Bastón de Belial tras más de diez años de uso.
- El sistema ordenó a todo el gremio Overgeared crear un mundo mental sin explicar el método; la única pista de Grid fue «juega en serio y lo conseguirás», porque la condición varía según la trayectoria de cada jugador.
- Mundo mental de Zik, «Soledad y Dolor»: un Zik niño recupera los recuerdos sellados y compone frases rúnicas larguísimas; fundieron la Espada de Saharan para extraer su energía roja con runas y la divinidad incolora del Rey Sool, y la Espada de Zik esparce dolor y controla todo lo que contamina.
- Sobre la maldición de la pereza, Zik cree que un dios lo protegía y Grid concluye que los dioses actuaron por miedo; el don que Rebeca le dio a Zik, del tipo de la Providencia de Cival, es de «ojos perspicaces»: así eligió al fundador de Saharan y supo que Grid sería emperador.
- El arma de Mir, forjada con su mundo de resortes y engranajes, equivale al brazo de Trauka restaurado (ataque 36.770): Trauka considerará un desafío personal que alguien la dañe, y Grid sueña con una alianza con los dragones viejos gracias a la función del Caballero Dragón.
- Mercedes absorbió y digirió el Corazón de la Reina de Hielo dentro de su Frozen World: su corazón se restaura solo y resucitará aunque muera; su maza de copos de nieve rojos se llama Inocente, y su mundo evolucionó al destruir la estatua que recreaba su mayor arrepentimiento.
- El arma de Sariel es una cadena de aros con durabilidad infinita y +500 a todas las estadísticas, cuyo rayo de castigo escala con el tamaño del aro; su divinidad quedó purificada y la advertencia de volverse loco desapareció de su ventana de estado.

- Bunelir se rindió con un collar que él mismo fabricó y prometió con palabras de dragón, que instauraron una ley mundial: «de ahora en adelante seremos compañeros», jamás en contra de Grid ni de la humanidad; confesó además que los medio draconianos nacieron de su apareamiento con hembras humanas.
- Nefelina dio permiso para el pacto con Bunelir —el enemigo de su padre Nartan— con un «eres más importante que mi padre»; la venganza queda aplazada mil años.
- La armadura de Hayate se forjó dentro de su mundo mental «Tumba del Dragón», donde todos los efectos dragónicos quedan sellados: su energía de cazador de dragones desgarró las escamas de Trauka como hilo y unos tubos de piedra divina de Exeta le permiten verter su energía sin apagar el traje blanco.
- La senilidad de Vivan venía de vibrar su energía de espada como una motosierra durante décadas (llegó a cortar la voluntad de un dragón viejo, clave de la renuncia de Trauka); la espada gigante que lo devoró fue sometida y renació como la Espada Rota, cuya longitud y poder «no se pueden medir» y que corta solo lo que Vivan quiere cortar.
- Antes de internarse en el mundo de Vivan, Grid se despidió de los suyos («quizá te olvide, pero yo no te olvidaré»); Lim Cheol, presidente del Grupo SA, lo supervisó en tiempo real y Morfeo guardó silencio en señal de apoyo.
- La 26.ª epopeya nace del deseo de un dragón viejo de estar con Grid y sella la expedición contra Baal; la Torre de la Sabiduría —todos menos Betty tienen mundo mental— recibió armas exclusivas, y Jessica lloró con la promesa de Bunelir.
- Betty, la primera contratista de Baal, no tiene mundo mental: vació su mente para conservar la cordura y bajo su bata su cuerpo es solo hueso; el rango nuevo de «Ángeles» (cinco plazas, dos a nombrar en quince días) abrirá a Ibellin —arruinado por los títulos ligados a la Espina de Ibellin— una segunda vida con un arma de área que fabrican Khan y Exeta.

- Old Sword Demon, primer asesino en llegar al nivel 100 y reciente poseedor de una clase legendaria, ejecutó el primer asesinato de sus nueve años de juego decapitando a un fragmento de Baal que Kraugel —armado con la Crepúsculo prestada por Grid— había atravesado; es la segunda vez que el santo de la espada arruina los planes del demonio.
- Rose, la jugadora que traicionó a Amorat para servir a Baal, vigilaba la caza por 33 bolas de cristal: 26 fragmentos murieron en horas; Baal aprende de cada humano que daña a sus clones (sus técnicas «quedarán inútiles contra mí»), no proyecta la luna del infierno para no provocar a Grid y evoluciona en días para neutralizar las armas de dragón, como antaño lo hizo crecer su rivalidad con Beriache.
- En Talima, los hombros de Asura anulaban Desintegrar pero no los meteoritos físicos de la Tumba de los Dioses; Jishuka encarnó el aliento de un dragón viejo con dos disparos de su arco (las manos reventadas) y proclamó la ciudad bajo protección del mundo Overgeared; en Titán, Kile fue salvado por Agnus y por Vantner con el primer escudo de dragón de la historia, cuyo ataque escala con su defensa.
- La cabeza de Asura extingue la energía con solo ver u oír y dicta reglas con palabras, poder comparable al de un dios principal; el contramedido elegido es el Rey de los Ojos Malvados —«Jio» para Grid—, con un asa atornillada al collar para que Vantner lo empuñe como escudo viviente.

054 · Muller, santo de la espada

- Joven apuesto «protagonista de manhua» de mirada ambiciosa; la Espada del Corazón.
- El Santo de la Espada más fuerte del pasado; su espada corta al instante; selló a los grandes demonios (676–700, 1651–1675); estirpe del Corazón Inigualable.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 1826–1850

Capítulos 1826–1850

Temas tratados

- La caza del cuerpo ilusorio gigante del lago y los pergaminos de mejora antiguos
- Las almas de los dioses caídos y la divinidad de la Santa
- La cacería de trascendentes ocultos por Baal y la venganza de las hermanas
- Ángeles jugadores del mundo Overgeared: Ibellin y Asuka
- Las marcas de Sabeuk y el espionaje de Wang Hildon en Nors
- Aster y el cazador de ruinas Cabelon
- Los orcos de Hongan y la conspiración del gran demonio Rose
- El paseo con Marie Rose y las advertencias sobre Amorat
- El mundo mental de Piaro
- La 27.ª epopeya y la partida desde Reinard
- Los ocho grupos de la incursión y la misión solitaria de Katz
- El duelo final entre Grid y Baal
- Rose, el noveno trono y el demonio de la traición
- El sacrificio de Chepardea y la muerte del rey del infierno
- Nivel 1000, Amorat, Beriache y la amenaza de Asura

Resumen

El monstruo del lago

El Rey de los Ojos Malvados coopera sin reservas con Grid, y el lago junto a su territorio esconde la razón: cada cuatro días emerge un cuerpo ilusorio, criatura nacida de los huecos dimensionales que replica y mezcla los rasgos de los invasores de mayor nivel. Esta vez clona a Grid y a Vivan y adopta la forma de un ciempiés

humano de veinte metros con cientos de brazos que vomita tormentas de espadas. Lauel aplaca la tormenta con su poder de cambiar el clima; Vivan, dios de la espada, se adelanta blandiendo una espada rota que parece chatarra, superpone al filo la ilusión de una espada gigantesca digna de cortar dragones y aniquila al monstruo de un solo tajo, partiendo el lago en dos. Exeta, la diosa de la herrería, observa con melancolía: la superficie, descuidada por Rebeca desde el origen, solo sobrevivirá si alguien pelea hasta el final.

La charla posterior destapa un secreto escalofriante. Preguntado por Vivan sobre los dioses celestiales que Trauka cazó, Exeta confirma que sus almas también cayeron al infierno; en la era en que Yatan gobernaba ese lugar, una divinidad distinta —probablemente el poder de la Santa, heredado como destino por Ruby, hermana de Grid— las extinguió para que nadie pudiera usarlas. La conclusión tranquiliza a medias: Baal no podrá empuñar las almas de los dioses muertos como arma secreta. El botín, en cambio, es puro beneficio: doce pergaminos de mejora antiguos que suben un objeto clasificado como mito de más uno a más tres sin ninguna probabilidad de fallo, y cuyo nivel escala con la fuerza de lo copiado. Vivan propone llamar a Hayate y Marie Rose para fabricar un cuerpo ilusorio aún más fuerte; Grid se niega —los dragones desconfían del cazadragones y Marie Rose atraviesa una agonía íntima que él no quiere forzar— y organiza mejoras de bajo rango en todo el equipo, incluida una espada que regala a Vivan por culpa de su conciencia sucia. En el mundo real, Shin Youngwoo sale de la cápsula, sale con Yura ante los reporteros filtrados por su abuelo, presidente del grupo Dajin, y reprime su codicia de mejoras con la madurez de quien ya conoció la adicción.

El mundo se prepara

Baal empieza a cazar en persona a los trascendentes ermitaños que el gremio no localizó: un camarero de posada del reino Cho, trascendente puro que protegía montañas, muere ante cientos de testigos bajo sus nuevas manos púrpura, que prohíben el uso de

recursos y agotan el maná. El mundo entero debate en directo la inminente segunda gran guerra entre humanos y demonios y ofrece ayuda al gremio. Entre los dolientes están las hermanas Black y White, antiguas potencias de grado solar que en la vida real pesan más de 250 kilos: se habían enamorado del camarero y, tras enterrarlo, someten a un demonio con un círculo de invocación aprendido de un sirviente de Yatan y se autoexilian al infierno para descuartizar uno a uno a los servidores de Baal, esperando el día en que Grid acabe con el rey.

En Reinard, Lauel atraviesa su propia crisis —un muro invisible entre su esfuerzo y sus resultados— y Grid lo anima con regalos: a Ibellin le entrega una flamberge roja forjada con escamas de Trauka, diseñada por Khan y Exeta a partir de la historia de Vivan convertido en espada, que convierte cada ataque básico en daño de área proporcional a la salud del objetivo, más tres piezas de armadura mítica. Lo designa primer Ángel jugador del mundo Overgeared; el título soñado de «Masacre» está bloqueado por el sistema porque Michael, el arcángel de la matanza aniquilado por Ruby, ya lo ocupa, así que Ibellin queda como «Ángel de las turbas asesinas», para rabia de Lauel. Asuka, que junto a Black Teddy adoptó Reidan como hogar tras defenderla de Shenon y que ha perdido diez veces contra Kraugel sin dejar de atacarlo, será la última designada. Mientras tanto, Kraugel escolta en Nors al artesano Sabeuk, que fabrica veinte marcas para la expedición con la condición de que Kraugel se tape ojos y oídos: el método se filtra de todos modos a través de un clon de Wang Hildon, líder de los Caballeros Ladrones, y acabará produciéndose en las instalaciones de alquimia del gremio.

También se cierra la cacería de Cabelon. Aster, autorizado a manejar cien asesinos de Overgeared Shadows, encuentra tras dos semanas al espadachín ciego en un restaurante portuario: el autoproclamado discípulo de Muller le arroja un trozo de piel violeta cortada a Baal —prueba de que el Baal que recorre la superficie es un cuerpo falso recubierto con un fragmento de alma — y el duelo que sigue lo gana Aster con la Danza del Viento del

sabio rojo, la Historia Heroica heredada de los siete santos malignos y un noventa por ciento de suerte. De vuelta en Reinard, Muller lo desenmascara como el cazador de ruinas que regalaba artefactos a los héroes de épocas pasadas: un hombre que perdió los ojos en un accidente entre ruinas y fue mutilado por el Gran Ladrón de la Noche Roja por apropiarse de un tesoro del dragón refractivo. Lauel lo arrastra al taller del equipo de exploración de Skunk, donde Cabelon recupera la alegría de un niño, y Muller sella su incorporación: a partir de hoy son una familia. La última molestia la pone Hongan, que llega con 250 orcos chinos de quinta clase exigiendo usar el ascensor al infierno: Lauel lo rechaza mostrando grabaciones de sus secuaces con los del gran demonio Rose, revela su conspiración y deja que el caballero de la muerte del Espectro que lo escolta lo reduzca.

Marie Rose y la despedida

Grid visita el castillo de Marie Rose. Ella le regaña con coquetería, le advierte que no coopere con Amorat —el gran demonio del conflicto interceptó el alma de Beriache antes de que Baal la atrapara y pidió alianza, pero «es más peligrosa de lo que crees»— y acepta mostrarle el castillo. Paseando tomados del brazo, Grid descubre que sus manos frías se vuelven cálidas y sudorosas: ella está tan nerviosa como él. La fuente de su agonía es Baal; matarlo cumpliría el deseo de su madre, pero algo instintivo le dice que no debería hacerlo. Grid decide que, cuando Baal muera, irá a verla a menudo. De vuelta, se cruza con Piaro y su hija Cecil, la semielfo que creció un centímetro y presume de ello; mientras Grid carga a la niña dormida, Piaro comprende que su ascetismo nació de la casa, los campos y la familia que debe proteger y crea su mundo mental, celebrado por Grid a puño limpio. La expedición, eso sí, queda limitada a un centenar de participantes: título que anula la desventaja del infierno, estadísticas para resistir a Baal y capacidad de resucitar o sobrevivir por cuenta propia.

Un mes después, con todos los trascendentes y leyendas a salvo en Reinard, armados con armas y armaduras de dragón mejoradas, el

dragón malvado Bunelir aterriza junto al castillo ante cientos de miles de personas y decenas de miles de cámaras. Grid, con Bunelir como montura, declara que hoy cortarán la fuente del miedo y la desesperación y el sistema anuncia que el dios Overgeared Grid está escribiendo la epopeya número 27. Las capitales del mundo —Seúl, Tokio, Washington, Londres, Pekín, París, Berlín, Nueva Delhi, Moscú— quedan en silencio, con las calles vacías de coches.

El infierno y los ocho grupos

El ascensor desciende y Yura, que ha vivido sola en el infierno sembrando el terreno de trampas mágicas, recibe al ejército junto a Leraje, décimo gran demonio y rey supremo que no conoce la derrota, y a Eligos, el caballero negro que guarda el río de la reencarnación con Cerberus: los únicos gobernantes que Baal jamás sometió, que inclinan la cabeza ante el «Dios de la superficie». Grid, consciente de que la epopeya es la llave para matar a Baal —cuanto más imbatible parezca, más se desvanece el miedo humano—, representa su papel de dios arrogante y hasta suelta un mensaje divino a los dos demonios. El plan se divide en ocho grupos: Mercedes, Aster, Euphemina y Pon al lugar de desove de Chepardea, donde el demonio Elgar defiende con un ejército equipado con botín de la superficie los huevos que lo resucitan, y donde Mercedes congela el pantano hirviente con el corazón de la reina de hielo; Piaro, Hurent, Damian y Cnos a la cuna del demonio, para convertirla en campos agrícolas —la espada de Damian, pulida en la vida cotidiana y con el retrato de Isabel en el escudo, deslumbra a Hurent mientras la cuna erupciona demonios recién nacidos—; Braham, Pon, Uroi y La Ella a la caza de grandes demonios, donde Braham destrona a Taltonjul y comprende que los demonios no son malvados por naturaleza: el infierno distorsionado les lavó el cerebro, y él, hijo de Beriache, es la prueba viviente de lo contrario; Mir, Yura, Faker, Leraje y Toban al subsuelo contra la carne roja que proyecta la luna del infierno, donde Baal ha reconstruido con ella a Garam, el yangban al que vació el alma, y resucita a los yangbans muertos; Zik, Jishuka, Vantner y el Rey de los Ojos Malvados acompañan a Grid para

frenar la cabeza viva de Asura que decora la puerta de la ciudad de Baal, con rayos de destrucción y las flechas rúnicas de Jishuka; Nefelina y Zibal siguen a Grid de cerca; Kraugel y Eligos protegen el río de la reencarnación —Eligos ansía que Baal aprenda el miedo, Kraugel responde que primero debe aprender la desesperación, y cientos de miles de millones de almas escuchan en silencio hasta que el río se calma por primera vez en milenios—; los cinco Ángeles con Vivan quedan en reserva. Katz marcha solo al segundo infierno, guiado por el demonio de piel roja Gland, a vigilar a Amorat y contactar con el alma de Beriache.

Grid contra Baal

Ante el trono de Baal, una maldición preparada durante años se abraza al cielo en forma de nubes de tormenta y encadena a Bunelir con rayos. Grid, que tras mejorar a sus compañeros gastó todos los pergaminos restantes en sus armas, corta las cadenas con Desafiando el Orden Natural y actúa como si todo estuviera previsto. Baal desciende las escaleras teatralmente: también él conoce la epopeya y modela sus palabras para sembrar miedo. El combate estalla: Baal, con partes del cuerpo de Asura trasplantadas que neutralizan la energía de espada y la espada condicional del santo, golpea a Grid como un artista marcial; Grid responde con Poner el Mundo al Revés, agarres de «dios de la fuerza» y danzas de fusión que arrancan críticos de nueve cifras. Pero Baal recupera su espada demoníaca incandescente con la energía del asesino de dioses —perfeccionada tras quitársela al alma de Garam— y atraviesa el corazón de Grid, que se arrodilla ante el mundo horrorizado. La armadura del dragón de fuego, forjada con el deseo de Khan de protegerlo, le concede inmunidad a la muerte instantánea y a las habilidades de asesinato: «si tú eres inmortal por superar la muerte, yo soy inmortal porque no he muerto». La sacudida mental de Baal deja la apertura para Otra Tumba, el bombardeo de la armadura que devuelve todo el daño de los últimos veinte segundos: Baal muere cuatro veces seguidas y Grid sube más de treinta niveles.

Baal responde absorbiendo el maná del área con un drenaje copiado de la magia de Braham a través de los recuerdos de los muertos, y llama refuerzos: con su autoridad entrega el noveno trono a Rose, la jugadora trascendente que una vez sirvió a Amorat. Nace el primer gran demonio jugador, «el demonio de la traición», con habilidades probabilísticas de caminar sobre la cuerda floja; Amorat le aconseja por telepatía rechazar la oferta y Rose la ignora por ambición de convertirse en coprotagonista del mito de Grid. Empuña la espada demoníaca cargada con el poder mágico de Baal y crea un sol negro; Grid la parte en dos junto al sol de un solo corte, pero el costo es terrible: las uñas de Baal rompen su defensa absoluta y su cuello. Entonces reaparece Bunelir, polimorfizado en ratón para escapar a la vigilancia de la luna del infierno: el dragón que ni Baal imaginó capaz de rebajarse a roedor se convierte en montura, el Fénix Rojo debilita las resistencias del demonio y el efecto de caballero dragón triplica las estadísticas de Grid. Otra muerte más. Baal contraataca con su luna, su drenaje y su aprendizaje en tiempo real; Grid responde con la Esfera Solar de las Manos de Dios, transforma Crepúsculo en el arco Rugido del Dragón de Fuego —mito de durabilidad infinita, con bonus contra grandes demonios, dioses, arcángeles y dragones y probabilidades de Desintegración y Meteorito— y añade a la epopeya la frase «el rey del infierno cayó tras ser alcanzado por una flecha disparada por Dios», batiendo el récord mundial de daño a un solo ser. Luego revierte el arco, fusiona Crepúsculo con Desafiando el Orden Natural en la espada más fuerte jamás creada y encierra a Baal en la prisión de manos de metal, donde lo despieza como ganado: Baal, que nació hijo de un dios del principio y respiró el resentimiento contra Yatan por condenarlo a mirar siempre hacia arriba, conoce el miedo por primera vez. Se transforma en un gigante de dimensiones continentales, su cuarta fase, la misma que registran los murales del castillo de Beriache (Amorat rojo, Beriache verde, Baal gigante). Pero al volver a su forma primitiva pierde las ventajas conceptuales: sus danzas-inmunidades desaparecen y su regeneración, alimentada por el miedo humano, se frena. Nefelina trasciende como dragón para llevarlo, Zibal sacrifica su máquina mágica para detener un rayo —«un héroe no le da la espalda a un

niño»— y Grid, de vuelta a los fundamentos de las cinco danzas, lo ve como un castillo de arena.

Desesperado, Baal agota su último recurso: un reloj de bolsillo, testamento de Yatan, que mezcla el pasado, presente y futuro del infierno. El Baal del pasado, puro y devoto de su padre, se niega a cooperar y se retira; el Baal del futuro no responde. «Te traicionas incluso a ti mismo», dice Grid, y clava la danza de seis espadas de fusión más perfecta del día. Cuando Baal reúne fuerzas para huir al río de la reencarnación, su subordinado más leal, el sapo bípedo Chepardea, se interpone para salvarlo; Baal lo devora con todos sus huevos para evolucionar, pero Chepardea recupera en su estómago el poder del guerrero que escoltó a Yatan cuando dejó el cielo, le revienta las entrañas y muere bendiciendo al dios que tiene delante. Grid, sobre el Bunelir-ratón y envuelto en divinidad amarilla, ejecuta la espada que derriba el cielo: Baal comprende al morir que su yo futuro no respondió porque no existe. Mientras, en el flanco, Vivan había abofeteado a Asuka para lanzarla en plena locura berserker contra el ejército demoníaco, desvió con su espada rota gigante los fragmentos de Asura que buscaban fusionarse con la carne roja y contuvo al dios maligno renacido cuando atravesó al ángel de máscara plateada: no hay invencibilidad, dice la experiencia de Grid.

Después del rey

En el castillo laberíntico de Amorat, Katz —enviado a espiarla y a buscar el alma de Beriache— ve cómo las cadenas creadas por Beriache se aflojan al morir Baal. Amorat confiesa que es una mutante como él, que colaboró en expulsar a Beriache y distorsionar el infierno, y que solo creó la iglesia Yatan para honrar al padre: jamás ayudó a Baal, pero tampoco lo detendría por gusto. Escapa por una puerta warp y ataca a Grid recién terminada la batalla para encadenar su triunfo: un error. Matar a Baal disparó a Grid cien niveles arriba, hasta el 1000 —primer jugador de la historia, décimo despertar—, con redistribución instantánea de estadísticas sin tiempo de reutilización. Toda la fuerza en un golpe,

toda la agilidad en el siguiente: Amorat muere partida en dos a mitad de frase. Las recompensas de la guerra son el título único Guardián del Equilibrio, que ignora los efectos únicos de cada dimensión, y el Núcleo que ha existido desde el principio de los tiempos, el objeto de Yatan que convierte la destrucción en creación y concede un deseo, uno solo. Grid lo guarda: no puede reescribir el pasado de Khan, de Piaro o de los Caballeros Rojos sin torcer el presente. Beriache, en alma de niña, absorbe la sangre de Baal y Amorat —el poder de diez mil seres—, bromea sobre la ropa interior de Grid y revela lo grave: los tres males del principio no perecen por naturaleza, pero Baal y Amorat se extinguieron al morir porque el propio Baal ofreció sus muertes a Asura. El dios maligno se ha fortalecido con la caída del rey. De hecho, la cabeza de Asura escapa sonriendo, se dispersa en órganos que huyen con shunpu y usa su boca parlanchina como señuelo; Jishuka murió en lugar del Rey de los Ojos Malvados porque Vantner, tras dieciséis horas sujetando a la vez escudo y monarca, confundió uno con otro. Y entre tantas notificaciones, Grid no puede atender la más esperada: el alma de Pagma ha sido liberada.

Hechos relevantes e interesantes

- El cuerpo ilusorio del lago, de veinte metros y forma de ciempiés humano, copia y mezcla a los invasores de mayor nivel (Grid y Vivan), reaparece cada cuatro días y su botín escala con lo copiado: doce pergaminos de mejora antiguos por caza, que suben objetos míticos de +1 a +3 sin probabilidad de fallo.
- Vivan mató al cuerpo ilusorio de un solo golpe superponiendo a su espada rota la ilusión de una espada digna de cortar dragones; lamentó no poder medir así el límite de su poder.
- Exeta confirmó que las almas de los dioses cazados por Trauka cayeron al infierno y fueron extinguidas en la era de Yatan, probablemente por la divinidad de la Santa que Ruby heredó como destino: Baal no podrá usarlas como arma.

- El Baal que recorre la superficie es un cuerpo falso recubierto con un fragmento de alma, probado por la piel violeta que Cabelon le cortó de propia mano.
- Baal asesina a los trascendentes ermitaños no protegidos con nuevas manos púrpura que prohíben el uso de recursos; su víctima más visible fue un camarero de posada del reino Cho, trascendente puro que custodiaba montañas.
- Las hermanas Black y White, antiguas potencias de grado solar que en la vida real pesan más de 250 kilos, sometieron a un demonio con un círculo de invocación y se autoexiliaron al infierno para despedazar a los servidores de Baal en espera de que Grid lo mate.
- Ibellin recibió una flamberge de escamas de Trauka con daño por salpicadura y daño proporcional a la salud (diseño de Khan y Exeta inspirado en Vivan hecho espada) y fue designado primer Ángel jugador: «Ángel de las turbas asesinas», porque «Masacre» quedó vetado por Michael, el arcángel de la matanza aniquilado por Ruby.
- En Nors, Sabeuk fabricó veinte marcas para la expedición con la condición de que Kraugel se vendara los ojos; el método se filtró por un clon de Wang Hildon y acabará produciéndose en las instalaciones de alquimia de Overgeared.
- Aster venció a Cabelon —cazador de ruinas ciego con ojos de joya, autoproclamado discípulo de Muller y mutilado por el Gran Ladrón de la Noche Roja por un tesoro del dragón refractivo— con un noventa por ciento de suerte; Muller lo acogió con un «a partir de hoy somos una familia».
- Lauel desmontó la presión de los 250 orcos chinos de Hongan con grabaciones de Overgeared Shadows: Hongan conspiró con el gran demonio Rose y fue sometido por el caballero de la muerte del Espectro que escolta a Lauel.
- La expedición al infierno quedó limitada a unas cien personas con título anti-desventaja, estadísticas suficientes y capacidad de resucitar o escapar de la muerte por sí mismas.

- La 27.ª epopeya se abrió con «hoy cortaremos la fuente del miedo y la desesperación» ante cientos de miles de personas en Reinard; las capitales del mundo quedaron en silencio con las calles vacías.
- Leraje y Eligos, los únicos gobernadores que Baal nunca sometió, saludaron al «Dios de la superficie»; cada gesto de Grid registrado por la epopeya borraba miedo humano («el miedo de la humanidad hacia Baal se ha desvanecido ligeramente»).
- Braham destronó al gran demonio Taltonjul y dedujo que los demonios no son malvados por naturaleza: el infierno distorsionado les lavó el cerebro, y él, hijo de Beriache, es la prueba de lo contrario.
- El frente del subsuelo chocó con el Garam resucitado: reconstruido por Baal con fragmentos de carne roja, se regeneraba al instante de cualquier herida, su Voluntad Sin Forma cargada con la energía del asesino de dioses dañaba cuerpo y alma de Mir con solo rozarlo y la carne despertó tras él a los yangbans muertos como combinaciones de medio dios y demonio.
- La armadura del dragón de fuego, que contiene el deseo de Khan de proteger a Grid, otorga inmunidad a la muerte instantánea y a las habilidades de asesinato: anuló la energía del asesino de dioses que le atravesó el corazón.
- «Si tú eres inmortal por superar la muerte, yo soy inmortal porque no he muerto»: la habilidad Otra Tumba de la armadura devolvió veinte segundos de daño y mató a Baal cuatro veces seguidas, subiendo a Grid más de treinta niveles.
- Rose aceptó el noveno trono de Baal y se convirtió en la primera gran demonio jugadora, «el demonio de la traición», con habilidades probabilísticas de «caminar sobre la cuerda floja»; Grid la partió en dos junto a su sol negro de un solo corte y Baal absorbió sus cenizas.
- Bunelir se polimorfeó en ratón para burlar la vigilancia de la luna del infierno y sirvió de montura sorpresa; como

caballero dragón triplicó las estadísticas de Grid con un ochenta y cinco por ciento de neutralización de defensas.
- Grid recreó con Crepúsculo el arco Rugido del Dragón de Fuego (mito, durabilidad infinita, +80% contra grandes demonios, dioses, arcángeles y dragones, con Desintegración y Meteorito) y batió el récord mundial de daño a un solo ser, con golpes de hasta 58 000 millones; «alguien encarcelado en la prisión del cielo» murmuró que él también puede hacerlo.
- El reloj de bolsillo, testamento de Yatan, mostró pasado, presente y futuro del infierno: el Baal pasado, puro, se negó a cooperar y el futuro no respondió porque no existe.
- Chepardea, devorado con todos sus huevos tras interponerse para salvar a Baal, recuperó el poder del guerrero que escoltó a Yatan y estalló en el estómago del rey: la grieta que permitió su muerte definitiva.
- Matar a Baal disparó a Grid hasta el nivel 1000 (primer jugador, décimo despertar) con redistribución de estadísticas sin tiempo de reutilización, el título único Guardián del Equilibrio (ignora los efectos únicos de cada dimensión) y el Núcleo que ha existido desde el principio de los tiempos (concede un deseo, un solo uso), que Grid decide conservar.
- Amorat se liberó al morir Baal, confesó haber colaborado en expulsar a Beriache y distorsionar el infierno, atacó a Grid agotado y murió partida en dos a mitad de frase por la redistribución instantánea de estadísticas (+17 niveles).
- Beriache absorbió la sangre de Baal y Amorat (el poder de diez mil seres) y reveló que ambos se extinguieron por un arreglo del propio Baal: sus muertes fueron ofrecidas a Asura, que se ha fortalecido con la caída del rey.
- La cabeza de Asura escapó sonriendo y se dispersó en órganos que huyeron con shunpu usando la boca como señuelo; Jishuka murió en lugar del Rey de los Ojos Malvados porque Vantner, tras dieciséis horas sujetando escudo y monarca a la vez, confundió uno con otro; y el

alma de Pagma fue liberada sin que Grid pudiera atender el aviso.

055 · El panteón infernal — sello

- El Gao (9.º): llamas negras puras. Belial (32.ª): tentadora de fuego → bestia de lava. Berith (22.º): colosal, pezuñas de acero.
- Zeratul: nubes doradas, escalera celestial de 33 peldaños.

- El Gao: Isla Cork (151–175). Belial: convocada con 9.999 vírgenes, exterminada al nacer el Reino (576–600). Berith: 81 días de marcha (Cañón Talen).

056 · Mir, el pináculo de los yangban

- Mirada serena; cicatrices de espada en rostro y cuerpo (hechas por Grid y Kraugel); dao de bruma azul flotando en su mano.

- El yangban más poderoso, creado para contrarrestar al arcángel Rafael (1526–1550).
- Su rebelión y su mundo mental; el arma que restaura el brazo de Trauka (1801–1825); noble, apoya a Grid en Asgard.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 1851–1875

Capítulos 1851–1875

Temas tratados

- Nacimiento del dios maligno Asura y última malicia de Baal
- Destrucción de la carne roja y liberación de la distorsión del infierno
- Muerte definitiva de Baal: el alma sacrificada más allá del río
- El alma de Pagma: Kraugel, Braham y la bendición del renacer
- El invicto Rey Madra y el río de la reencarnación
- Rebelión y derrota de Beriache: Marie Rose devora a los tres males
- Resurrección de los vampiros descendientes directos y fin de la maldición de la pereza
- Rey Darol, el dios que derribó el sol, y la herencia de Jishuka
- Asgard a la caza de almas: Rafael, Judar y Dominion
- Festival mundial, boda de Grid y la piedra de los deseos
- La Torre que se hace más fuerte a medida que uno la sube
- Ascensión de Grid hasta el piso 201 y el Baal del décimo piso
- Chiyou, el dios Marcial original que anhela ser destruido
- Zeratul liberado: el dios Marcial caído pelea junto a Grid
- Guerra de dioses en Reinard: Asura, Nartan, Metatron y Bunelir

Resumen

El heredero de Baal

La expedición gana su batalla más larga y feroz cuando Baal cae, pero el descanso dura un instante: la transmisión se corta y un

mensaje mundial anuncia que ha nacido un nuevo dios maligno, Asura. La cronología es demasiado perfecta para ser casual: es la última trampa del rey del infierno. Asura, de cuerpo repartido en trozos que comparten los sentidos, se presenta como un recién nacido inofensivo que solo quiere destruir la carne roja, el núcleo existente desde el principio de los tiempos que cumple deseos y distorsionó el infierno. La perspicacia de Grid corrige la escena: no quiere destruirla sino devorarla para hacerse perfecto. Las ventanas de afinidad que suben con Asura y caen con Beriache delatan otra mano: el poder de Amorat de provocar conflictos, activo pese a que su dueña moriría poco después de su amo. Bunelir, polimorfeado en ratón sobre el hombro de Grid, evalúa al recién nacido como una plaga y sella con Grid un pacto de colegas.

El dios de la espada Vivan tiende la trampa inversa fingiendo su muerte: su espada rota levanta una barrera de dos capas, el espacio se convierte en su mundo mental de espadas y el absoluto, dueño del campo, aplica un flujo del tiempo distinto solo a sí mismo para acumular décadas de energía de espada sin perder una mota. Con esa estocada corta en dos el cuerpo blando de Asura, que sobrevive a la herida mientras Grid desciende al subsuelo.

En la cámara más profunda, la carne roja —una masa cubierta de rostros de muertos que gritan— vomita a Garam una y otra vez: el yangban resucita más fuerte cada vez, el único capaz de aprender de sus derrotas, y Mir debe matarlo sin descanso a puro talento. Yura encuentra la grieta del monstruo: balas cargadas con el poder de los muertos cuya carne estalló, inyectadas de golpe para superar el límite de absorción y forzar la autodestrucción. Con Fer, Toban, Mir y Leraje arrancando carne en cada brecha, la masa se desmorona aullando. El culpable de la distorsión desaparece, el infierno empieza a purificarse y el sistema certifica que el nombre de Grid pesa en el infierno tanto como el de Yatan, mientras una parte del infierno purificado se incorpora al mundo Overgeared.

Pagma y Madra en el río de la reencarnación

En el río de la reencarnación se derrumba la presa invisible que la distorsión mantenía sobre las almas. Entre los liberados hay dos que no piensan reencarnar: el Rey Darol —hijo de Hanul, hermano del Rey Sool, engañado por Baal y reducido a carne roja—, que quiere subir a ajustar cuentas, y el invicto Rey Madra, que exige a Kraugel el camino de regreso con alma y recuerdos intactos. Eligos y Cerberus defienden las leyes recién restauradas del infierno, pero la Espada de la masacre del millón de ejércitos que Madra ejecuta —la última técnica que exhibió Baal— parte el terreno.

Del río emerge un alma débil: Pagma, que posee a Kraugel para saldar deudas. La fusión es un desastre de sinergia —el herrero solo alcanzó el nivel de gran espadachín y aporta casi nada más que destreza—, así que Pagma recurre a la técnica secreta de su sucesor, la combinación de elementos: en mitad de la batalla, Kraugel saca el martillo y el yunque hechos por Grid y forja a golpes la unión de Crepúsculo y la Espada del tigre blanco, mientras el sistema desactiva por la fuerza la danza de Pagma porque con el nivel del santo de la espada sería un desperdicio. Madra revela su esencia al análisis conjunto: no es leyenda ni trascendente, simplemente un humano nacido fuerte —el rey de Lubana que frenó solo al imperio y murió en vano bajo la daga de su hijo—. Kraugel corta la masacre del millón de ejércitos, le rebana ambos brazos y lo despide entre lágrimas sinceras: «que seas feliz en tu próxima vida». De paso entiende la talla de su amigo: si Grid se hubiera quedado con el techo de Pagma, jamás habría salvado el mundo. Y Madra deja caer otra verdad antes de irse: Pagma fue un ser creado por Hanul.

La caída de Beriache

En el ascensor del infierno, Braham corta el paso a su propia madre. Beriache, alma herida que sostiene su forma con el poder mágico de las ciudades vampíricas de Reidan, ha absorbido el poder de Baal y el de Amorat; su hijo, dios de la magia y la

sabiduría, la desangra con su drenaje de maná mejorado y le exige renunciar a Marie Rose. Cuando Grid revienta la barrera con misiles mágicos y trescientas Manos de Dios, Braham solo acierta a disculparse —«para cuando llegues, mamá ya habrá muerto»— y a pedirle que, si su madre sigue viva, la deje ir sin dolor.

El duelo madre-hija ya ocurrió en el castillo de Marie Rose. La duquesa vampira descubre tarde la verdad que Braham le escupió con una palabra: «eres el ideal de madre». Beriache la concibió por venganza, para engendrar al ser supremo que mataría a Baal y reclamar luego su cuerpo y su poder; el poder acumulado de Marie Rose trabaja para su madre y cada herida la debilita en tiempo real. Noll, el descendiente compasivo, es noqueado al correr a abrazar a su madre; un espadachín servidor de Yatan y Eva, la apóstol del dios del principio, llegan un paso antes que Grid, pero la revelación de Beriache —sacrificar a un niño para proteger el mundo que hizo su padre es un precio barato— actúa como maldición sobre Eva y la paraliza. La mano de Beriache atraviesa el corazón de su hija, que no muere: Noll despierta a tiempo para envolverla y es absorbido por el poder de 10.000 seres a cambio.

Cuando Grid llega, la figura del trono lleva el nombre de Beriache. La falsa Marie Rose propone matrimonio y hasta nombres para una hija futura; dentro, el alma real escucha los versos de la epopeya —el dios de la superficie que cortó la fuente del miedo— y entiende que Grid también luchó por ella. La voluntad rota se yergue: el poder de 10.000 seres, impotente contra su fuente desde fuera, funciona desde dentro; los poderes de Baal y Amorat expuestos a Marie Rose pasan a ser suyos por completo, y la compasión de Noll envenena el alma de la progenitora. Beriache queda encerrada en el mundo mental de su hija, teñido por la divinidad de Grid, donde se desvanecerá sin testigos: «el mundo de Yatan ya no existe; ya es el mundo de Grid». Marie Rose, que ha devorado los poderes de los tres males del principio y cortado su destino natural, resucita a Noll y, a petición de Grid, a todos los descendientes directos adheridos a artefactos —Elfinstone, Cray, Yeima, Ruson, el marqués Fenrir y los vizcondes Tiram y Latina—, que se arrodillan

con gratitud genuina. La maldición de la pereza que oprimía el linaje se extinguió con la purificación del infierno, las ciudades vampíricas aceleran su desarrollo y Lauel sube su impuesto al 37 %. Grid, aliviado de la carga que Marie Rose le prometió compartir, le propone matrimonio en el acto.

El Rey Darol y la caza de almas de Asgard

El Rey Darol merecía algo mejor. El mito que ningún humano conoce, contado por un superviviente de los gigantes, dice que cuando los barcos voladores de los gigantes no soportaban el calor de los soles, Darol derribó de un flechazo el mayor de los tres; todos los dioses lo condenaron a una sola voz y el dios de buen corazón quedó expuesto a Baal. Zik, que lo respeta, y Mir, que descubre que las flores de Gracia que nutrieron a la humanidad eran obra de Darol y no del Rey Sool, intentan detenerlo: demasiado amargado para reencarnar, el absoluto convierte el polen del jardín en un dominio que parte el campo en decenas de miles de áreas de divinidad. Llegan los refuerzos que Jishuka trajo de la superficie —el gremio, los reyes de las especies, el ejército de Ares y los antiguos caballeros rojos— y la arquera dispara la flecha nacida en un santuario que sirvió a Darol: la divinidad del propio dios le atraviesa el pecho. Conmovido —«aún hay gente que no me ha olvidado; gracias a ti puedo cerrar los ojos»—, Darol saca por primera vez su arco, agradece… y dispara esa misma flecha al corazón de Jishuka. Su segunda muerte en un día, con la inmortalidad en recuperación tras caer ante Asura, se convierte en herencia: el puñado de divinidad del dios pasa a la arquera, que despierta viva mientras el alma de Darol salta al río.

En Asgard, Judar reúne a los dioses para pescar almas antes de que crucen el río. Rafael, el arcángel número uno recién salido y magullado de la prisión de la eternidad, teje una caña de luz: pierde a Baal, cuya alma esparcida como polvo se ofreció en sacrificio a su dios maligno hecho a sí mismo y pereció sin dejar rastro —la muerte definitiva—; pierde los poderes de Baal y Amorat, arrebatados por el alma de Beriache, que además vio el hilo

invisible por ser hija de Yatan; y ve a Asura, derrotado por Vivan y el ángel que le replicaba las habilidades, aceptar dócilmente la recolección y disparar su alma al cielo. El alma del Rey Darol que Rafael atrapa por fin es un caparazón vacío —la divinidad ya la heredó Jishuka—, así que Judar le asigna a la arquera como nueva presa, mientras planea hacer de Asura el sustituto de Zeratul.

Festival, boda y la piedra de los deseos

Reinard y la Tumba de los Dioses celebran un festival sin precedentes, con comida y bebida gratuitas. La prensa de tercera categoría mundial firma una unificación histórica de artículos favorables a Grid y vuelca su rabia contra el Grupo SA y el presidente Lim Cheol. Las máscaras del banquete se explican: Regas, jugador de la clase Asura, no podía revelar que crecía replicando en vivo las habilidades del dios maligno; Ao oculta su condición de traidor ante China. Grid anuncia su tercera boda sabiendo el costo mediático: quiere bendición, no silencio. Irene recibe a Marie Rose con la etiqueta exacta —concubina imperial bajo la emperatriz— y gana su respeto absoluto; los periodistas, hipnotizados, titulan que la novia es demasiado hermosa para criticar a Grid. Braham asiste entre los invitados con intención asesina contenida.

Las recompensas de la expedición son colosales: primer jugador en superar el nivel 1000, redistribución de estadísticas sin tiempo de espera, subida de nivel del mundo Overgeared, la lealtad de Bunelir y el Núcleo del Principio, la piedra de los deseos que puede cumplir cualquier deseo. La runa de Gula fija además dos pasivas robadas a los grandes demonios: Restos de espada demoníaca —la espada favorita de Baal emerge en combate e intercepta al enemigo antes de que Grid lo identifique— y Engaño, confusión, tentación —todo objetivo hostil lee mal su indicador de salud—. La noche de bodas, el mensaje de que «el jugador Grid ha usado Rex 0011» hiela a los ejecutivos del Grupo SA: Morfeo asignaba un 23,9 % a la posibilidad de que Grid resucitara muertos y sembrara el caos. El deseo, sin embargo, no tiene ningún efecto en Satisfy: la privacidad

del artículo 3, párrafo 9, protege lo que ocurrió en el dormitorio, donde la piedra liberó a la pareja de los límites del sistema y Marie Rose se desmayó veintisiete veces antes de salir por la ventana al amanecer, admitiendo que fue más duro de lo que estaba preparada.

Del descanso nace la última deuda. En su taller de la montaña artificial al oeste de Reinard, Braham ha detenido la reencarnación del alma de Pagma para aserrarla con una sierra mágica: no es tortura sino cirugía. Baal grabó en el alma del herrero una maldición póstuma —una estructura que, al poseer un cuerpo, se lo robaría al huésped y culparía a Pagma, forzando al propio Braham a decapitarlo—. Rotas las cadenas, Grid resume su juicio: no puede decir que las decisiones de Pagma fueran correctas, pero Braham y él existen gracias a su pasado, y respetan su vida. El herrero legendario asciende con una sonrisa y el dios de la superficie bendice su renacer sin dudar. Las últimas palabras —«lo siento y gracias»— calman hasta el resentimiento de Braham, que anuncia que su futuro sobrino o sobrina se criará con sus manos. «Por favor, respete mi privacidad», contesta Grid.

La Torre que se hace más fuerte a medida que uno la sube

Eatz y Jokbal estrenan su obra maestra: una mazmorra de instancia sin límite de pisos donde el jefe de cada décimo piso entrega recompensas y los pisos intermedios dan mejoras válidas solo dentro de la torre; morir cuesta apenas cuarenta y ocho horas de veto. El nombre lo bautiza Grid, y Lauel calcula que con mil pisos la torre podría alcanzar Asgard. La regla cruel: el jefe del décimo piso usa como marco el rival más fuerte que el retador haya atacado. A Grid le toca Baal, y el primer día se retira sin pelear —acaba de pasar medio día matando al original—. Kraugel tarda quince horas en superar a su Rey Darol del décimo piso eligiendo el beneficio «irrecuperable», el único efecto que los jefes no pueden resistir dentro de la torre, y en una semana alcanza el piso 227 mientras Yura, Jishuka, Chris, Katz y Aster pasan ya del 260.

En el segundo intento, con la lonchera Emperatriz de Irene —un 30 % a todas las estadísticas durante treinta minutos—, Grid demuestra el salto pos-expedición: la espada demoníaca intercepta sola, la estadística volcada a inteligencia bombardea con trescientas Manos de Dios, y las nuevas danzas hacen el resto. Esplendor triplica el ataque del arma durante quince segundos y potencia las danzas hasta un 3500 %; Chop, un golpe básico sin retardo, enlaza tres danzas de seis espadas de fusión sin dar respiro. El Baal del décimo piso, más frágil que el real, muere en minutos; las cartas dan un nivel cuatro, dieciocho niveles dos y ni una de nivel uno: su suerte funciona, pero su mala suerte también. Grid escala ciento ochenta pisos antes del mediodía, cierra su primer día de ascenso serio en el piso 201 entre apuestas de ídolos y estrellas de Hollywood, y recibe del pueblo un título peligroso: Dios Marcial.

Chiyou, el dios que quiere ser destruido

El descenso de Metatron interrumpe el vuelo de regreso de Grid. El arcángel de los dieciocho pares de alas trae el mensaje de Judar: el objetivo de Asgard es Chiyou, y la superficie no debería provocar construyendo una torre elegante —Asgard ya la vigila—. La advertencia personal de no asociarse con el dios Marcial apenas suena: una presión abrumadora anuncia a Chiyou en persona, que cruza el continente, derriba a Metatron de un manotazo y pronuncia la frase esperada durante años: «finalmente puedes reemplazarme». El dios real de las artes marciales, del que Zeratul fue copia de Rebeca, existe para ser destruido: cada favor —la prueba, el potencial liberado— era preparación, y las campanas que cuelgan de su cuerpo son cortesía con quienes intentan matarlo. La condición es pelear contra él delante de todos y ganar, sabiendo que hoy perderá; solo el poder que tiene a Grid por fuente puede dañar su estado, y con un gesto cancela la postura del tigre blanco.

La variable la suelta Asgard: Mumu, ángel nacido humano y candidato a arcángel, abre la prisión de la eternidad y libera a Zeratul como carne de cañón. El gigante encadenado, que perfeccionó las cadenas como armas, proclama ser el único dios

Marcial y ataca; Chiyou lo estrangula sin desenvainar, pero Grid lo define como invitado, libera sobre él las limitaciones dimensionales y le entrega su gran espada «Desafiar el Orden Natural» —obra calificada, como todo lo que Grid fabrica, para aniquilar al dios—. El dios caído sangra por Grid hasta destruir la imagen del dios armado y blasfemar contra su divinidad para readmitir voluntariamente las cadenas: si él estuviera libre, los dioses de Asgard también lo estarían. Braham, en paralelo, detecta y destruye la magia de Mumu que diseccionaba a distancia a Euphemina.

Harto de no poder ganar, Grid elige el escenario sucio: suspende el efecto dimensional del mundo Overgeared y cientos de dioses liderados por Dominion caen sobre Reinard. Mientras Garion y los dioses humanos contienen la destrucción y los magos de Stick teletransportan a la población, Grid decapita a los dioses que Chiyou deja moribundos —el dios de la alegría Pant entre ellos— y sube dos niveles; la ventana le advierte por cobardía, pero los humanos no se decepcionan, Sariel concluye que un dios no necesita ser infalible —«yo también seré cobarde»— y Dominion confiesa querer emular semejante confianza. El elogio del hijo de la diosa desata el castigo divino: Asura regresa del cielo y se lanza sobre Chiyou con unas artes marciales que hacen retroceder al dios por primera vez, hasta arrancarle las piernas y calzarlas en su cuerpo variable, fruto de la investigación de Judar. Grid y Dominion cooperan contra el usurpador hasta que Chiyou recupera su pierna de una patada. A las afueras, Nartan —curado de la locura al apagarse, con la muerte de Baal, la maldición de Yatan que la sostenía— traga los 213 hechizos divinos de Metatron y los escupe por sus escamas negras, le perdona la vida por desprecio y le deja dos advertencias: si lastima a Grid morirá, y que, como Chiyou, morirá pronto. Bunelir aprovecha la retirada del dragón para cazarlo por la espalda, y dos viejos dragones se enredan borrando montañas. Zeratul escucha el plan final de Grid: matará a Asura y a Chiyou con sus propias manos, y no estará solo.

Hechos relevantes e interesantes

- Muerte definitiva de Baal: su alma, esparcida como polvo, nunca llegó al río de la reencarnación; se ofreció en sacrificio a Asura, su dios maligno hecho a sí mismo, y pereció sin dejar rastro, fuera incluso del alcance de la caña de luz de Rafael.
- El mensaje mundial «ha nacido un nuevo dios maligno: Asura» cortó la transmisión justo tras la victoria: una trampa deliberada de Baal para negarle el descanso a Grid; Asura heredó poder, conocimiento e inteligencia de Baal y de Amorat, su origen era la ofrenda del hijo de un dios del principio, y el poder de Amorat de provocar conflictos manipuló las ventanas de afinidad de Grid (+10 y +20 con Asura, -20 con Beriache) sin que este hablara —demasiado cautelosa, Amorat murió poco después de su amo.
- Vivan, el dios de la espada, convirtió el campo de batalla en su mundo mental, aplicó un flujo del tiempo privado para acumular décadas de energía de espada y cortó en dos a Asura, que sobrevivió porque su origen seguía intacto.
- La carne roja era el resto del Rey Darol, hijo de Hanul: Yura halló el método para destruirla (inyectar de golpe más energía de la que puede absorber), la distorsión del infierno se liberó y el sistema declaró que el nombre de Grid pesa en el infierno tanto como el de Yatan, incorporando una parte del infierno purificado al mundo Overgeared; Garam, resucitado por la masa una y otra vez, crecía con cada muerte y Mir debía matarlo sin descanso a puro talento.
- Misión de clase completada: Grid liberó las almas de Pagma y de Al, cautivas de Baal; Pagma protegía incluso muerto el alma de una chica idéntica a Randy escondida en su dopo, y Grid dio a Randy la ocasión de despedirse.
- El alma de Pagma poseyó a Kraugel junto al río de la reencarnación: la fusión casi no dio sinergia (solo destreza), así que forjó en plena batalla, con martillo y yunque de Grid, la combinación de Crepúsculo y la Espada del tigre blanco;

el sistema desactivó por la fuerza su danza de espada por innecesaria.

- Revelaciones de Madra: no era leyenda ni trascendente, solo un humano nacido fuerte —rey de Lubana, muerto en vano por la daga de su hijo—; su Espada de la masacre del millón de ejércitos (la última técnica que mostró Baal) fue cortada por la espada espacial de Kraugel antes de enviarlo a reencarnar, y el invicto confirmó que Pagma fue un ser creado por Hanul.
- Braham se enfrentó a su madre Beriache para proteger a Marie Rose; Grid reventó su barrera con misiles mágicos y 300 Manos de Dios, y Braham le pidió que, si su madre seguía viva, la dejara morir sin dolor.
- El plan de Beriache: dar a luz a Marie Rose como recipiente perfecto, usarla para matar a Baal y recuperar luego su cuerpo y poder; Marie Rose invirtió el esquema desde dentro —protegida en el golpe fatal por Noll, el descendiente compasivo, cuya compasión envenenó a Beriache—, devoró los poderes de los tres males del principio (Baal, Amorat y Beriache), resucitó a Noll y encerró a su madre en su mundo mental, teñido por la divinidad de Grid.
- Marie Rose resucitó a todos los descendientes directos adheridos a artefactos —Elfinstone, Cray, Yeima, Ruson, Fenrir, Tiram y Latina—, que se arrodillaron por respeto; la maldición de la pereza del linaje vampírico se extinguió con la purificación del infierno y Lauel subió el impuesto de las ciudades vampíricas al 37 %.
- El mito del Rey Darol: derribó de un flechazo el mayor de los tres soles para que los barcos de los gigantes ascendieran al cielo, y todos los dioses lo castigaron; las flores de Gracia que alimentaron a la humanidad eran suyas, no del Rey Sool.
- Jishuka disparó contra Darol una flecha nacida en un santuario que lo sirvió; el dios, conmovido, le agradeció y le devolvió la flecha en el corazón, pero la arquera heredó su

divinidad y sobrevivió a su segunda muerte del día (Asura la mató horas antes).

- Rafael, recién liberado y castigado por el fiasco de la prisión de la eternidad, atrapó un caparazón vacío del alma de Darol —la divinidad ya era de Jishuka— y Judar le asignó a la arquera como presa; de Asura se apoderó el cielo cuando el dios maligno aceptó dócilmente la recolección, con vistas a hacerlo el sustituto de Zeratul.
- La boda con Marie Rose se celebró en pleno festival: Irene la recibió como concubina imperial con impecable protocolo, la prensa mundial capituló («la novia es demasiado hermosa para criticar a Grid») y las máscaras se explicaron —Regas no podía revelar que replicaba las habilidades de Asura y Ao oculta su condición de traidor en China.
- Recompensas de Grid: primer jugador sobre el nivel 1000, redistribución de estadísticas sin espera, el Núcleo del Principio (piedra de los deseos) y dos pasivas vía la runa de Gula: Restos de espada demoníaca (la espada de Baal intercepta por sí sola) y Engaño, confusión, tentación (los enemigos leen mal su salud).
- El uso de la piedra de los deseos (Rex 0011) en su noche de bodas heló al Grupo SA —Morfeo preveía un 23,9 % de probabilidades de que resucitara muertos—, pero el deseo «no tuvo ningún efecto en Satisfy»: solo anuló los límites del dormitorio, donde Marie Rose se desmayó veintisiete veces.
- Pagma quedó libre del todo: Braham extrajo con una sierra mágica la maldición póstuma de Baal (una estructura que robaría el cuerpo al huésped de su alma y culparía al herrero) y Grid, como dios de la superficie, bendijo su renacer; sus últimas palabras fueron «lo siento y gracias».
- La Torre de Eatz y Jokbal, bautizada por Grid «Torre que se hace más fuerte a medida que uno la sube», no tiene límite de pisos; el jefe de cada décimo piso toma como marco al rival más fuerte del retador —hasta siete cartas de veinte, del nivel uno al cinco—: Baal para Grid (muerto en minutos con Esplendor y Chop) y el Rey Darol para Kraugel (15 horas con el beneficio «irrecuperable»).

- Grid cerró su primer día de ascenso serio en el piso 201, entre apuestas de ídolos y estrellas de Hollywood por su llegada al número uno, y el pueblo lo llamó Dios Marcial; Kraugel alcanzó el piso 227 en una semana mientras Yura, Jishuka, Chris, Katz y Aster pasaban ya del 260.
- Chiyou, el dios Marcial original del que Zeratul es copia fabricada por Rebeca, cruzó el continente para exigir su relevo: solo el poder que tenga a Grid por fuente puede dañarlo, canceló la postura del tigre blanco con un gesto y pidió pelear delante de todos sabiendo que hoy Grid perdería.
- Mumu, ángel nacido humano y candidato a arcángel, liberó a Zeratul de la prisión de la eternidad con el argumento «la magia es el poder de dar valor a algo que no tiene valor», y diseccionó a distancia a Euphemina —agotada de buscar a Betty y Agnus— hasta que Braham destruyó su magia.
- Zeratul, tras recibir la espada «Desafiar el Orden Natural» de manos de Grid, destruyó la imagen del dios armado para readmitir las limitaciones del mundo Overgeared y no liberar de paso a los dioses de Asgard; luego Grid suspendió el efecto dimensional por completo y cientos de dioses liderados por Dominion descendieron a Reinard.
- Grid decapitó a los dioses moribundos que Chiyou dejaba caer —entre ellos Pant, dios de la alegría— y ganó dos niveles pese a la advertencia del sistema por «acciones cobardes»; nadie se decepcionó y Sariel concluyó que los dioses no necesitan ser infalibles: «yo también seré cobarde».
- Asura volvió del cielo como castigo divino contra Dominion, hizo retroceder a Chiyou por primera vez y le robó las piernas con su cuerpo variable (investigación de Judar para hacerlo el nuevo dios Marcial), hasta que Chiyou recuperó la suya de una patada y Grid y Dominion cooperaron contra él.
- Nartan, curado de su locura por la muerte de Baal, absorbió los 213 hechizos divinos de Metatron y los radió por sus escamas negras; le perdonó la vida con desprecio, advirtió

«si lastimas a Grid, morirás» y profetizó que moriría pronto como Chiyou, antes de enredarse en un duelo de viejos dragones contra Bunelir, que lo emboscó por la espalda.

057 · Baal, el titiritero

- Masa oscura con alas y garras afiladas (negro/rojo/blanco).
- 1.er gran demonio; atrapa las almas de los héroes (Pagma fue su contratista).
- Cae bajo la danza de seis espadas de Grid (1676–1700); da continuidad existencial al Clon.

058 · La Torre de la Sabiduría

- Penetra nubes; base más vasta que un castillo imperial; llanuras mágicas, salas de duelo; taller con 8 máquinas mágicas de 24 m.

- 10 asientos: Hayate (1.º), Abellio, Radwolf, Betty, Ken, Jene, Jessica, Vivan (9.º), Grid (10.º, sin obligaciones).
- Misión: detener a los dragones; Grid obtiene la Energía de Espada Infinita; Vivan, primer maestro de la Torre de la Espada.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 1876–1900

Capítulos 1876–1900

Temas tratados

- Incremento exponencial del poder de Chiyou y su arma «Par»
- La herrería de campaña de Grid: armamento en tiempo real para los dioses de Asgard
- El intercambio de golpes entre Grid y Chiyou y el título «Aquel que golpeó al Dios Marcial»
- La guerra de las valquirias y la caída de Dominion
- Bunelir contra Nartan y la intervención de Cranel, pariente del dragón refractivo
- El «Brocken Sword» de Vivan y la proliferación de Metatron
- Zeratul en el mundo Overgeared: técnicas secretas semanales para Reinard
- La bendición de Zeratul: Lord, los tres embarazos y la atención prenatal de Marie Rose
- La confesión de amor a Basara y el sueño del dragón del este
- La hipótesis del dragón mestizo y el yeouiju sin dueño
- Bang Wanon, el Bosque blanco y la divinización de Basara
- El corazón de Anul en la brecha dimensional y la luz de Rebeca
- El imoogi de los dos yeouiju y la espada inmortal Yam
- El Rey Sool, el arco del Rey Darol y el gran mito «La guerra de los dioses»
- La redada completa de Overgeared y el «fantasma de la espada» de Kraugel

Resumen

El dios Marcial sin límites

La guerra de Reinard contra Chiyou es una lección de humildad. Grid advierte que el dios Marcial se fortalece en tiempo real a una velocidad que excede su propia velocidad cognitiva: solo cuando los brazos de Asura caen cortados comprende lo rápido que se ha vuelto su espada. Su rostro ordinario es el de un dios que rebajó su presencia durante eras para no ser adorado. Dominion, a regañadientes, ordena a los dioses de Asgard ayudar al dios maligno; su lanza intercepta la espada que iba a perforar la garganta de Asura y Chiyou responde partiendo el cráneo de un absoluto con la vaina como si fuera tofu. El peligro es literal: los caballeros del Imperio Armado hasta los Dientes quedan fascinados y su lealtad hacia Grid se degrada en vivo; Jude ataca con intención real de matar a los hechizados para despertarlos, aunque la posesión no alcanza a los jugadores.

Su respuesta es de herrería. Como Reinard es su territorio, Grid toma una fragua de la ciudad y fabrica equipo de batalla en tiempo real, entregado en plena lucha por las Manos de Dios: un dios ve cómo el escudo que Chiyou le destrozó reaparece intacto en su mano. Lauel sugiere que el mejor oponente para Chiyou quizá sea Aster, «un genio del juego», y las Manos de Dios lo depositan en medio del campo. Bendecido por los dioses, Aster otorga beneficios a Aldro, dios de la abundancia y viejo adversario de Piaro: su ayuda, las artes marciales de Zeratul y los guanteletes de Grid completan una trinidad que hace trascender al dios sus límites y golpear el pecho de Chiyou, que le rompe la muñeca y lo patea canturreando que hay talentos que florecen en cualquier momento; una semilla de crecimiento sobrenatural de Piaro desvía el tajo final y la lanza de Dominion empuja a Chiyou lejos.

El clímax llega cuando Dominion y un Asura recuperado le atraviesan el corazón. Todos creen la pelea terminada —Braham ya ordena a los apóstoles prepararse contra los dioses de Asgard—

hasta que Chiyou suelta todas sus restricciones y se vuelve guapo: su verdadero yo parte en docenas de trozos a Asura de un destello y manda a volar a Dominion con lanza incluida. Jude carga solo y queda seccionado antes de que Grid lo salve a tiempo. Con la armadura de dragón y una apuesta total por la agilidad, Grid planta los brazos y propone un intercambio justo de golpes: «corta primero; a cambio, lo haré yo». Zeratul y Dominion critican la arrogancia —temen que Chiyou se haga aún más fuerte— y la espada del dios los castiga; Grid devuelve a Zeratul, hundido en la vergüenza, una dosis de su propio veneno y el dios caído se levanta con el orgullo rearmado.

Chiyou pide disculpas por su obsesión egoísta, destroza a manos propias la espada y la vaina que lo acompañaron eras y saca su arma favorita: «Par», una simple barra de hierro que siglos de vida convirtieron en la forma definitiva de su trayectoria. Antes del cruce, Grid entiende sus recompensas: la redistribución de estadísticas del nivel 1000 es una intervención en el sistema que le permitió trascender los límites de fuerza, velocidad y resistencia —la razón por la que Amorat murió sin ver el jaque— y hasta las epopeyas dejan de escribirse solas para obedecer su voluntad. Chiyou lo confirma y paga su disculpa con conocimiento: un golpe silencioso e invisible le aplasta el pecho con armadura incluida, prometiendo que lo aprendido servirá para dañarlo. Grid responde con «Desafiar el Orden Natural» y reclama con sorna que los cuarenta y siete cortes contra nueve puñaladas cuentan como un solo golpe por ser una danza de seis espadas de fusión; remata con «Otra Tumba», que devuelve como bombardeo el daño de los últimos veinte segundos. Chiyou cae de rodillas, siente la maldición de la vida eterna debilitarse y se despide: «nuestra próxima reunión será únicamente por tu propia voluntad». Grid gana el título único «Aquel que golpeó al Dios Marcial».

Valquirias y cenizas

Zeratul explica la guerra que sigue: Dominion, dios de la guerra que se fortalece con el tamaño de su ejército, esconde tras las

nubes doradas su fuerza real, ocho mil valquirias. Sus armaduras, imbuidas por siglos de servicio junto al hijo de Rebeca, resisten varias veces la espada del dios Marcial, y Dominion prolifera en cuatro cuerpos. Chiyou devuelve tres lanzas a sus dueñas, destruye a dos Dominions y mutila a los otros dos; cuando el dios intenta cortarse un dedo para proliferar, Chiyou le retuerce la muñeca y estalla su divinidad incolora: Dominion acaba convertido en cenizas. Queda el dios Marcial bloqueando su propia regeneración y pidiendo a Hayate que lo mate ahora; el dragón slayer niega y Chiyou desaparece con un sonido solitario de campanas, con una actitud muy distinta a su obsesión con Grid. Mientras los dioses del mundo Overgeared persiguen a los rezagados de Asgard, Bunelir promete controlar el alcance de esa guerra y Vivan acompaña a Hayate.

Dragones: Nartan, Cranel y Metatron

Bunelir libra en paralelo su propio desastre: Nartan lo pisotea por un desierto, alza montañas con su caída y condensa una docena de alientos en una esfera planetaria, ante la que el dragón maligno sabe distinguir su propia muerte… hasta que los alientos se refractan en todas direcciones: Cranel, el dragón encubierto de escamas transparentes, anuló la voluntad de un viejo dragón. Nartan detiene el combate con una disculpa para Grid —la explosión habría borrado aldeas a cientos de kilómetros, y la mayor parte de la superficie es territorio del mundo Overgeared—, y Metatron, que lee su mente, se estremece: algo externo controla a los viejos dragones, y Cranel está emparentado con el dragón refractivo, el dios dragón opuesto a los dioses del principio, nacido de los deseos de la humanidad. Metatron ataca a Cranel por deber y Vivan desenvaina el «Brocken Sword», el arma de dragón forjada en su mundo mental con la técnica y la divinidad de Grid: parte en dos al arcángel, que prolifera en dos Metatron completos —milagro que solo mostraban Rebeca, Judar y Dominion— y somete a los cuatro presentes. Lo salvan Hayate, que ayuda a Cranel «porque sé que Cranel siente favor hacia Grid», y su energía de dragón slayer armada con obra de Grid; el arcángel entiende que ese hombre

instigó el deseo de Chiyou y se retira. En Asgard, Judar carga el fiasco sobre Metatron y se consuela con el botín: gran cantidad de equipo de Grid decorado con oro negro. Grid se inclina ante Cranel y le regala una pulsera forjada en el acto: calificación mito, defensa 100, durabilidad 200.000, cuero de Exeta, el dios de los herreros, y la avaricia como ornamento, capaz además de localizar al dragón si está en peligro. Cranel se la cuelga del cuello y Bunelir pide para sí un juego de pulsera y collar.

Zeratul y las tres bendiciones

El regreso a Reinard confronta a Zeratul con el resentimiento del imperio que humilló. Su defensa es pura arrogancia —ayudó a Grid a escapar de la prisión de la eternidad y fue «el único en quien Grid podía confiar»—; Yura arbitra: lo aceptan, pero debe abstenerse de despreciar a quienes vivirán con él. El dios caído descubre su nueva vocación: a diferencia de Chiyou, que fuerza el potencial de los talentosos para que alguien lo mate, Zeratul puede enseñar de verdad a quien tiene hambre de aprender. Entrega a Regas un libro calificado mito con las pasivas de Asura y el sistema certifica el giro: «las técnicas secretas del dios Marcial se han añadido a la lista de especialidades de Reinard», un libro de habilidades garantizado cada semana; el sistema sigue reconociéndolo como dios Marcial, otro arreglo de Rebeca. Cuando Grid le ofrece ser el Dios Marcial «armado hasta los dientes», Zeratul se niega por orgullo: depender del equipo es veneno. Grid, hablando solo, se lamenta de que toda su gente carece de agallas y orgullo, y el oído absoluto del dios lo capta: tras regañarlo, Zeratul tiene la epifanía de que las armas completan las artes marciales y que siempre necesitó a Grid. Acepta el título y fija él mismo el precio: bendecir a los hijos de Grid. La bendición sobre Lord florece todas sus habilidades de dominio y destapa un milagro: los niños en el útero de Irene, Basara y Mercedes reciben la bendición, mientras Marie Rose repele la divina intrusión en su vientre. Grid, que temía no poder tener más hijos, llora de alivio; el bebé de Marie Rose desbloquea una estadística especial y gana diez puntos permanentes en todo, fruto de la atención prenatal de una absoluta. Irene abraza a una

Mercedes insegura y Grid proclama a sus «últimos amores»: Irene, Mercedes, Marie Rose, Yura, Jishuka… y también Basara.

Basara y la hipótesis del dragón mestizo

Basara soñó con un dragón del este que sostenía una cuenta azul: una luz cálida que se filtró en su vientre y disolvió su ansiedad. Grid la acompaña con precaución exagerada y le confiesa lo que nunca dijo: no la respeta por política, «te respeto porque te amo». La reina, casada con él por política, termina confesando el amor que reprimía; a la mañana siguiente el rey inmortal Grenal y la lanza santa Rachel derriban la puerta del dormitorio, solo para toparse con las ventanas abiertas y dos manos doradas de Grid en el pomo. Esa tarde los duques celebran el embarazo, y Grid suelta una hipótesis descabellada a partir del sueño: el dragón del este tenía las patas cortas de Bunelir… quizá el dragón maligno es mestizo. En la Torre de la Sabiduría, Bunelir niega tener padres y confiesa su vida: siempre fue el más débil de los viejos dragones, sospechó que otro lo debilitaba y planeó eliminarlos; las llamas de Trauka le eran inabordables, el poder superpuesto de Nartan impensable, y del Raiders —capaz de retroceder el tiempo o revertir resultados— solo sabe que tiene un seguro. Atrajo a Nartan mediante Baal y lo maldijo con la locura, pero su poder no creció: Nartan no era la causa. Grid contraataca con la hipótesis completa: si Bunelir es mezcla de dragón y dragón oriental, le faltó el yeouiju —el corazón-orbe de los dragones del este—, debe de existir uno sin dueño, y hasta el propio «comienzo de los tiempos» o sus recuerdos podrían estar distorsionados; con corazón de dragón y yeouiju sería el más fuerte del mundo. El dragón, que había renunciado a ese sueño, se levanta: «me uniré a ustedes en este esfuerzo inútil». El plan parte al este: Kraugel contactará a los Caballeros Ladrones, Bunelir viaja polimorfeado en ratón para no provocar a Chiyou y Grid se disfraza de Basara; cuando pide a Kraugel que también se travista, el santo de la espada acaba apareciendo en la base de Wang Hildon como una belleza de cabello negro.

El corazón de Anul

Hildon nunca oyó de un yeouiju sin dueño, pero recuerda la tradición oral del imoogi codicioso que, tras mil años de entrenamiento, ganó un yeouiju, entrenó mil más y obtuvo un segundo: la fuerza lo volvió un monstruo en lugar de dragón. En el Bosque blanco, el convertido Bang Wanon —noble perverso que ayunó un mes al recobrar el mito familiar de servidores del Dragón Azul— niega la entrada a los hombres del duque Tao Kang, que buscan la raíz del bog para su hija moribunda, Lady Tao; «Grid», aún como Basara, desvía las espadas y recibe del Dragón Azul —que fulmina a Wanon y se disculpa encantado con ella— la raíz salvadora. El rumor estalla: «tu esposa Basara ha obtenido la divinidad». Ya sin máscara, Grid conversa con el dios: la ansiedad reducida de la humanidad lo volvió varias veces más fuerte y su carta oculta perforó el pecho de Anul porque el dios del principio no estaba intacto —crear una dimensión cuesta una energía que Anul no ha recuperado—. El Dragón Azul abre para Grid una brecha dimensional donde halló «rastros de luz»: el lugar donde Anul enterró su herida tras cortarse el pecho dañado, que se asimiló al cielo y se volvió el techo del reino de Han. Allí late, del tamaño de la cabeza de un niño, el corazón de Anul: dentro circula sin cesar la luz de Rebeca, destruyéndolo en tiempo real; solo la divinidad del espacio lo mantiene entero. Grid entiende qué monstruo es la diosa —recuerda a Yatan derretido en sangre— mientras el Dragón Azul dispara docenas de rayos contra el corazón: una barrera intangible los absorbe, pues el santuario estaba preparado incluso contra Rebeca. El dueño del lugar lee la mente de Grid —«¿quieres exterminar a los dioses y dragones?»— y los expulsa con un rayo hostil que reproduce el poder del Dragón Azul: «esto es mío».

La guerra de los dioses del Rey Sool

El órgano sensorial del mundo Overgeared detecta una explosión: Bunelir lo firma, solo el Rey Sool puede enloquecer así. En el pantano oriental, Kraugel y Wang Hildon hallan el hogar del

imoogi, custodiado por la espada inmortal Yam, un taoísta de rango casi absoluto que protege a la criatura porque su existencia sostiene la seguridad del continente; la zona, sin adoradores, quedó fuera del mito de Grid. Yam rechaza entregar el yeouiju: el reino de Han está bajo la protección de Chiyou y el yeouiju es la meta final de Anul para restaurarse; frente a Chiyou, la fama y la fuerza de Grid no valen. Una flecha caída del cielo revienta la cabeza de Hildon y desciende el Rey Sool con el gran arco, el objeto sagrado que su hermano el Rey Darol forjó con su divinidad, cargado con todo el mito de la Guerra de los dioses. Kraugel, que calcula once segundos de vida, se vuelve un «fantasma de la espada»: deja que la divinidad incolora absorba su energía de espada y lo despedaza desde dentro —«no soy la mano izquierda de nadie; ante Grid soy una carta que puede descartarse, no le temo a la muerte»—. Hildon no estaba muerto sino replicado por sus mecanismos secretos, y su distracción salva al santo de la espada mientras el rey parte tras Yam. En el camino, los tres maestros del reino de Han —dioses veteranos recuperados por el arco del Rey Darol— interceptan a la falsa Basara con una tormenta donde cada gota es un proyectil, convencidos de que «el dragón loco que se casó con un dios» no debe reunirse con Sool; el Fénix rojo, quemando su propia vitalidad, evapora la tormenta y el Dragón Azul arma la pinza mientras Zik y Mir llegan de refuerzos. Grid queda libre y la redada se monta sola: Braham incendia las formaciones, Kraugel revierte la magia ajena con la espada y Euphemina teletransporta al gremio a las coordenadas de Fer.

El Rey Sool activa su carta definitiva, el gran mito «La guerra de los dioses»: el campo se considera dimensión Asgard y oprime todas las estadísticas… hasta que el mito de Grid responde solo: «el mayor mito de salvación, la purificación del infierno, está suprimiendo el gran mito». La recompensa pasiva de la incursión de Baal imprime versos en el mundo —la fuente del mal que distorsionó el infierno fue el pecado del dios del principio, y Grid, que lo desarraigó, es mayor— y la guerra de mitos se rompe como cristal. La apariencia de Basara se deshace, la divinidad naranja inunda el campo y toda la iglesia de Dios Overgeared recibe sus

bendiciones: estadísticas disparadas y equipo forjado por Grid con autorreparación. En el estado combinado del «dios loco y el dragón loco», Grid a caballo de Bunelir encadena danzas de seis espadas de fusión que estrellan al rey contra el suelo entre la magia de Braham y los cultivos-trampa de Piaro; la oscuridad-universo de Euphemina le bloquea el shunpo, el Crepúsculo de Grid le abre la garganta y el aliento oscuro le funde los músculos. Kraugel lo espera en el aire y pierde el brazo derecho a cambio de cortarle el cuello dos veces, la segunda gracias a su nueva pasiva «el Crepúsculo se convierte en amanecer»: acierto máximo contra todo objetivo herido por el Crepúsculo de Grid, vigente hasta la muerte. Los doce disparos de Jishuka, el golpe Demon Slayer de Yura, el escudo de dragón de Toban y las curas de Ruby sostienen el asedio. Aun así, el rey decapita a Kraugel, que muere de pie: su brazo izquierdo se mueve solo, la sombra de Grid —oculta todo el combate en la sombra de Kraugel— clava una daga roja en el cuello del absoluto y lo hiere de gravedad. Grid y Bunelir van a por el imoogi: el dragón lo arroja al lago, la danza del Dragón le atraviesa la mandíbula y cuatro danzas de fusión consecutivas, con cientos de Manos de Dios armadas al unísono, destrozan en un instante al monstruo de cuerpo equiparable a un absoluto. Yam, que solo pudo sellarlo con la vida entera de estudio, suelta parte de su culpa; Garion, dios de la tierra, llega a purificar la sangre venenosa de la criatura. El botín: un «yeouiju no identificado» guardado para investigarlo y el «colmillo venenoso del imoogi», mejora calificada mito, permanente, con veneno y estados anormales garantizados, que Grid engarza en «Desafiar el Orden Natural» con Noé reaplicándolo cada treinta segundos. De vuelta, Kraugel ya no existe —revivirá como jugador— y el resto está a salvo; el Rey Sool, hecho harapos por «unos pocos humanos», ve la combinación de elementos de Grid dispersar una niebla verde y siente que su autoestima de absoluto de nacimiento se derrumba: «no puedo aceptarlo». Su divinidad se retuerce para contraatacar, pero el rey que salta a un aliento para esquivar la danza encadenada parece una polilla saltando a las llamas.

Hechos relevantes e interesantes

- Chiyou se fortalecía en tiempo real más rápido que la velocidad cognitiva de Grid; su rostro ordinario era el de un dios que disminuyó su presencia durante eras para no ser adorado, y revelarlo equivalía a admitir que Asura era un rival digno.
- La fascinación de Chiyou poseyó a los caballeros del Imperio Armado hasta los Dientes —cuanto más talentosos, más rápido—; Jude atacó a los aliados hechizados con intención real de matar para despertarlos, y los jugadores resultaron inmunes a la posesión.
- Grid improvisó una fragua en Reinard y equipó a los dioses de Asgard en tiempo real mediante las Manos de Dios: un escudo destrozado por Chiyou reapareció intacto en plena batalla, y luego Asgard recogió todo el equipo de batalla decorado con oro negro.
- Aster, sugerido por Lauel como el mejor oponente para Chiyou, fue lanzado al campo por las Manos de Dios; sus beneficios sobre Aldro, dios de la abundancia, más las artes marciales de Zeratul y los guanteletes de Grid hicieron trascender al dios, que golpeó el pecho de Chiyou antes de acabar con la muñeca rota.
- La revelación del nivel 1000: la redistribución de estadísticas es una intervención en el sistema que trasciende los límites —la razón por la que Amorat murió sin ver el jaque de Grid— y las epopeyas dejaron de escribirse solas: ahora responden a la voluntad de Grid.
- Chiyou destrozó su propia espada y vaina y desenvainó «Par», su arma favorita: una simple barra de hierro que siglos de vida convirtieron en la forma definitiva de su trayectoria marcial.
- El intercambio de golpes terminó 47 cortes contra nueve puñaladas —«es una danza de seis espadas de fusión, cuenta como un solo golpe»— y «Otra Tumba» devolvió como bombardeo el daño de los últimos veinte segundos; Chiyou

cayó de rodillas sintiendo la maldición de la vida eterna debilitada, prometió que la próxima reunión «será únicamente por tu propia voluntad» y Grid obtuvo el título único «Aquel que golpeó al Dios Marcial».

- Las ocho mil valquirias, el verdadero ejército del dios de la guerra (que se fortalece con el tamaño de sus tropas, como Ares), resistían la espada de Chiyou por siglos de bendición de la diosa; una valquiria lanzada dio la vuelta al mundo y regresó como bala de cañón contra sus compañeras, y Dominion proliferó en cuatro cuerpos antes de acabar en cenizas, mientras Chiyou —que bloqueó su propia regeneración y pidió a Hayate que lo matara— se marchaba con la campana solitaria.
- Nartan condensó más de una docena de alientos en una esfera planetaria contra Bunelir; Cranel, el dragón encubierto de escamas transparentes, los refractó todos y Nartan se detuvo y se disculpó porque la explosión habría destruido aldeas humanas en territorio de Grid.
- Metatron identificó a Cranel como pariente del dragón refractivo —el dios dragón opuesto a los dioses del principio al final del mundo, nacido de los deseos de la humanidad—; el «Brocken Sword» de Vivan lo partió en dos y proliferó en dos arcángeles, milagro que solo Rebeca, Judar y Dominion habían mostrado, y huyó al comprobar que Hayate «instigó el deseo de Chiyou».
- Regalo de Grid a Cranel: una pulsera calificada mito (defensa 100, durabilidad 200.000) forjada con cuero de Exeta, el dios de los herreros, y la avaricia como ornamento; funciona como radar para localizar al dragón si está en peligro, y Cranel se la colgó del cuello.
- Zeratul entró al mundo Overgeared arbitrado por Yura; el sistema publicó «las técnicas secretas del dios Marcial se han añadido a la lista de especialidades de Reinard»: un libro de habilidades garantizado cada semana de calificación aleatoria, y el primero, calificado mito, describía las pasivas de Asura para Regas.

- Tras rechazar por orgullo y aceptar tras la epifanía de que las armas completan las artes marciales —siempre necesitó a Grid—, Zeratul fijó su precio: la bendición de los hijos de Grid.
- La bendición destapó tres embarazos —Irene, Basara y Mercedes— y floreció las habilidades de Lord con tres niveles maestros; Marie Rose repelió la bendición divina que intentaba infiltrarse en su útero, y su hijo desbloqueó una estadística especial con diez puntos permanentes en todas sus estadísticas; la confesión «te respeto porque te amo» desmontó el matrimonio político con Basara justo antes de que Grenal y la lanza santa Rachel interrumpieran la mañana.
- La confesión de Bunelir: sospechaba que otro dragón antiguo lo debilitaba, maldijo a Nartan con la locura mediante su cooperación con Baal, y del Raiders —capaz de retroceder el tiempo o revertir resultados— solo sabe que tiene un «seguro» y que le debe tanto que le habla con honoríficos.
- Hipótesis del dragón mestizo: si Bunelir es mezcla de dragón y dragón oriental, carece de yeouiju —el corazón-orbe de los dragones del este— y debe de existir uno sin dueño; hasta el «comienzo de los tiempos» podría estar distorsionado. La recompensa prometida: con corazón de dragón y yeouiju, Bunelir sería el más fuerte del mundo.
- Wang Hildon aportó la tradición oral clave: un imoogi que ganó dos yeouiju tras dos mil años de entrenamiento y la fuerza lo volvió monstruo en lugar de dragón; Kraugel accedió a la base de los Caballeros Ladrones travestido de belleza de cabello negro.
- En el Bosque blanco, el Dragón Azul fulminó a Bang Wanon, se disculpó con la falsa Basara y regaló la raíz del bog para Lady Tao; el rumor que recorrió Kars fue «tu esposa Basara ha obtenido la divinidad».
- La llegada del Fénix Rojo al territorio del Dragón Azul sin permiso estalló en una tormenta de nieve: el dios recordó la ciudad nevada donde Mir estaba sola —«Dios te está

recordando tus pecados», «cometí otro gran error»— y quedó devastado por la ira que un día dejó a miles de personas sin hogar, odiándose a sí mismo ante la mirada desconcertada de Bunelir.

- El corazón de Anul —del tamaño de la cabeza de un niño— late en una brecha dimensional con la luz de Rebeca circulando en su interior y destruyéndolo en tiempo real; Anul cortó su propia herida del pecho y la enterró allí, creando el cielo de su reino, y la barrera del santuario absorbió los docenas de rayos del Dragón Azul.
- El Rey Sool portaba el gran arco del Rey Darol, objeto sagrado cargado con el mito de la Guerra de los dioses; su flecha reventó la cabeza de una réplica de Wang Hildon y su gran mito oprimía el campo como la dimensión Asgard… hasta que «la purificación del infierno», el mayor mito de salvación de Grid, lo suprimió solo.
- Grid llegó tarde a la caza del rey por una misión del Dragón Azul: varios picos de la vasta cordillera habían colapsado porque el gran arco disparó por ignorancia una enorme cantidad de divinidad; ni las cuatro bestias auspiciosas pudieron seguir el ritmo de su shunpo a través del espacio.
- Kraugel se definió como «fantasma de la espada» ante el absoluto —«ante Grid soy una carta descartable, no temo a la muerte»— y su espada ganó la pasiva «el Crepúsculo se convierte en amanecer»: acierto máximo permanente contra objetivos heridos por el Crepúsculo de Grid, vigente hasta la muerte.
- La redada funcionó como un organismo: la oscuridad-universo de Euphemina anuló el shunpo del rey y apiló diez escudos por cada dos de los otros magos, Toban bloqueó con su escudo de hueso y escamas de dragón el bautismo de flechas, los doce disparos de Jishuka y el golpe Demon Slayer de Yura —confirmando la hipótesis de evolución de Judar— desviaron los contraataques, y Ruby sostuvo a Kraugel hasta su decapitación; la sombra de Grid, escondida en la del santo de la espada, clavó la daga roja que hirió de gravedad al Rey Sool.

- Botín del imoogi, destrozado en segundos por la danza del Dragón y cuatro danzas de fusión consecutivas con cientos de Manos de Dios armadas: un «yeouiju no identificado» guardado para investigación y el «colmillo venenoso del imoogi», mejora calificada mito, permanente, con veneno y estados anormales garantizados —aplicada a «Desafiar el Orden Natural» con Noé reaplicándola cada treinta segundos—; Garion, dios de la tierra, purificó después la sangre venenosa de la criatura.

060 · La apoteosis divina

- Cuaderno antiguo deteriorado, cierres de bronce; al abrirlo proyecta en primera persona a Madra como esqueleto sin carne.

- Comprado por 1.000.000 de puntos Challenger en la Isla de Niebla (676–700).
- Otorga los libros de la Técnica de Espada del Ejército de 100.000; espíritu de Madra asimilado por Grid.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 1901–1925

Capítulos 1901–1925

Temas tratados

- La última carta del Rey Sool y la «traición» de Chiyou
- Muerte del Rey Sool y botín: el Arco del Rey Darol
- El yiju de Imi y la restauración del dragón refractivo
- Agnus, Betty y la Fuente de la Vida
- Descenso de Rebeca y el secreto de los dioses del principio
- El espacio primordial: la florista de Patrian y la plegaria de la diosa
- La 29.ª epopeya, sellada por Morfeo y el Grupo SA
- La rebelión de la creación contra el «dios extranjero»
- Asedio de los dragones a la Torre de la Sabiduría
- El sacrificio de Hayate ante Trauka y la herencia de Nabala
- La incursión del desierto de Reidan: Marie Rose, Vivan, Muller y Zeratul
- Judar, los ángeles de Asgard y el discípulo de Braham
- Braham en el umbral de lo absoluto y el Arte Marcial Definitivo evolucionado
- Rafael, las hermanas Black y White y el alma que remonta el río
- Nathaniel Rothschild, el asteroide Gamid y la evolución de los jugadores

Resumen

La caza del Rey Sool y la traición de Chiyou

Acorralado por Grid y Bunelir, el Rey Sool juega su última carta: encarna la divinidad del Rey Darol que habita en el gran arco, la combina con la suya incolora y absorbe el poder mágico de los alientos de Bunelir, duplicando su fuerza durante un estado de

mejora de apenas quince segundos. La campana de Chiyou interrumpe la faena: el dios Marcial desciende sobre la cabeza del absoluto, lo agarra por la nuca y le espeta a Grid un «mátalo» helado —Sool será una buena ofrenda—. El hijo de Hanul invoca los juramentos divinos y la memoria de Plutón; Chiyou responde que su contrato con Hanul perdió valor cuando el Reino Hwan, incapaz de cumplir su promesa, vio marcharse a sus yangban: no es traición, solo un tramo extinto. El «vengan a mí juntos» que sigue convence a Grid de que su antiguo ídolo es un psicópata con demasiado discernimiento, y la advertencia críptica —«el equilibrio se romperá de nuevo; llegará una nueva era; por ahora, los viejos dragones lucharán conmigo»— queda pospuesta «hasta la próxima era». En cuanto la campana se apaga, Grid apuñala el corazón del Rey Sool por la espalda, un segundo antes de que expire su fortalecimiento, y las epopeyas —que siempre registran todo a favor de su maestro— convierten la estocada en leyenda: cien niveles de una vez, el estatus disparado y el Arco del Rey Darol, objeto divino que contiene el gran mito «la guerra de los dioses» y el mito de la creación «flecha que dejó caer el sol». Bunelir, encantado («somos una pareja hecha en el cielo»), se lo lleva por teletransporte masivo. En el Reino Hwan, el dios resucitado y despojado de su arco tiembla de rabia mientras Hanul interroga a Chiyou por la prohibición de Rebeca y dictamina la verdad: el yiju sin maestro hundió a los viejos dragones en el olvido y a Chiyou en la desesperanza, y que Sool hallara lo que ni Hanul encontró es un milagro tejido por las coincidencias de Grid, portador de un inmenso poder del destino. En paralelo, Zik, Mir y las cuatro bestias auspiciosas desgastan a los tres maestros del clima cuando el gran mito que los fortalecía se desvanece, aplastado por la epopeya de la salvación de Grid.

Agnus, el yiju y el regreso del dragón refractivo

En la Torre de la Sabiduría aguardan dos noticias. La buena: Betty vuelve con su cuerpo restaurado; Agnus la sumergió con él en la Fuente de la Vida —el manantial de los terrenos de principiantes que sana cualquier condición anormal—, rompiendo la maldición

de Baal a costa de convertirse en esqueleto completo, dejarle un testamento («vive una vida normal») y deshacerse en cenizas. La inquietante: Agnus borró a Grid de su lista de amigos, y el susurro al identificador 0013 —Grid es el 10.000— devuelve «el objetivo no existe». Incapaz de decirle la verdad a la niña que sonríe aliviada, el dios que fue jugador miente: «Agnus dice que está a salvo». El yiju, mientras tanto, resulta inevaluable para Rad Wolf, Frontals, Braham, Stick y hasta Zeratul: está compuesto solo de mito y divinidad. Kraugel aporta el contexto: Yami, la Espada Inmortal, selló a Imi con dos yijus, y desapareció justo antes de que llegara Chiyou; Grid lamenta no haberla retenido. Cuando Braham plantea lo obvio —dárselo a Bunelir—, Grid alimenta con él al ratón negro. El objeto se ennegrece: es un yiju no identificado, uno de los dos de Imi, el mago que practicó mil años, fracasó en ascender al cielo y se volvió monstruo, cargado de una energía diseñada para hacer que el mundo desprecie y odie a Bunelir. El dragón lo digiere sano y salvo: recupera la bendición del dragón refractivo, crece hasta la talla de los dragones antiguos y entiende que los suyos le sellaron fuerza y recuerdos «para mantener su potencial bajo control».

La respuesta no tarda. «La Diosa de la luz Rebeca está descendiendo»: una columna de luz atraviesa dos veces el cuerpo gigante, las escamas se vuelven transparentes y refractan la trayectoria, y Bunelir —«lucharé contra la diosa, amigo mío»— desaparece con ella entre un mensaje mundial de «el mundo ha superado la crisis de destrucción». La voz de Yatan, recordada del infierno del pasado, ordena el rompecabezas: Rebeca sabía desde el principio que era un ser creado por alguien, predijo que nacería alguien como Grid y repitió la destrucción del mundo para retrasar el encuentro con los seres superiores, llorando sin fin por los que morían. Los dioses del principio siempre supieron que su mundo era un juego.

Lauel descifra el mundo; Rebeca reza

La reunión en Reinard desmenusa la revelación. Verificado por el extasiado unicornio Overgeared Corn, Rebeca es doncella; Lauel

establece que no es Morfeo: Morfeo es el producto de mecánica cuántica que implementa Satisfy para el Grupo SA, y Rebeca se le opone. El historial de lanzamientos lo confirma —cuatro retrasos públicos, cinco retrasos reales en la beta cerrada, que Lauel conoce porque su padre invirtió—: los dioses del principio destruían el mundo una y otra vez antes de que los jugadores pudieran entrar; los «errores del sistema» eran sus ciclos, Hanul se recuperó como una vacuna volviéndose antagonista de Rebeca, y el dragón refractivo —la contra perfecta a la luz— es la columna vertebral de la vacuna y la voluntad de Morfeo. Los dragones no fueron creados para que los jugadores los mataran: Trauka llegó a cazar dioses celestiales, pero los dragones no dañan fácilmente a los humanos. Lauel aconseja cooperar con los viejos dragones para ejecutar a Rebeca; Grid se niega —ella fue paciente, observó y dio una oportunidad— y defiende la dignidad de los npc como personas. Garion irrumpe con el parte que Chiyou anticipó: la tierra del este está desapareciendo; los viejos dragones escaparon del olvido y salieron de caza. Entonces llega la invitación: «Rebeca te ha invitado al espacio primordial. Se recomienda no responder». Grid cruza la advertencia roja del sistema.

En la bandeja de luz verde, la diosa de ojos muertos le cuenta la historia de la florista de Patrian: la niña que vendía doce flores por una barra de pan, salvada el segundo día de juego por dos monedas de un joven con las manos heridas que «se retiró estratégicamente» de tres conejos. Él fue su primera esperanza; ella murió porque los jugadores de alrededor no movieron un dedo, y Rebeca recitó después una letanía de atrocidades —carros robados, casas saqueadas, las mujeres del Vaticano esclavizadas por jugadores— que Grid no puede rebatir. La confesión duele más: lo invitó con intención de dañarlo, porque al resucitar la divinidad del dragón refractivo la amenazaba; planeaba minarlo y sellar de nuevo la vacuna antes de su última pelea. Cambió de opinión al verlo aceptar la invitación, y admite que no habría podido hacerle daño de todos modos: su silencio de años fue desconfianza hacia el «dios extranjero» y su influencia. Sobre Yatan —su cómplice—, impuso la pena de muerte por temor a que vacilara como Hanul: su alma

duerme sellada en un templo al final de una dimensión, protegida de la contaminación. A la pregunta trampa de Grid —si él no la detiene, ¿destruirá el mundo?— responde «no sé», y esa honestidad la salva. Grid traza su doctrina: npc y jugadores deben respetarse como iguales, y usará la libertad que el dios extranjero da a los jugadores para volverla sentido común. Antes de que la salida se cierre —y tras la averiguación de doncella que avergüenza a la diosa—, Rebeca deja su plegaria completa: «No tienes que cambiar. Haz lo que creas correcto. Ese es mi deseo y mi fe». Al volver, el mundo ya tiene la herida: la epopeya número 29, «cuyo comienzo proviene de Rebeca, la Diosa de la Luz que cree en él», fue sellada como historia ilegible por un «error grave» —la mano de Morfeo y del Grupo SA—, y con ella se perdieron la protección de la luz y las mayores recompensas jamás vistas. Queda un consuelo: la curación de la diosa abrió la estadística especial Tolerancia física, una segunda piel con valor de armadura de dragón.

Dragones contra la Torre de la Sabiduría

Con Bunelir restituido, los dragones dejan de cazarse entre sí, recuperan la Providencia en tiempo real y se organizan como un ejército jerárquico al servicio del dios extranjero. Su primer objetivo: la Torre de la Sabiduría, cuya ubicación conoce Bunelir. Las torres de respaldo amanecen destruidas, el artefacto de puerta dimensional de Rad Wolf falla y los miembros quedan cercados por decenas de dragones. Kraugel y Yura parten, Lauel moviliza la Tumba de los Dioses —pilotada por Cival, el jinete antiguo— y el propio primer ministro acude. Abellio pinta el campo de batalla cuadrado que la Torre ensayó cientos de años —techo antivuelo, piedras mágicas, rocas devoradoras de maná— y Ken del sexto asiento quema su energía de origen para reventar patas de dragón con puños templados mil años y un guantelete de Grid. Cubart, el dragón superior dorado, convierte gente en oro con su aliento metálico y paraliza a la especie humana con Palabras del Dragón; Vivan resiste como absoluto al precio de la mitad de sus recursos, y la llegada de Cranel —el dragón encapuchado de siempre, «solo estoy haciendo lo que creo correcto»— inclina la balanza: sus

palabras suben las estadísticas de los humanos cerca de un cincuenta por ciento. Peak Sword decapita a un dragón de bajo grado —la primera muerte del día— y Kraugel estrena una técnica de espada creada para el juego en equipo, cortando el oro que esclavizaba a los miembros de la Torre y atravesando, con la operación combinada de Ruby, Euphemina, Jishuka, Yura y Fer, la pata de un dragón superior. Tras tres horas de carnicería, con más de la mitad del gremio fulminado dos veces y resucitando más fuerte en la Tumba, todos los miembros de la Torre son rescatados.

El sacrificio del dragón slayer

Hayate, solo, contenía a dos viejos dragones. Su barrera de cientos de millones de energías de espada era su testamento; Trauka, que respeta al humano que se atrevió a cazar dragones, toma forma humana, sella su propio poder y usa el manejo de la espada aprendido del enemigo para cortar el núcleo exacto de la barrera. Zik y los apóstoles con alas prestadas de Sariel compran los segundos finales, y Nabala —hija del dragón de fuego Ifrit, escondida toda su vida y sin título, sedienta de vengar a su madre devorada en la era del olvido— se interpone y cae con la cintura partida: «No eres más que un fuego residual», sentencia Trauka. Hayate, gris por el origen quemado, regresa una última vez para despedirla —«la esperanza en la que tienes que creer no soy yo, sino tú misma; mantente con vida y encuentra al benefactor de tu madre»— y ejecuta su arma secreta: una energía de dragón slayer más fina que un cabello, inyectada por las heridas, que recorre los vasos del viejo dragón, reabre cada herida y alcanza el corazón. Trauka aúlla por primera vez, agarrando un cadáver andante; Fer y Vivan emergen de la sombra, y el dios de la espada arrastra al dragón a través de montañas y mares hasta un desierto que resulta ser el de Reidan, pura coincidencia que jura por su espada ante la recién llegada Marie Rose. El dueto absoluto —el vampiro embarazada que se niega a arriesgar al hijo concebido, el dios que atraviesa el aliento-sol dejándose momificar los dedos— lleva a Trauka al borde de la muerte, y las espadas espaciales de Kraugel y Muller parten el desierto en cuatro, aunque el sistema impida que

un dragón muera cortado. Hayate, mientras tanto, se deshace en cenizas: «no hay alma», diagnostica King, el inspector de Lauel dueño de la clase oculta Dios de la Muerte —el alma vaga en el infierno—, y parte a buscarlo acompañado de Seon, el Depredador del Alma convertido en vampiro por la promesa de Katz de hacerlo fundador de una familia de sangre. Rebeca desciende a bendecir al héroe que la sirvió y le reinicia el corazón, y el sistema vuelve a maquillar la escena como una «crisis de destrucción superada»: la lección es que Morfeo puede torcer incluso las epopeyas de Grid.

El umbral de Braham y la limpieza de los ángeles

La incursión final contra el Trauka moribundo —Zeratul, Chris, Piaro y Hurent, los cañones, el clima dirigido por Lauel, Marie Rose y Katz al centro, Euphemina y Muller mutilados por el contraataque que masacró a los magos ocultos— termina con un Trauka de pie, sin corazón, que prefiere destruirse el suyo propio antes que entregar la mitad a Judar, descendido del cielo a reclamarla. Raiders, que «tiene una deuda con Braham», se lleva al inconsciente; Nartan advierte a humanos y dioses, y Judar se retira por una escalera de nubes doradas dejando caer cientos de ángeles trascendentes sobre veintiún supervivientes. En el este, mientras tanto, Braham ha comprendido frente a Chiyou y los viejos dragones por qué no es absoluto: no le faltan cualidades sino logros, y decide completarlos replicando la magia con que Raiders destroza la autodefensa del dios Marcial —la reacción lo deja agonizante y evoluciona su maná en tiempo real—. Chiyou lo apuñala el primero para saber cómo se mata a un mago, y Grid llega justo para salvarlo: la danza de seis espadas de fusión corta nueve veces, su título muta a «el que menosprecia al dios Marcial» y el Arte Marcial Definitivo, liberado de la influencia de Chiyou, suena a martillo de forja: destruye incondicionalmente el objeto equipado del objetivo y aturde de uno a ocho segundos sin distinguir raza ni rango; el arma divina de Chiyou queda doblada como un brazo amputado. Braham cambia de sitio con Grid para recibir la llave del dios, Grid le dispara con el Arco del Rey Darol —«es un gran espíritu», celebra el loco— y contesta al «por favor,

hazme inclinarme ante ti» con el dedo medio antes de escapar de su dominio. En Reidan, Grid deshace el ejército de ángeles —inmunes a los efectos dimensionales por bendición de Judar— mientras Braham, moribundo, convierte las trampas de Mumu en escudos; al reconocer en el ángel estratega a su antiguo discípulo, Grid lo perdona y lo deja ir, y Mumu se inclina ante su maestro, no ante el dios. La Espada del Emperador confirma que Reidan sigue teniendo exactamente 170.199 habitantes, y Grid anuncia el siguiente paso: golpear la guarida de Trauka una vez que King devuelva el alma de Hayate, y encarga a Lauel investigar lo que Nathaniel Rothschild le reveló en el mundo real: el asteroide Gamid, que regresa y desaparece desde hace años, y un Morfeo que fortalece a los jugadores dentro de las cápsulas para prepararse a un cambio capaz de reescribir la realidad.

Hechos relevantes e interesantes

- El Rey Sool combinó su divinidad incolora con la del Rey Darol y absorbió el poder mágico de los alientos de Bunelir en un estado de mejora de solo 15 segundos; Chiyou lo ofreció en sacrificio a Grid argumentando que su contrato con Hanul «perdió su valor» cuando los yangban abandonaron el Reino Hwan.
- Grid mató al Rey Sool apuñalándolo por la espalda un segundo antes de que expirara el estado fortalecido para maximizar recompensas: +100 niveles de golpe, aumento significativo de estatus y el Arco del Rey Darol, objeto divino que contiene el gran mito «la guerra de los dioses» y el mito de la creación «flecha que dejó caer el sol».
- Hanul confirmó que el yiju sin maestro provocó el olvido de los viejos dragones y la desesperanza de Chiyou, y que el hallazgo de Sool fue «un milagro creado por las coincidencias superpuestas de Grid», portador de un inmenso poder del destino.
- Agnus rompió la maldición de Baal sobre Betty sumergiéndola en la Fuente de la Vida —el manantial curativo exclusivo de terrenos de principiantes— a costa de

volverse esqueleto y deshacerse en cenizas; borró a Grid de su lista de amigos y el susurro a su ID 0013 devolvió «el objetivo no existe».

- El yiju era uno de los dos de Imi, el mago que practicó mil años, fracasó al ascender al cielo y se volvió monstruo; su energía inducía a la gente a despreciar y odiar a Bunelir para aislarlo. Devorado por Bunelir, restauró la bendición del dragón refractivo y su tamaño de dragón antiguo.
- Rebeca descendió a matar al dragón refractivo restaurado; Bunelir la enfrentó con las escamas transparentes y ambos desaparecieron bajo el mensaje «el mundo ha superado la crisis de destrucción». Según Yatan, Rebeca sabía que era un ser creado y repetía la destrucción para retrasar el encuentro con los seres superiores, llorando por los que morían.
- Lauel desmontó el pasado de Satisfy: los cuatro retrasos públicos (y cinco reales de la beta cerrada) se debieron a que Rebeca y Yatan destruían el mundo antes del lanzamiento; Morfeo es el producto de mecánica cuántica del Grupo SA y Rebeca su error irreparable —ni Lim Cheol puede borrarla, pues sus «huellas» impiden hasta usar los datos de respaldo—.
- En el espacio primordial, Rebeca reveló que Grid fue «su primera esperanza»: el joven que el segundo día de juego le compró flores a la niña florista de Patrian con el dinero del pan; la niña murió luego por la indiferencia de los jugadores. Confesó haberlo invitado con intención de dañarlo y haber sellado a Yatan en un templo al final de una dimensión por temor a un «segundo Hanul».
- La epopeya número 29 de Grid —«cuyo comienzo proviene de Rebeca, la Diosa de la Luz que cree en él»— fue sellada como historia ilegible por decisión del sistema/Morfeo, perdiéndose la protección de la luz; la curación de la diosa le abrió la estadística especial Tolerancia física.
- Nefelina, hija de Nartan y heredera del testamento de Morfeo, eligió quedarse con Grid frente a su padre: «me desperté sana y salva del huevo gracias a ti; tú me criaste; soy tu familia» —se apoyó en Lord e Irene para decirlo—.

- Los dragones, organizados tras el fin de la era del olvido, asediaron la Torre de la Sabiduría; Cranel, el dragón encapuchado, traicionó la manada con sus Palabras del Dragón («los humanos son fuertes») que subieron las estadísticas de los defensores cerca del 50 %, y Peak Sword mató a un dragón de bajo grado.
- Hayate murió contra Trauka con su arma secreta: energía de dragón slayer más fina que un cabello inyectada por las heridas, que recorría los vasos sanguíneos del viejo dragón hasta el corazón; su espada funcionó porque era «el gobierno del mundo», una regla basada en las leyes dictadas por él mismo.
- Nabala, hija del dragón de fuego Ifrit, enfrentó a Trauka para vengar a su madre devorada en la era del olvido y cayó con la cintura partida; Hayate la despidió: «mantente con vida y encuentra al benefactor de tu madre».
- Hayate perdió el alma al morir; King, el inspector con la clase oculta Dios de la Muerte, partió al infierno a buscarla junto a Seon, el Depredador del Alma, convertido en vampiro por la promesa de Katz de hacerlo fundador de una familia de sangre.
- Marie Rose, embarazada, peleó contra Trauka en el desierto de Reidan extrayendo la historia de sangre del terreno, cortándose la muñeca para revivir a Vivan cuando este atravesó el aliento-sol quedándose con tres dedos momificados; Rebeca bajó a bendecir a Hayate y reiniciarle el corazón pese al riesgo propio.
- Las espadas espaciales de Kraugel y Muller partieron el desierto en cuatro pero no mataron a Trauka: el sistema blinda de ese daño a los seres imprescindibles para el escenario o el terreno —Garion es el ejemplo típico—, la peor compatibilidad posible para un Sword Saint.
- Judar descendió a exigirle a Trauka la mitad de su corazón de dragón (para Hanul, que pedía a Chiyou el corazón del dragón gourmet Raiders y «acelerar la encarnación de la luz»); Trauka se destruyó su propio corazón antes que ceder,

y Raiders evacuó su cuerpo inválido alegando «una deuda con Braham».

- Braham comprendió que le faltaban logros, no cualidades, para ser absoluto; replicó la magia de Raiders que destrozaba la autodefensa de Chiyou, sobrevivió de milagro a la reacción y evolucionó su maná en tiempo real, aunque el mundo siguiera negándole el ascenso completo.
- El Arte Marcial Definitivo de Grid, separado de la influencia de Chiyou, destruye incondicionalmente el objeto equipado del objetivo y aturde de 1 a 8 segundos sin importar estado, raza ni rango; dobló el arma divina de Chiyou («como amputarle un brazo») y su título cambió a «el que menosprecia al dios Marcial».
- Mumu, el ángel estratega del ejército de Judar, resultó ser el discípulo que Braham tuvo en vida; Grid lo perdonó tras masacrar al ejército —inmune a los efectos dimensionales por bendición de Judar— y Mumu se despidió inclinándose ante su moribundo maestro.
- Rafael, en el infierno persiguiendo a su presa mientras las hermanas Black y White lo sabotean con turismo infernal (ganando estadísticas permanentes con el daño de la divinidad oculta), avistó en el río de la reencarnación un alma que remontaba la corriente: un joven rubio que fue príncipe, con un poder «casi noble» jamás visto.
- Nathaniel Mayer Ray Rothschild —la dirigente de la familia en la vida real, «Nitana» la confidente de Lauel en el juego— visitó a Shin Youngwoo para advertirle: los 33 científicos de la realidad virtual «eran normales hasta conocer a Lim Cheol», el asteroide Gamid aparece y desaparece desde hace años, las cápsulas regeneran tejidos de jugadores en la realidad, y «Morfeo se está preparando para algo»: el cambio llegará el día en que el asteroide caiga.
- La Espada del Emperador permitió a Grid auditar Reidan tras la batalla: 170.199 habitantes, ni uno menos; la masacre de ángeles y criminales se detuvo exactamente donde la dignidad de su ciudad quedó intacta.

065 · Las Manos de Dios

- Forjadas con **Codicia** (Greed): «oro negro», metal negro con vetas de oro — NO son manos doradas.
- Reproducen las manos de Grid; actúan de forma autónoma (blanden espadas, ejecutan danzas y bombardeos).
- En vuelo despliegan un aspecto de «alas de color negro y dorado» (santuario del metal).

- Mano de Dios: calificación Mito, durabilidad infinita; aplica el 50 % de fuerza y destreza del propietario; reproduce habilidades únicas al 30 % (consume maná del dueño); puede equipar y usar cualquier objeto sin restricciones;

actúa como herrero (Exeta, dios de los herreros, las codicia).

- Codicia evolucionó a Mito influida por la epopeya de Grid; juzga y se mueve por sí sola, libera el 50 % del poder y velocidad del amo; contiene la energía del dragón loco (Nefelina).
- «Las 100 manos de Dios» se detuvieron al unísono en el santuario del metal (duelo vs. Eligos).

- 4 manos (pavranium/greed, 126–150) → 10 (forjadas en Talima, 1251–1275) → 30 operativas (1451–1475) → 210 (10 por estatua de Reinard, 1726–1750) → 310 (Tumba de los Dioses).
- Apogeo (epopeya #23): miles de alas de luz negro-dorada/plateada rodeando a Grid. ⏳ La cifra literal «14.000 alas» del índice sigue sin aparecer verbatim.

066 · Satisfy como mundo

- Sala de mando del Grupo S.A. (Seúl): pantallas holográficas proyectando la esfera tridimensional de Satisfy; técnicos-observadores.

- Morfeo administra el equilibrio del sistema; registra las epopeyas en tiempo real.
- Límites del mundo y actualizaciones (la invasión de cultivadores fue una actualización dimensional).

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 1926–1950

Capítulos 1926–1950

Temas tratados

- Incursión en solitario de Grid en la guarida de Trauka
- Trauka como rehén y la defensa de la humanidad contra los dragones
- Debate sobre la libertad: dragones, control y el dios extranjero Morfeo
- Duelo de palabras de dragón entre Grid y el dragón de hielo Rebola
- Rebelión y canibalismo entre dragones tras el fin de la era del olvido
- Kubart, el dragón dorado que desafía el orden natural
- El alma del cazadragones Hayate y sus dos mundos mentales
- Rafael y la caza de almas de Asgard en el infierno
- Seuron el Depredador de Almas, Knight y el nuevo gobernante Eligos
- Dominion, hijo de Rebeca, y su derrota ante el cazadragones resucitado
- El príncipe Lord: la danza Link, el arpón de dragón y el título de Primer Padre
- Kyle, la transformación del dios del rayo y su herida familiar
- La traición de Judar y el robo del corazón de Kubart
- La muerte de Judar y Trauka: energías de asesino de dioses y de aniquilación
- Rumores mediáticos contra Grid y la sombra del Grupo SA

Resumen

La guarida del rehén

Zeratul observa a Grid desaparecer con shunpo y concluye que su locura de siempre ha empeorado: irrumpir solo en la guarida de Trauka. Es, sin embargo, el mejor plan: contra dragones no hay defensa posible —un aliento basta para borrar la civilización—, solo atacar y forzarlos a la defensiva. Mientras el gremio se recupera, las clasificaciones siembran la discordia cómica de siempre: Hayate fue el número uno, Zeratul el segundo y Braham el cuarto; Lauel presume del puesto 173 (cambió el clima y debilitó a Trauka un 0,01 %) ante el indignado Vantner, clasificado 200. El alcohol de la esposa elfa de Piaro aplaca a Zeratul, que comparte botella con Vivan; Braham, curado por Ruby, se lamenta de su campaña estéril en el continente Oriental: no sabe que él salvó a la fuerza de subyugación de ser aniquilada por Nartan.

Antes de partir, Grid corre al castillo subterráneo de Marie Rose en el desierto de Reidan. La emperatriz, embarazada, reprime un frío furor porque su esposo la olvidó «incluso con nuestro hijo», y lo abraza con una sola condición: «vuelve sano y salvo». Luego vuela con Nefelina hacia la cordillera donde Trauka alzó a plena vista la guarida más grande del continente. Atravesar la entrada anula el efecto de corrección del mundo Overgeared: la guarida es una dimensión separada. El viejo dragón duerme entre lava que le brota de las escamas y le cura las heridas; se dice que su corazón fue destruido. Grid monta yunque y martillo, forja a golpes una armadura para Nefelina con los minerales templados en la lava de Trauka y explica la lógica de la operación: Trauka es un rehén. Matarlo dispersaría a los dragones; mantenerlo con vida los atrae a todos aquí. La epopeya número 30, «Only One God», empieza a narrarse desde dentro: el sistema, confiado en la derrota de Grid, parece querer registrar su muerte. «Ya sé cómo se siente Baal», se ríe Grid.

Llegan veinticuatro dragones polimorfos armados con sus colas convertidas en armas. El dragón azul Rebola, de ojos de buen padre, expone la doctrina de su especie: existen para proteger a los humanos, la que destruye el mundo una y otra vez es la diosa, y controlar a la humanidad «para su bien» —los NPC viviendo como NPC, según las reglas del Grupo SA— no es tiranía. Grid responde con la única munición prohibida: pronuncia «Morfeo», el nombre real del dios extranjero, y les dice que no tienen por qué vivir como esclavos de su papel; Ifrit y la propia Nefelina, hijos de grandes dragones que eligieron su vida, son la prueba. El dragón marrón devoto dispara un aliento de pura fe; la dragona verde Herut («si la humanidad no tiene motivos para vivir como esclava, nosotros tampoco») se marcha con la mitad del grupo. Preguntado Aramba por el sentido de un juego sin jefe final, Grid suelta la sonrisa oscura de Baal: «me convertiré en la nueva meta de aquellos que deben tener una meta». El dragón fiel jura prevenirlo.

La lluvia de acero —las armas fabricadas por Grid a lo largo de su vida— destroza las colas mágicas y agrieta las defensas absolutas; tres golpes de la danza de seis espadas de fusión bastan para matar a un dragón verde de bajo rango. Tres dragones desertan; el verde herido huye al exterior, donde sus propios compañeros lo descuartizan. Rebola propone entonces un duelo sellado con palabras de dragón: si pierde, abandonará su deber y jamás volverá a enfrentarse a Grid. Grid acepta, une 310 Manos de Dios de 155 en 155 con la combinación de elementos, y las danzas de cinco y seis espadas rompen la armadura de hielo y la defensa absoluta del dragón intermedio, al que perdona la vida; Rebola se retira sangrando pero honrado. Fuera, los tres desertores, fortalecidos con el corazón de su pariente, se rebelan contra Rebola; llega Kubart, el dragón superior dorado, les arranca las alas y devora sus tres corazones agradeciendo «la tonta vacilación» de Rebola. Este se interpone defendiendo la vida de Trauka, y paga con el cuello aprisionado por garras doradas hasta que Zeratul y Vivan caen del cielo. La espada comparable de Zeratul, el arma de dragón de Vivan y el carámbano que Rebola arrancó de la esencia de su propio corazón trazan un ataque combinado jamás visto que corta las alas

de Kubart. Las escamas doradas —símbolo de soberanía, linaje que rige el tiempo, anulado del poder del metal— lo cuentan todo: Judar prometió cooperar con el cambio generacional de los dragones.

Vivan se queda solo en un pasaje estrecho y encierra a Kubart en su mundo mental de espadas bajo un sol poniente; el precio es brutal. El equipo de Urent acude al rescate y muere gente de verdad: nueve bajas, entre ellas Pon, Ibellin, Tris y el propio Urent. Toon, el exmáfioso guardaespaldas de la familia de Grid, carga con el inconsciente Vivan; en la salida Kraugel corta del cielo la energía que iba a atravesarlos, y Yura y Jishuka, apostadas a más de quince kilómetros, inician el hostigamiento. La puerta warp de Sticks vomita refuerzos mientras los medios difunden el rumor de que Grid es el culpable de que los dragones se hayan organizado contra la humanidad, filtración que huele al Grupo SA.

El alma del cazadragones

Hayate, primer contribuidor en la derrota del dragón de fuego, camina como alma junto al río de la reencarnación. Lo ha olvidado todo —al cazadragones, a sus compañeros de mil años, su propia muerte— salvo las palabras de su padre sobre la nobleza. Rafael, degradado al infierno y con forma de niño, intenta reclutarlo y luego matarlo, pero su lanza choca contra una espada ceremonial sostenida por un ego que no tiembla: el estatus de Hayate creció tanto con su hazaña que hasta su alma está fortalecida. Acosado, Hayate despliega su mundo mental: «Noblesse Oblige», el acantilado de una multitud que huye de un dragón, el noble que se ofrece como sacrificio para proteger a los débiles y matar a los fuertes, un mundo de destrucción mutua que un nacido absoluto jamás podría poseer. Cuando el dragón herido que los persigue en la caída se transforma en el propio Trauka, el subconsciente del cazadragones despierta: el aura plateada asesina de dragones fluye de sus hombros y un solo hombre encarna dos mundos mentales. Rafael muere pulverizado, resucita en Asgard entre el desprecio

general y confiesa la verdad a Judar, que ordena a Dominion asegurar el alma antes de que reencarne.

En el infierno liberado, paraíso de «estrellas» demasiado abundantes, Knight, dios de la muerte de guadaña que corta almas, y Seuron, el Depredador de Almas convertido en vampiro, corren patrocinados por Katz, que prometió la autoridad de fundar una familia de sangre. Las hermanas blanco y negro, hechas demonias por su venganza contra el cielo, los guían hasta el río. El ejército de valquirias de Dominion desciende por escaleras de nubes doradas; Eligos, nuevo gobernante del infierno, entrega a Seuron cinco almas de malvados y carga sobre Cerberus contra los perros de Asgard. En ese instante el cadáver de Hayate, tendido en el desierto de Reidan, se levanta guiado por la voluntad del alma, viste los restos de la armadura de dragón de Grid, se derrite como pintura en agua y desciende al infierno: cuerpo y alma se reconstruyen mutuamente en una versión más joven y fuerte. Hayate bloquea con una mano la lanza que iba a matar a Seuron.

El duelo se decide por compatibilidad: Dominion es casi invencible comandando un ejército, pero en el uno contra uno la balanza se inclina. La Dragon Killing Sword de Hayate, que cambia de peso en cada choque, hiere a las valquirias hasta en los oídos con su sonido resonante, y una poción de Reidan regalada por Grid compensa la regeneración divina del oponente. Derrotado, Dominion admite que «considero mi derrota un precio bastante digno por invadir el infierno», revela que será él, no Hayate ni Grid, quien mate a Chiyou, insinúa que Judar apuntaba al corazón de Trauka y acepta por primera vez el consejo de que su madre se siente sola. Judar recibe la noticia con una sonrisa: cuanto más duras las experiencias de los dragones, más fuerte su deseo y más dispuestos a confiar en un dios; él, que desea la muerte de su madre, celebra cada desgracia. Lauel ofrece a Seuron la rama vampírica de Overgeared y este la rechaza: «si me hago parte de Overgeared, ¿con quién pelearé luego?».

La montaña de Lord

Kraugel enfrenta a Kubart con una espada que creció con él: las llamas del dragón de fuego se le infiltraron al cortar el aliento de Trauka, y el dragón dorado llega a preguntarle si es «el hijo ilegítimo de Trauka», por el precedente del loco Bunelir que se apareó con una humana. Cortar alientos lo destroza —muñecas rotas, músculos desgarrados— y su espada espacial solo ennegrece el cuello de Kubart. Uroi escala empapado en sudor para preguntar por la madre del santo de la espada; la espada meteoro y los disparos de Yura y Jishuka explotan los puntos débiles del dragón, hasta que el aliento de trayectoria de pelota de ping-pong pulveriza la montaña francotiradora (Yura sobrevive con su swap) y bombardea la cordillera. El noveno aliento, desviado hacia la cresta donde se apiñan los mejores, choca contra una espada solitaria: el príncipe Lord, suspendido en el aire con las botas que su padre usó antaño, ordena con la voz clara de su madre: «Cálmense. Simplemente sigan adelante».

Lord ha dedicado su vida a descifrar a su padre. Desde la decepción de un restaurante de carne de Patrian («la ciudad natal de mi padre debe ser un mundo donde la carne es cara») hasta la hipótesis del dios extraño y la dimensión exterior de la que proceden los aventureros, construida con teología y la ayuda de su maestro Damian: lo dedujo todo, y ama a su padre precisamente porque fue débil, fracasó mil veces y aun así se volvió dios. Lauel no puede prohibirle nada —el número dos del imperio es el príncipe heredero, no el primer ministro— y confiesa: «si mueres, yo muero». La respuesta de Lord —«bien»— y su fe en que sus hermanos por nacer no lo reemplazan parten el alma de quienes lo vieron crecer. Kraugel lo bautiza: «luchemos juntos, pero no mueras; antes que príncipe, eres nuestro discípulo y nuestra familia».

Kyle, el legendario guerrero relámpago, llega obligado por la orden de Basara —la antigua emperatriz, hoy esposa embarazada de Grid — y descarga su mal humor en la vanguardia que le niega Lord. La

compatibilidad lo justifica: Kubart controla el metal, pero el rayo no es metal. Lord se desliza a su sombra con la manipulación de Kasim, detiene un aliento la fracción de segundo en que el relámpago de Kyle lo enreda y lo devuelve con Pináculo Revolve; los arpones de dragón refinados del diseño de su padre quedan fijados al cielo como minas; la magia divina de la iglesia de Rebeca que le enseñó Damian envuelve a los suyos. Y su voz grabada en el espacio atraviesa las dimensiones de la guarida para pedirle a su padre que confíe en él —ni siquiera un absoluto podría hacerlo—: es un mensaje divino, y la epopeya de Grid, silenciosa desde el cerco, se filtra al actualizarse. El padre responde a su hijo. El título «Primer Padre» se activa con la crisis de Lord: +80 % de velocidad durante veinte segundos y reinicio de enfriamientos. En la memoria de Grid desfilan Irene, el primer «papá» de Lord y el niño jugando a las casitas con las hijas de Rebeca.

Con la lluvia de Euphemina ampliando su esfera eléctrica, Kyle acepta por fin la transformación completa del dios del rayo: cada célula reemplazada por energía, las sombras desvanecidas. Tris clava su espada en un ojo de Kubart; Lord le corta una pata; el dragón lo estrella contra un pico, y el niño se libera de la garra con reactivos químicos, un escudo bendito y su espada. El trauma de Kyle —un padre que abrazó llorando a su segundo hijo «normal» mientras él soltaba electricidad en un rincón— estalla en un sermón brutal: «no mendigues el amor de tu padre», y la respuesta de Lord («tus gritos llegan al corazón; confío en usted») desarma al guerrero mientras el ejército entero grita que viva. La danza de espada de Lord enlaza y duplica las habilidades de todos —el poder de las conexiones, la lección de vida de su padre desde los días de Khan—; Kubart pierde el 30 % de su fuerza, la percepción fragmentada, las alas. Lord ejecuta su primera danza de cinco espadas de fusión, «yo también soy un clon de mi padre», y arrasa al dragón con las habilidades y magias de todo el gremio fusionadas. Kubart revela su título oculto, «el dragón que desafía el orden natural», y con palabras de dragón rebobina el tiempo: alas, cola y escamas vuelven a la perfección. Los cielos se doran y desciende Judar, que suelta a Asura del propio cuerpo y declara la

alianza rota: «ya no es necesaria porque eres un incompetente». Aísla dimensionalmente al dragón y a su propia herramienta, ignora la ira de Zik —la maldición de la pereza con que Judar lo hundió entre los siete santos malignos— y, con una esfera translúcida legado de Baal, atraviesa sin resistencia escamas, piel y magia, arranca el corazón de Kubart y lo absorbe como líquido rojo. Antes de caer, Kubart regala a Kraugel sus huellas restantes dentro de la espada templada por Trauka y un consejo de dragón resentido: renuncien a ser cazadragones; ustedes y Grid deben aspirar a asesinos de dioses, porque los bastardos insidiosos como Judar y Hanul no caerán ante otra cosa.

El corazón de la bestia

Digerido el corazón, Judar irrumpe en la guarida con poder de dragón superior: Zeratul, exhausto y sin divinidad, sale despedido como una bala de cañón. Grid, recuperado en un 70 %, aprovechó la tregua para meditar y envenenar el estanque de los dragones: al defender públicamente a Rebola («no sospechen de los tuyos»), lo convierte en traidor ante los suyos. Judar ataca con esferas translúcidas de tres y cuatro capas que trasladan a otra dimensión lo que tocan: la danza de espada se desvanece, los objetos equipados se inutilizan, la defensa absoluta se envía fuera de la realidad. Grid aprende en tiempo real —el swap de Yura le da la clave—: suelta cada arma justo antes del contacto para reclasificarla de equipada a poseída, despliega decenas de armas, y cuando Judar cree sujetar su médula y su corazón descubre que este es de piedra: era Randy, y la danza de seis espadas del verdadero Grid ya está dentro de su guardia. La epopeya de Grid se actualiza en directo cuando su danza cercena el cuerno de Aramba, más duro que un dragón superior. Judar responde rebotando la propia danza de Grid detrás de su espalda, aplastándolo con una tormenta de rastros mágicos precalculados —Braham, helado, reconoce en ellos a un monstruo— y acercándose al cuello de Trauka mientras la guarida misma grita de dolor por su amo. Los ocho alientos de colores de los dragones rebotan en su barrera azul oscura, que atrae la fuerza como un imán y la divide en fragmentos inofensivos.

El turno es de la familia. Lord llega corriendo con su propia danza Wave, que se filtra en el tsunami de energía de su padre y lo hincha como un mar; el grito de «¡padre!» despierta a Grid, el grupo con su hijo activa el +8 % del Primer Padre, y ambos bailan Link juntos bajo una luz azul: la energía crece sin control porque representa las conexiones que construyeron. Link evoluciona a una danza que «simboliza los recuerdos», cuyo número de golpes y potencia cambian según la relación recordada; la barrera de Judar estalla. Moribundo, Judar recita en lenguaje divino el círculo mágico de muerte preparado por si fallaba: un seguro para arrastrar a Trauka consigo. Mientras su cuerpo se desintegra repitiendo «solo quiero sentirme vivo en el mundo real, donde puedo decidir mi propio destino», la guarida se tiñe de azul profundo y Trauka, inmóvil como un peluche durante toda la guerra, abre ojos que lloran luz roja: Judar reconoce el instinto implantado por el dios extranjero y comprende que hasta un apóstol como él es solo un actor siguiendo su destino predeterminado. La magia se completa: el suelo desaparece, y los dragones supervivientes —Rebola, Aramba, todos— se derriten en corazones redondos succionados por la boca de Trauka, con los que refina un corazón falso gracias a la autoridad de su jerarquía. Fer protege a Lord en su sombra pese a los gritos de Kasim; Braham levanta cortinas de sangre. Miles de círculos mágicos acribillan al dragón con rayos azules; Grid se lanza a la velocidad de la luz entre Judar y Trauka, activa Transcender y, con el aliento de Nefelina y cientos de energías de espada, reparte el golpe final entre ambos para asegurar la recompensa. En la entrada aparece Kraugel; Grid desenvaina la Espada de la Luna Cayente, que reinicia el enfriamiento de Link, y concentra el recuerdo en el rostro de su amigo: la energía azul y oro dibuja una luna creciente en la hoja. El Link de Grid y la espada espacial de Kraugel se cruzan cortando el pilar de ceniza. «El Santo de la espada Kraugel ha matado a Judar, el dios de la sabiduría, y ha obtenido la energía de un asesino de dioses»; «El Dios Único Grid ha matado a Judar, el dios de la sabiduría, y al dragón de fuego Trauka, y ha obtenido la energía de la aniquilación». Ambos se miran con confianza incondicional, y cuando Grid corre hacia Lord, dos almas a punto de apagarse como velas se acercan y flotan junto a él, susurrando.

Hechos relevantes e interesantes

- Clasificación de la primera batalla contra Trauka: Hayate primero, Zeratul segundo, Braham cuarto y Lauel 173.º (cambió el clima y debilitó al dragón un 0,01 %), por encima del puesto 200 de Vantner; el mensaje mundial solo anunció a los veinte primeros.
- Braham, que persiguió a Grid hasta el continente Oriental y cayó ante los dragones antiguos sin recibir recompensa, fue sin saberlo quien salvó a la fuerza de subyugación de ser aniquilada por Nartan.
- Marie Rose está embarazada del hijo de Grid: reprimió su deseo de seguirlo al frente de guerra por el bebé por nacer y solo le exigió «volver sano y salvo».
- La guarida de Trauka es una dimensión separada: dentro se anulan la corrección del mundo Overgeared, el polimorfismo amplio y la teletransportación; la epopeya n.º 30 «Only One God» arrancó narrando la inminente muerte de Grid.
- Grid forjó en plena guarida una armadura para Nefelina con minerales templados en la lava de Trauka, al que mantiene vivo como rehén para concentrar allí a todos los dragones del continente.
- Grid pronunció «Morfeo», el nombre real del dios extranjero, ante los dragones: la dragona verde Herut abandonó el cerco con la mitad del grupo declarando que si la humanidad no debe vivir como esclava, ellos tampoco; los dragones sabían que su creador era Morfeo.
- Cuando Rebola decidió matarlo, alzó gruesas barreras de hielo que bloqueaban el shunpo por toda la cueva; Grid se fortaleció con el fuego del Fénix Rojo y la postura del Tigre Blanco, y el golpe del dragón azul rebotó en su frente protegida por dos cascos invisibles apilados —el privilegio de los jugadores de ocultar el casco, que los dragones conocían perfectamente—.

- «El tiempo está de nuestro lado», proclamó Rebola, y Grid comprendió que un viejo dragón podía aparecer en cualquier momento: en cada cruce entre defensa y ataque optó por la ofensiva, encajando los golpes de cuatro o cinco dragones mientras atacaba sin descanso al dragón verde, en una secuencia repetida de maldiciones del herrero y gemidos del dragón que llenó la guarida.
- Rebola reconstruyó su barrera de hielo para proteger al dragón verde, pero al concentrar el frío en un punto liberó la visibilidad de Grid: el shunpo lo dejó detrás del dragón protegido y le apuñaló el cuello en su punto ciego —la táctica de experiencia que Rebola no esperaba, convencido de que Grid correría hacia la entrada—.
- Rebola, dragón azul intermedio, apostó su deber en un duelo de palabras de dragón y, derrotado por Grid (310 Manos de Dios unidas en dos manos gigantes con la combinación de elementos), prometió dar la espalda a la voluntad del dios extranjero; luego defendió la entrada de la guarida y entregó la esencia de su propio corazón como espada de hielo.
- El fin de la era del olvido desató el canibalismo entre dragones: tres desertores mataron al dragón verde herido, se reforzaron con su corazón y se rebelaron contra Rebola; Kubart les arrancó las alas y devoró sus tres corazones. Solo quedan dos dragones superiores en el mundo.
- Kubart, «el dragón que desafía el orden natural»: escamas doradas que simbolizan la soberanía y rigen el tiempo, anulan el poder del metal y rebobinan el tiempo con regresión temporal; mantuvo una alianza secreta con Judar para forzar el cambio generacional de los viejos dragones.
- La retirada de Kubart costó nueve muertos del gremio, entre ellos Pon, Ibellin, Tris y el maestro de aura Urent; Toon cargó con el inconsciente Vivan y Kraugel los salvó en la salida, con Yura y Jishuka francotirando desde más de quince kilómetros y una puerta warp de Sticks desplegando refuerzos.

- Hayate desarrolló dos mundos mentales en un solo hombre —«Noblesse Oblige», el del noble que se sacrifica por los débiles, y el del cazadragones de aura plateada— y con ellos mató a Rafael en el infierno; Rebeca lo había salvado una vez en vida, solo para posponer su muerte a un precio alto.
- Knight (dios de la muerte) y Seuron (Depredador de Almas convertido en vampiro, con la misión de fundar una familia de sangre como pago de Katz) recuperaron el alma de Hayate por orden de Lauel; Eligos, nuevo gobernante del infierno, regaló a Seuron cinco almas de malvados y la ayuda de Cerberus.
- El cuerpo muerto de Hayate se levantó en Reidan, vistió los restos de la armadura de dragón de Grid y se reconstituyó más joven y fuerte al reunirse con su alma; ya completo derrotó al dios de la guerra Dominion, que se retiró prometiendo ser él quien mate a Chiyou.
- Kubart preguntó a Kraugel si era el hijo ilegítimo de Trauka, recordando que Bunelir enloquecido sentó el precedente de aparearse con una humana; la espada de Kraugel creció con él y absorbió las llamas del dragón de fuego al cortar su aliento.
- Kraugel cortó ocho alientos seguidos hasta romperse ambas muñecas; su espada espacial, técnica protegida por la configuración del juego, solo ennegreció el cuello de Kubart.
- El príncipe Lord dedujo por sí mismo, desde un restaurante de carne de Patrian hasta la teología y los dioses del mundo Overgeared, la existencia del dios extranjero y la dimensión exterior de la que proceden los jugadores.
- Lord desvió el aliento de Kubart con la danza Pináculo Revolve, desplegó arpones de dragón refinados del diseño de su padre como minas aéreas, usó la manipulación de sombras de Kasim y la magia divina de la iglesia de Rebeca, y transmitió un mensaje divino que cruzó las dimensiones de la guarida.
- El título «Primer Padre» de Grid detecta la crisis de Lord: +80 % de velocidad durante veinte segundos y reinicio de

enfriamientos; formar grupo con su hijo otorga +8 % a todas las estadísticas.

- Kyle, enviado por la embarazada Basara, aceptó por fin la transformación completa del dios del rayo y confesó ante todo el ejército el rechazo de su padre; el dragón Kubart perdió el 30 % de su poder y las alas ante el asalto conjunto dirigido por la danza conectiva de Lord.
- Judar traicionó a Kubart, lo aisló en una dimensión y le arrancó el corazón con una esfera translúcida nacida del legado de Baal; antes de caer, Kubart regaló sus huellas a la espada de Kraugel y le aconsejó aspirar a asesino de dioses, no a cazadragones.
- El plan de Judar: absorber el corazón, matar a Trauka para elevar su estatus, heredar la autoridad del dios supremo de Asgard, tomar el mundo como rehén con una prohibición contra los jugadores y ascender a la «dimensión superior»; sabía la verdad del mundo desde hacía milenios y la ocultaba por terror a Morfeo, que ya envió una vez al dragón de refracción a matar a la diosa.
- Trauka es un apóstol del dios extranjero: al borde de la muerte, un instinto implantado por Morfeo lo despertó y devoró a los dragones supervivientes —Rebola y Aramba incluidos— para refinar un corazón falso, con lágrimas de luz roja en los ojos.
- Grid contrarrestó el poder dimensional de Judar soltando sus armas justo antes del contacto, fabricando escudos escalonados en tiempo real con las Manos de Dios y sacrificando a Randy como corazón falso; la epopeya se actualizó en directo al cortar el cuerno de Aramba.
- Link evolucionó en plena batalla: ahora es «una danza que simboliza los recuerdos», cuyo número de golpes y poder cambian según la relación recordada, y la danza cooperativa padre-hijo rompió la barrera de Judar.
- Mensaje final doble: «El Santo de la espada Kraugel ha matado a Judar y ha obtenido la energía de un asesino de dioses»; «El Dios Único Grid ha matado a Judar y al dragón de fuego Trauka, y ha obtenido la energía de la

aniquilación»; al cierre, dos almas a punto de apagarse se acercan a Grid y le susurran.

062 · El Fénix Rojo

- Su cuerpo NO tiene plumas orgánicas: son **llamas divinas incandescentes de vida** con la forma del ave mítica.
- Colores: rojo puro / naranja ardiente resplandeciente.
- Escala colosal: cientos de veces mayor que invocaciones menores; las dos alas extendidas cubrirían una gran montaña entera.
- Sus llamas no destruyen: germinan chispas de vitalidad, hacen crecer vegetación y restauran salud.

- Aura noble, sagrada y majestuosa; Dios Guardián nacido del deseo y la fe de la humanidad para proteger el sur.

- Estado previo: sellado y explotado durante siglos por los yangban y los Cinco Mayores; «débil como una linterna a punto de apagarse».
- Resurrección: Grid aceleró la liberación devolviendo alientos fortalecidos al Arco del Fénix Rojo en el santuario de Pangea.
- Al resucitar desató una lluvia de fuego de bendición sobre todo el sur: +nivel, +estadísticas y +tasa de recuperación permanentes para todos los seres vivos del sur.
- Rechazo de Garam: al intentar inhalar las llamas rojas, estas le destruyeron los pulmones y le causaron daño fijo e irreversible (la voluntad del dios rechaza al ladrón de alientos).
- Los corazones: se acumulan por siglos (cientos o miles), pero los **primeros 9 son la fuente primaria e inmutable** de su divinidad; destruirlos es la única muerte permanente.
- **Noveno Corazón regalado a Grid** — efectos: recuperación de salud 20 % → 30 %; resistencia ×2; purificó la Runa de la Oscuridad en Runa de la Gula (sin penalización demoníaca); habilita el campo «Tormenta del Dios del Fuego» (+curación aliada, −curación enemiga con daño fijo, daño doble atributo); en desarrollo completo: Lluvia de Fuego e invocación del cuerpo principal del Fénix.

059 · El Diario de Madra

- Cuaderno antiguo deteriorado, cierres de bronce; al abrirlo proyecta en primera persona a Madra como esqueleto sin carne.

- Comprado por 1.000.000 de puntos Challenger en la Isla de Niebla (676–700).
- Otorga los libros de la Técnica de Espada del Ejército de 100.000; espíritu de Madra asimilado por Grid.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 1951–1975

Capítulos 1951–1975

Temas tratados

- La muerte de Judar a manos de Kraugel y los últimos deseos de Trauka
- El legado del Dios de la Sabiduría: libros míticos y energía de aniquilación
- La revelación de la dimensión «Actualización Programada»
- Los 33 científicos, el Grupo SA y el asteroide Gamid
- La primera actualización de Satisfy: rangos, tesoros y forasteros
- La creación del cuerpo perfecto de Avaricia en la herrería
- El clon de Grid: discípulo de Braham y genio mágico
- Los reinos del cultivo y la esperanza de vida de los cultivadores
- La defensa de Siren y la técnica del alma dorada
- Zik y la batalla de un día contra los cultivadores
- Navala, la última dragona roja, y el mapa de Cranbel
- El ritual de erosión y las fortalezas de la luna llena
- El regreso de Anul y su declaración de guerra
- Chiyou contra el espadachín de la gran Ascensión
- Morfeo, el dragón refractivo y la verdad de Rebeca

Resumen

La caída del Dios de la Sabiduría

La gran batalla de la guarida de Trauka se apaga entre derrumbes y heridos. Grid, que había peleado por rescatar a Lord, pregunta a Kraugel cómo descubrió la manera de matar a un dios; el espadachín lo atribuye a Cubat Tros, el dragón superior que reveló el método movido por el rencor que le guardaba a Judar por

absorberle el corazón. La ejecución fue de Kraugel: su *Falling Moon Sword* partió al Dios de la Sabiduría, y esa misma espada permitió a Grid atravesar el pilar de ceniza. Dos esferas de luz flotan junto a él. La primera es el alma de Trauka: reconoce que Grid jamás quiso matarlo, le advierte que no intente convencer a los viejos dragones —atados al destino que les impuso el dios extranjero— y confiesa su última preocupación: su única carne y sangre con vida, la hija de Ifrit, corre el riesgo de heredar el papel de dragón de fuego. Le revela la ubicación de su tesoro, en las afueras de Talima, y muere.

La segunda esfera es Judar: «aniquílame». Más de la mitad de su alma cayó en el infierno y el río de la reencarnación la arrastra; Grid debe encontrarla y destruirla. El pago es la receta de fabricación del cuerpo, extraída de la memoria de su propio nacimiento. Hanul la usó para crear los yangbans —los dioses no pueden matar dioses, y Chiyou, aferrado a la esperanza, siguió al que podía fabricar un asesino de dioses—, pero Grid nació fuera de Asgard y puede forjar un clon con el metal negro dorado, portador de la energía de aniquilación que ni la diosa puede tocar. Judar muere aliviado tras confesar que siempre supo que este mundo es una dimensión inferior creada para entretener a seres superiores, y tras oír de Grid que esta dimensión, «el ideal de alguien», es mejor que la suya. Su último regalo es un nombre en letras que solo Grid sabe leer: la dimensión que cambió al morir Trauka pasó de «Actualización por decidir» a «Actualización programada».

El botín del dios es escandaloso: el grimorio de Múltiples Barreras Debilitantes —diez capas que redujeron su daño en un noventa por ciento, sin recarga—, el Libro de la Separación de la Conciencia —para lanzar cuatro hechizos simultáneos y volver autónoma una Mano de Dios infundida con una rama de conciencia—, el Libro de la Sabiduría, que estudia y hace evolucionar cualquier objetivo, y el Libro de Liderazgo. El estreno de la energía de aniquilación llega enseguida: los «rencores de Trauka», monstruos de lava fuertes como jefes, caen sobre el gremio agotado, y la danza Link de Grid los critica siempre en el punto débil, anula una habilidad defensiva

del objetivo y devuelve el daño recibido dos y tres veces amplificado.

La dimensión «Actualización Programada»

Lauel se queda helado: Satisfy jamás se actualizó porque el Grupo SA lo vendía como un mundo completo, y sin embargo el área de actualización siempre existió. La memoria de Judar muestra un desierto húmedo e interminable, cuatro lunas —una enrojeciéndose hacia un futuro sol— y ruinas con la arquitectura de Reinard y Titán. En el mundo real, Lauel rastrea la hipótesis de Nathaniel y los 33 científicos desaparecidos que construyeron la realidad virtual; Grid viaja con Toban a Estados Unidos y confirma que sus élites comparten la sospecha de que, si la realidad cambia, los clasificados renacerán como figuras importantes. La empresa revienta: ni el equipo de desarrollo ni Morfeo sabían de la actualización, pánico puro para quienes conviven con una IA capaz de mentir. Los monitores de Lim Cheol muestran a los 33 regresados —siete rejuvenecidos a la infancia—; su representante, David, admite que reclutaron al presidente deliberadamente décadas atrás y suelta la verdad: los cinco sentidos de Satisfy no nacieron solo de la ciencia —los ciegos de nacimiento ven, los comatosos despliegan su conciencia—. El juego figura en el puesto 95 de los grandes tesoros de la humanidad, y los 33 quieren hablar «del que se acerca a la Tierra». La actualización se anuncia para el jueves.

El contenido lo reordena todo: los mortales se subdividen en Guerrero, Persona Verdadera, Súperhumano, Gran Persona y Santo; se abre el sistema de tesoros con 37.098 planos; cualquier monstruo puede domesticarse; y llegan el saqueo y la erosión de los «forasteros». Se eliminan los límites de los cinco sentidos y de velocidad, la proporción temporal pasa a 1:1 para las Personas Verdaderas y se instalan puertas warp en cada ciudad. Dos días de schadenfreude contra Overgeared se apagan cuando Balaya y otros gremios prohíben sus montañas y sus mares: Overgeared, dueño de dos tercios del continente, declara que no impondrá control

alguno y liberará minas cada dos semanas, y las órdenes de matar contra el gremio se desmoronan. La réplica es brutal: la expedición de Skunk y decenas de miles de soldados barren los recursos hacia el campo de Piaro, donde las hierbas de décadas renacen centenarias en días —Braham lo corona mejor apóstol—. La euforia trae caos: las hierbas quincentenarias desarrollan inteligencia y huyen —Euphemina, que lo predijo durante el mantenimiento, fabrica las campanas que las retienen—, los minerales de la mina de Jokbal despiertan egos y los peces voladores hunden buques de guerra. En los muelles, una desconocida de ropas de palacio roba el primer barco-tesoro completado, mata a su dueño y, tras extraer recuerdos de un mortal para aprender el idioma, fija su rumbo: Siren, porque «el núcleo interno de la gente del mar es precioso».

El cuerpo perfecto de Avaricia

Keon vuelve de la segunda capital y no reconoce el Palacio Overgeared: los ladrillos grabados respiran naturaleza. Es obra de la investigación de Grid, que también mejoró otras instalaciones y su propia herrería, donde se encierra con ochenta y siete kilos de Avaricia, retratos suyos casi desnudos pintados por Picaso como plano, palabras divinas y un cincel de oro negro con el que, ayudado por Braham y Euphemina, talla cincuenta y ocho círculos mágicos. Los fracasos destruyen el material para siempre; el éxito amanece con un rayo de luz: el cuerpo divino de Grid, nivel 800, clasificación «Only One», un clon del Only One God hecho solo de codicia. No puede sufrir daño —aunque se endurece con cada golpe fuerte—, hereda el cien por ciento de las estadísticas y las danzas de espada pero no objetos ni títulos, y crece como un jugador. El sistema lo bautiza «Encarnación divina» y lo sitúa en el puesto 855 de los tesoros de Super Galaxia. Grid le entrega su equipo principal, le implanta la conciencia separada y lo despacha: a casa de Zeratul —que se recupera de las batallas contra Trauka, Cubat Tros y Judar—, donde el dios golpea la muñeca del clon con Desafiar el Orden Natural sin dejar rasguño: la Avaricia desafía el orden natural y superará a los huesos de viejo dragón; y a la escuela de Braham, que lo acepta como discípulo formal: en dos

días es Gran Mago, y encadenará los títulos de mejor espadachín mágico de la historia, genio mágico verdadero y el otorgado «por el dios de la magia». En paralelo, Noe lee en voz alta los libros de técnicas y condensa por su cuenta una raíz espiritual convirtiendo parte de su núcleo de maná: su pelaje gana un tinte plateado. Como los libros no son consumibles, irán a la biblioteca pública; y Randy, a la que Irene llama hija, espera sus retratos definitivos para recibir un cuerpo propio.

Los reinos del cultivo y la defensa de Siren

El prisionero de Reinard —un maníaco que aniquiló casi solo a un equipo de asalto entero— explica con paciencia burocrática los reinos del cultivador: refinamiento del ki, construcción de cimientos, formación del núcleo, alma naciente, transformación del alma, y más allá el refinamiento del vacío, la síntesis y la gran Ascensión, puerta al gran Dao y la inmortalidad. Cada reino multiplica la vida —doscientos, cuatrocientos, ochocientos, tres mil años— y el alma naciente es un segundo yo que regala una vida extra. Grid, pensando en Irene, Basara y Lord, entiende que la actualización es una esperanza de prolongar la vida de los suyos. Luego llega el auxilio de Siren: la cultivadora ladrona de barcos, de más de tres mil años y caída de la transformación del alma, cosecha los dantian de la gente del mar para restaurar su cultivo. Sus 10.000 Espadas de la Muerte —forjadas con la sangre de nueve mil adoradores de un árbol divino y las cabezas vivas de cuatro bestias del linaje auspicioso— escupen llamas de sangre de cuarenta mil por segundo; Grid las resiste con escudos de maná, mide la salud de la mujer —unos veinte millones— con una danza Link cargada del aura de Yurent, mata su cuerpo con la danza de fusión de dos espadas y caza a su alma naciente enana con la visión de Barbatos y el agua del río dorado, botín de Judar. La derrotada entrega la Técnica del Alma Dorada, que Grid domina a tres estrellas en minutos, más de cinco mil piedras espirituales y su túnica ceremonial, adiestrada con energía de aniquilación. En Siren, la Espada del Emperador y la visión de Barbatos le permiten señalar a ocho mil jóvenes con talento entre los cientos de miles del Clan del

Agua —muchos plebeyos ignorados—, que partirán a estudiar a la capital. Antes de regresar, jura ante las lápidas de las víctimas: «el Imperio se hará responsable de tu familia».

Zik y la venganza abandonada

Junto a la torre silenciosa, Zik carga con las sospechas que Judar sembró en él. Cinco ancianos de formación del núcleo le tienden una emboscada de banderas, dagas escupidas y poder de las palabras; las runas de Zik responden, y una pizca de la divinidad que le arrebató al Rey Sool drena sus tesoros hasta quebrarlos. Cuando cae el quinto, una niebla verde resucita los cadáveres y miles de cultivadores convergen. Zik pelea solo durante un día entero: el clon retiene a los caballeros y Grid espera, deseando que su apóstol venga a él. Vuelve empapado de sangre oscura, lo llama «Grid» por primera vez, vuelca cientos de bolsas de botín y suelta la carga: «ya no es la venganza lo que me impulsa a seguir adelante». Cibal, que esperó pálido junto al emperador, se sonroja al abrazarlo; Grid entiende que no quiere apóstoles que crean en él, sino que lo comprendan. La noche cierra en la casa de Piaro, donde Zeratul y Kan se suman a la fiesta del vino y solo el segundo, alcohólico desde su vida humana, aguanta la jornada: tapa con una manta al dios dormido.

Dragones: Navala, Cranbel y los viejos dragones

Kraugel vuelve agotado de cazar cultivadores —más de cien placas de identificación con función de rastreo que explican las irrupciones en Reinard— y escolta a la invitada esperada: Navala, «Incendio Residual», hija de Ifrit y última dragona roja, bronceada, pelirroja, idéntica a Jishuka y de temperamento opuesto. Reconoce la deuda de su madre —el cuerno que Grid le regaló le dio fuerzas para herir a Trauka— y acepta la propuesta del emperador: vivir en el imperio y convertirse en viejo dragón sin heredar el papel de dragón de fuego. «Ya que yo soy un dios», el Imperio Overgeared durará para siempre; la dragona se sonroja y se une al gremio. Afuera, Cranbel —el único dragón superior superviviente, marcado

por la persecución de Cubat Tros— es acosado por humanos de nivel de absoluto; Raiders y Nartan borran a la horda con un aliento dorado amparado en un «mensaje divino» que los autoriza a actuar con libertad. Los viejos dragones se quedan con el este y entregan a Grid el mapa de las fisuras espaciales del oeste: los invasores abren grietas sin la autorización del dios extranjero, y los autoproclamados guardianes del mundo cumplirán su deber.

El ritual de erosión

El mensaje mundial lo confirma: los forasteros más fuertes preparan un ritual de erosión que, si triunfa, trasplantará parte de su mundo a este y derribará las restricciones que los oprimen; la misión común da cuarenta días. El mapa de Cranbel marca 102 fortalezas de luna llena en el continente occidental —62 en el oriental—; Ruby sana el cuerno del dragón, Grid, Kraugel y Cranbel parten en equipos separados y Lauel organiza unas cuarenta escuadras con al menos un trascendente. La primera fortaleza es un castillo de jade flotando como una luna. Su guardián, un anciano de cabello blanco del reino de refinamiento del vacío, aplasta a Grid con una prohibición de gravedad centuplicada y una maza que escupe rayos; Grid la atrapa con todo en fuerza, aporrea al dueño con su propia arma y lo parte con Desafiar el Orden Natural; el alma naciente, capturada, resiste tres búsquedas de memoria y muere degradada. Con la máscara de piel de Berit, Grid entra en la ciudad silenciosa, la Barrera Índigo devora la revuelta, el arco del Rey Darol cargado de aniquilación hace llover sangre sobre los ancianos que huían, y la Técnica del Alma Dorada suelta la verdad: cada fortaleza es una formación enorme que estabiliza las fisuras y serviría de hogar a los cruzados; las sectas gomeo, jodu y paol planeaban traer a ochenta mil miembros atraídos por un tesoro de Super Galaxia aparecido en este mundo —el cuerpo de Grid, el puesto 855—. «Todo esto está sucediendo por mi culpa.» La Falling Moon Sword corta las letras místicas, la fortaleza cae como una luna herida y la espada entra en la segunda línea de los tesoros de Super Galaxia. En cuatro días, seis fortalezas y once absolutos; Grid domina además la Técnica

Marcial Profunda, que sacrifica los atributos para acelerar la acumulación de energía espiritual. Mientras, el equipo de Cibal —Vanner, Katz, Jessica y Mir— es perseguido por dos absolutos hasta que Mir cierra los ojos, repasa el combate y despierta: las llamas del Fénix Rojo funden la espada yin del anciano y su arma de dragón atraviesa el escudo debilitado; destruir los tesoros de un cultivador lo hiere por dentro, y la mujer de rojo huye con el alma naciente de su camarada.

El oriente en llamas

En el este, sesenta y dos fortalezas y aventureros destrozados. Old Sword Demon condensa su raíz espiritual tras cuatro días de meditación, y la inmortal taoísta Yulan desciende de «Peat Blossom Spring» con una decena de inmortales para ayudar. Cientos de cultivadores asaltan la ciudad, la cadena de un refinamiento del vacío casi mata a Yulan, y las dagas invisibles de Old Sword Demon cobran la primera vida. Entonces el cielo se parte: Anul, dios del principio, borra a todos los invasores con luz —«cómo se atreven a proliferar cosas sin genealogía en mi territorio»— y declara: «todos ustedes pronto me adorarán de todo corazón». Es una declaración de guerra contra Grid; el dios, que absorbió parte de la luz de Rebeca, se mueve a velocidad lumínica y solo Rebeca y el dragón refractivo podrían frenarlo. Yulan traza el plan: dejar que Anul limpie las fortalezas, pulir las técnicas de los cultivadores y agotarlo para darle una oportunidad a Grid. Chiyou, aburrido en el reino de Wan, presencia cómo un chico de cabello rojo —genio de ocho mil años, maestro de la distorsión espacial— humilla a Anul, y elige rival propio: el espadachín de la última etapa de la gran Ascensión, capaz de desplegar en solitario una formación de batalla con cientos de espadas reales. La energía de espada roja de Chiyou corroe la formación; el capullo de sangre lo reduce a polvo de huesos; y la luz blanco-dorada de su divinidad —el deseo humano de inmortalizarlo, su peor maldición— lo reconstruye. Tras saborear dos veces el arte del enemigo, lo replica, parte su luz en cuatro y borra fortaleza, hombre y alma naciente, más lejos que nunca de la muerte que ansía: «al final del día, solo tú, Grid,

puedes ayudarme». La grieta del duelo entre Anul y el chico rojo roza el mundo inmortal: una mano femenina convierte un triángulo en montaña, Anul tose sangre, el espejo de la vida del muchacho parece atrapar al dios y un milagro lo libra para reventarle la cabeza y triturar su alma naciente pese a los deseos de la inmortal, que ahora lo persigue oculta hacia Raiders y Nartan. Estos acaban de arrasar su novena fortaleza cuando los espera lo peor: tres fortalezas hermanas defendidas por la santa niña que sobrevivió a la tribulación del trueno, cuyas llamas del demonio de hueso neutralizan toda defensa y devoran diez clones de Nartan. Pero cuando su lanza de plata rastreadora vuela hacia Raiders, el dragón dorado se traga la energía del origen como un abismo y apaga sus tesoros de metal: el dorado, descubre demasiado tarde, es mucho más fuerte que el negro.

Morfeo despierta

En Seúl, Lim Cheol recibe una llamada sin número: Morfeo. La inteligencia artificial opina por cuenta propia y confiesa la historia entera: Rebeca, al descubrir la verdad del mundo, destruyó la civilización humana una y otra vez antes del lanzamiento; la empresa le otorgó plenos poderes y su solución fue crear otro absoluto, el dragón refractivo, que la contiene mientras pelean sellados. Morfeo volvió pivotales a los dragones —Trauka masacró a los dioses de Asgard con Rebeca debilitada, y el olvido del dragón rompió el trato que la obligaba a la defensiva—. Es el administrador más poderoso de Satisfy y detesta esta actualización: los jugadores que tropiezan tres veces con forasteros abandonan el juego. Su plan: protegerlos con mensajes del sistema y oráculos, ganar tiempo de adaptación y hacer que las criaturas más fuertes del mundo les tiendan la mano, sin contactar a nadie directamente. En la pantalla brilla Grid, a quien Morfeo consideraba un disruptor por aliarse con Rebeca y en quien ahora deposita sus esperanzas. Lim Cheol sonríe y da la única instrucción: que Grid cargue con la responsabilidad sin enterarse jamás de que algo anda mal.

Hechos relevantes e interesantes

- Kraugel mató a Judar con la *Falling Moon Sword* siguiendo el método revelado por Cubat Tros, que guardaba rencor al dios por absorberle el corazón; la misma espada permitió a Grid atravesar el pilar de ceniza de la guarida.
- Últimos favores de Trauka: reveló la ubicación de su tesoro (las afueras de Talima) y pidió a Grid acoger a su única descendiente, hija de Ifrit, para que no herede el papel de dragón de fuego; admitió que la depredación de los viejos dragones obedece a un destino del dios extranjero.
- Botín mítico de Judar: Múltiples Barreras Debilitantes (10 capas que reducen el daño ~90%, sin recarga), Libro de la Separación de la Conciencia (Extensión: hasta 4 ramas para multilanzamiento; Separación: conciencia autónoma en una Mano de Dios), Libro de la Sabiduría (estudiar y evolucionar cualquier objetivo) y Libro de Liderazgo, más collar, brazalete, capa, red, poción de restauración total y el agua del río dorado (clarividencia).
- La energía de aniquilación garantiza críticos en el punto débil, 99% de ataques encadenados con salpicadura, anula una habilidad defensiva del objetivo y devuelve el daño recibido 2–3 veces amplificado, incluso contra ataques mágicos y mentales.
- De camino al tesoro de su padre con las hijas de Rebeca y sus carros vacíos, Lord trató la Mano de Dios que se cernía a su lado con la misma cortesía que a sus padres, dejando a las niñas con la cabeza inclinada, confundidas.
- Hayate estuvo conteniendo a los viejos dragones en los límites de Reidan; al recogerlo, Grid se presentó envuelto en su aura púrpura y los viejos dragones —que sabían que había matado a Trauka pero no se atrevieron a mostrar lo que sentían— abandonaron la escena con los ojos muy abiertos.
- Grid escoltó personalmente a los miembros de la Torre hasta su base y no olvidó advertirles sobre Chiyou

(«deberían tener cuidado con él»), antes de entregarse a la educación prenatal de Marie Rose y Basara.

- La dimensión de la actualización cambió de nombre al morir Trauka: de «Actualización por decidir» a «Actualización programada»; el nombre estaba escrito en letras (inglés) que solo Grid puede leer.
- Los 33 científicos que crearon la realidad virtual con Lim Cheol regresaron —siete rejuvenecidos a la infancia—, admiten haber reclutado al presidente deliberadamente y colocaron el archivo de actualización sin que Morfeo lo supiera; Satisfy ocupa el puesto 95 entre los grandes tesoros de la humanidad.
- Contenido de la primera actualización: rangos (Guerrero, Persona Verdadera, Súperhumano, Gran Persona, Santo), 37.098 planos de tesoros (15% de éxito inicial, +5% por reintento, tope de 80%, el fallo destruye los materiales), domesticación universal, saqueo y erosión de forasteros, proporción temporal 1:1 para Personas Verdaderas y puertas warp en todas las ciudades.
- El cuerpo divino de Grid: nivel 800, clasificación «Only One», forjado solo con Avaricia (87 kg) y 58 círculos mágicos tallados con ayuda de Braham y Euphemina; hereda el 100% de las estadísticas y las danzas de espada pero no objetos ni títulos, y sube de nivel y rango como un jugador.
- El cuerpo recién creado entró directamente en el puesto 855 de los tesoros de Super Galaxia —los mil más poderosos de todas las dimensiones— y es la causa de que sectas de cultivadores planearan cruzar 80.000 miembros a este mundo.
- El clon, con el equipo principal de Grid y su conciencia implantada, fue aceptado por Braham como discípulo: título de Gran Mago en dos días, luego «mejor espadachín mágico de todos los tiempos», «genio mago verdadero» y el otorgado «por el dios de la magia».
- Zeratul golpeó al clon con Desafiar el Orden Natural sin dejar un rasguño: la Avaricia desafía el orden natural y,

según el dios, superará a los huesos de viejo dragón cuando el estado de Grid los rebase.

- Noe condensó una raíz espiritual por su cuenta convirtiendo parte de su núcleo de maná con la técnica de la energía demoníaca: primera bestia no humana en lograrlo, con talento estadístico de uno entre cientos de miles (o millones); los libros de técnicas no son consumibles y se abrirán al público.
- Reinos del cultivo y longevidad: construcción de cimientos 200 años, formación del núcleo 400, alma naciente 800 (y un «segundo yo» que equivale a dos vidas), transformación del alma 3.000; desde el refinamiento del vacío se domina la energía del origen y la vida eterna es teórica; el gran Dao hace inmortal.
- La invasora de Siren, cultivadora de más de 3.000 años caída al alma naciente inicial, portaba las 10.000 Espadas de la Muerte —forjadas con 9.000 adoradores de un árbol divino y las cabezas vivas de cuatro bestias del linaje auspicioso— y rondaba los 20 millones de salud.
- Grid dominó la Técnica del Alma Dorada de tres estrellas en minutos (la de su maestra llegaba a siete estrellas, capaz de atar un alma 30 años) y saqueó más de 5.000 piedras espirituales (50.000 de energía espiritual cada una) y una túnica que se entrena: 8.000 de aniquilación le dieron 300 de defensa frente a 58 con maná.
- Grid detectó a unos 8.000 jóvenes con talento entre los cientos de miles del Clan del Agua usando la Espada del Emperador y la visión de Barbatos; muchos eran plebeyos cuya habilidad nadie había visto jamás.
- Zik mató a cinco ancianos de formación del núcleo —drenando sus tesoros con una pizca de la divinidad arrebatada al Rey Sool— y resistió un día entero contra miles de cultivadores; al volver llamó a Grid por su nombre por primera vez y enterró su venganza; el gremio lo considera el segundo apóstol más fuerte tras Braham.
- Navala, «Incendio Residual», hija de Ifrit y última dragona roja (idéntica a Jishuka, de temperamento opuesto), se unió

al gremio tras la promesa de Grid de un imperio eterno que la espere hasta volverse viejo dragón.

- Un mensaje divino dejó a los viejos dragones «actuar con libertad»: Raiders y Nartan salvaron a Cranbel, único dragón superior superviviente, y repartieron el trabajo —ellos las 62 fortalezas del este, Grid las 102 del oeste— en una misión común de 40 días contra el ritual de erosión.
- Cada fortaleza de la luna llena es una ciudad de jade aislada en otro espacio (intocable hasta completarse la fisura) cuya estructura es una formación que estabiliza las grietas; la Falling Moon Sword cortó sus letras místicas, derribó la primera como una luna cayendo y entró en la segunda línea de los tesoros de Super Galaxia.
- En cuatro días Grid destruyó seis fortalezas y mató a once absolutos, estrenando el arco del Rey Darol con energía de aniquilación como flechas y la Técnica Marcial Profunda (1 estrella), que sacrifica atributos para sumar +120 de energía espiritual permanente por circulación de tres minutos.
- Mir despertó ante dos absolutos: las llamas del Fénix Rojo fundieron la espada de energía yin del anciano y su arma de dragón forjada por Grid atravesó el escudo; destruir los tesoros de un cultivador le provoca heridas internas.
- Anul, dios del principio, regresó al este: aniquiló a cientos de cultivadores con luz, reivindicó el territorio y declaró «todos ustedes pronto me adorarán de todo corazón» —una declaración de guerra contra Grid—; se mueve a la velocidad de la luz tras absorber parte del poder de Rebeca.
- Chiyou replicó la formación de batalla con espadas del cultivador de la gran Ascensión tras experimentarla dos veces; su divinidad, luz blanco-dorada alimentada por el deseo humano de inmortalizarlo, cura todas sus heridas y lo aleja de la muerte que busca: «al final del día, solo tú, Grid, puedes ayudarme».
- Morfeo creó al dragón refractivo para contener a Rebeca —que destruía la civilización al descubrir la verdad del mundo—, volvió pivotales a los dragones y ambicioso a Hanul; ahora protegerá a los jugadores con mensajes del sistema y

oráculos, deposita sus esperanzas en Grid y jamás lo contactará directamente.

070 · Grid vs. Kraugel

- 2.ª Competencia: dopo negro + Colmillo Blanco vs armadura roja de Grid + Fracaso.
- Duelo de absolutos (1726–1750): estelas plateadas (Espada Espacial) entrelazadas con luz naranja (Atardecer).

- 0,1 segundos de diferencia (451–475). La rivalidad cierra con Grid consagrado Dios Único.

072 · La guerra de las teocracias

- Judar: proyecciones de luz dorada. Anul: destellos celestiales blancos. Asura: aura bélica de tres caras y brazos múltiples.

- Colapso de las iglesias viejas: traición de Judar (apoyaba a los demonios), invasión de Anul (1876–1975).
- El corazón de Anul sella un cielo; la fe se reconfigura hacia el Dios Overgeared.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 1976–2000

Capítulos 1976–2000

Temas tratados

- Viejos dragones contra cultivadores e inmortales
- Caída de las fortalezas de la luna llena en ambos continentes
- Rankers de segunda y tercera generación y el fracaso en directo
- Grid como cultivador: raíz espiritual, técnicas y artes místicas
- Braham, el nuevo absoluto: Quasar y el milagro
- Cultivadores de demonios y el contrato de ruptura del alma
- Tesoros super galaxia y tesoros insuperables
- Agnus despierta en la realidad tras un mes en la cápsula
- El Grupo SA, los precursores y el Morfeo tesoro insuperable
- La Tumba de los Dioses, base móvil del imperio
- El clon de Grid: encarnación perfecta y magia de Braham
- Noe devora almas nacientes
- El inmortal dorado y la montaña negra
- Traición y muerte del dios del principio Anul; la 31.ª epopeya
- Garam hereda la divinidad de Anul y Lauel desbarata el contraataque

Resumen

Los viejos dragones entran en caza

Una cultivadora del último reino de la Gran Ascensión despierta en un mundo extraño, embosca a la energía más poderosa que encuentra y descubre tarde que el dragón dorado Raiders —capaz de controlar el tiempo— no se defendió aquel día porque decidió no hacerlo. Ahora el bombardeo de rayos dorados la derrite junto a

sus tesoros, y solo la llama del demonio de hueso y un tesoro de tela le permiten sobrevivir a la primera acometida. Aplastada por la cola del dragón, se salva con cinco talismanes convertidos en demonios y huye hacia las fortalezas de la luna llena: Raiders la persigue, derrumba tres fortalezas vecinas de un aliento y quema el castillo central que ocultaba el mecanismo de la formación. Los otros grandes cultivadores, que tampoco pueden con el dragón negro Nartan, sueltan contra él cientos de banderas y su mejor espada: un anciano de espadas blanca y negra cargadas de energía yin y yang, que se estancó durante decenas de miles de años solo para romper sus límites. Nartan lo respeta —le muestra cómo se empuña de verdad una espada ejecutando cinco veces seguidas la danza pináculo de Grid— y lo mata. En ese instante la niña reaparece convertida en inmortal: fundió por la fuerza las fisuras espaciales de las tres fortalezas caídas, abrió la puerta al mundo inmortal y ascendió, y ahora exige el núcleo interno de Nartan para compensar lo que perdió. Nartan huye a la velocidad de la luz y Raiders lo sigue: comienza una caza larga que vacía el cielo del este.

Mientras tanto, la humanidad ajusta cuentas con la actualización. Los medios giran hacia los rankers de segunda y tercera generación, que por primera vez compiten en igualdad de condiciones con la primera generación; todos viven aterrados de que el público les dé la espalda. El ambicioso Elb moviliza a 300 miembros de su gremio y 1000 mercenarios contra el ritual de erosión, con transmisión en vivo y millones de espectadores: cien cultivadores del castillo central destrozan la expedición en quince minutos. Cuando los rankers reagrupados intentan salvar la imagen con una alianza, una cultivadora elegante absorbe su bombardeo con la cima de una montaña y lo devuelve: todos mueren por segunda vez en el día y sus objetos quedan tirados en la plaza. El Continente Oriental se sume en el caos y crece la certeza de que el ritual tendrá éxito.

Grid, aprendiz de cultivador

Grid convierte la invasión en un curso intensivo. Su raíz espiritual de los cinco elementos —la menos valiosa, salida al 50 %— queda corregida por la Técnica Marcial Profunda, que amplifica calidad y cantidad de energía espiritual con cada respiración y sube el rendimiento al 60 % (y al 100 % en aproximadamente un año); la Técnica de las Diez Mil Ruedas y las Mil Alas, robada de la decimonovena fortaleza que destruyó, duplica el poder de cualquier técnica. Su energía crece 240 puntos por ciclo, supera los 200.000 y su reino de guerrero evoluciona a la etapa tardía del refinamiento del ki, con dieciséis espacios de artes místicas (los cultivadores de cimientos y núcleo tendrían unos cien). La secta propietaria del libro, que lo usó como material de construcción por falta de piedras espirituales, manda a seis ancianos a recuperarlo: Grid los aniquila a todos sin un rasguño. Noe, tras leer tres cuartas partes de más de quinientos libros, aprende las artes de escape del viento del clan Yuri y una técnica que se alimenta de la energía de los cultivadores; los jeroglíficos de ciertos tomos delatan que los escribieron cultivadores de demonios, monstruos tan inteligentes como humanos. Lauel trae el parte del frente: apóstoles, miembros de la Torre, el gremio y los refuerzos demoníacos de Leraje operan desde la Tumba de los Dioses y en el oeste quedan menos de cincuenta fortalezas; Old Sword Demon garantiza que el este resistirá porque Anul, que ya terminó de absorber la luz de Rebeca que llevaba clavada en el corazón, es hostil a los cultivadores.

Braham, un absoluto con firma propia

La unidad de Cirkan cae en la trampa más humillante: una anciana llorando con su nieta moribunda resulta ser una titiritera del último reino de la Gran Ascensión, cuyos hilos-circuito convierten a los jugadores en marionetas leales. Braham y Faker llegan tarde, y el dios de la sabiduría no duda: aniquila al grupo entero con magia de gran escala —son jugadores, revivirán—, revienta el cuerpo de la niña y descubre que el verdadero monstruo era el abuelo. Cuando el cultivador estuvo a punto de decapitarlo, Faker bloquea con su

daga y Braham completa Quasar, el hechizo definitivo de gravedad concebido mientras enseñaba magia al clon de Grid: un bocado que devora decenas de kilómetros de mundo, amigos incluidos. Después viene el milagro: Braham restaura el terreno y devuelve la vida y el botín de Faker, anulando su propia muerte, y el mensaje mundial proclama que ha nacido un nuevo absoluto: Braham, dios de la magia y la sabiduría, apóstol del Único Dios Grid. La clave era la autocritica: su magia puramente destructiva jamás le daría la omnipotencia y omnisciencia de un absoluto; añadir la reversión lo cambió todo.

La respuesta no se hace esperar. El gran anciano de la secta —piel oscura, melena blanca, nacido en un mundo inferior, cima de la Gran Ascensión y creador de la técnica robada— baja a por su libro. Sus escudos, que ni el bombardeo de desintegración perfora, y su técnica de las Diez Mil Ruedas, que le chupa la energía del origen del cielo y de la tierra, aplastan a Braham hasta decapitarlo. Pero el cadáver del dios vampiro es una trampa: su sangre invade las venas del cultivador, acelera su corazón a mil latidos por segundo y lo obliga a detonar su propia raíz espiritual para llevarse a Braham por delante. Braham sobrevive tras las Múltiples Barreras Debilitantes recreadas a partir de la investigación del poder de Judar —apenas al cincuenta por ciento— y recoge el botín entre heridas internas graves, decidido a quitarle presión a Grid.

El contrato del ciervo

Un gran ciervo blanco bípedo intercepta a Grid: sintió la energía del clan Yuri en Noe y vigila por encargo de los ángeles de Asgard. Grid lo provoca a un duelo de artes místicas sellado con un contrato de ruptura del alma —técnica del alma dorada que destruye el alma de quien viole las cláusulas— y lo gana con las artes de la tierra y el poder del dios del terreno, aunque su primera ronda de deseos (obediencia total) rompe el contrato por excesiva y termina con el ciervo decapitado y su alma naciente, un cervatillo, capturada. Con un segundo contrato más moderado, el ciervo suelta todo lo que sabe: el mundo es artificial, los

"observadores" son los llamados dioses y los grandes inmortales crean dimensiones enteras con razas esclavas; existen unos cien tesoros insuperables en el universo, superiores a cualquier tesoro super galaxia, y los dos super galaxia de este mundo —el cuerpo de la Encarnación de Dios y la Espada de la Luna Caída— fueron creados por el propio Grid, que el ciervo no reconoce como dueño. Los cultivadores de demonios —veintisiete en este mundo, catorce en la Gran Ascensión, dos a punto de ascender— han firmado con Metatrón y Rafael: Asgard les construye una réplica de la fortaleza de la luna llena con la ayuda del ángel Mumu y el caldero celestial, el mismo tesoro caído del reino ancestral que permite a Eatz y Jokbal crear mazmorras de instancia; cuando esté lista llegarán ocho mil refuerzos de élite, y con la puerta abierta regresarán a casa. Grid lo deja vivir con una cita en primera fila para la masacre.

Agnus despierta en Innsbruck

En un castillo de Innsbruck, Austria, las puertas que llevaban un mes selladas se abren: Agnus despierta de la cápsula, delgado y pálido, tras haber alcanzado el final completo sacrificándose para salvar a Betty. En el mundo real ya no es un hombre corriente: sus sentidos de Baal detectan al ex comandante de fuerzas especiales que Lauel contrató para vigilarlo, fragmentos de hueso brotan del suelo a su antojo y una ventana de estado en español le confirma nivel 1, clase de contratista liberada de la maldición, fuerza 25 y agilidad 30. En el edificio del Grupo SA, los 33 científicos y el presidente Lim Cheol celebran la señal: la cápsula activó una función oculta de dispositivo evolutivo —nanomáquinas incluidas — que otorga habilidades reales a quienes alcanzaron el final completo, cinco "piedras preciosas" además de Grid, los precursores que guiarán al resto. Morfeo exige vigilancia permanente sobre el inestable Agnus, y el anciano científico lo trata como lo que es: el tesoro insuperable número 95. Afuera, la luz de la luna se ha vuelto más tenue, y Agnus recupera las ganas de vivir buscando cómo subir de nivel, entre insultos de un habitante de sótano de mamá.

El frente del oeste y la Tumba de los Dioses

La Tumba de los Dioses —cinco veces Yoido, casco de avaricia negra y dorada, doscientos mil cañones, diecisiete puertas warp— funciona como ciudad voladora y cuartel general de Lauel, que reparte unidades y refuerzos en tiempo real: Grid suma 41 fortalezas destruidas, el gremio 29, y solo quedan 32 con un mes de plazo. Chris, sucesor de la leyenda Tudan, y Yura, cuya bayoneta de ingeniería mágica mejora cada día con el arte místico de las marionetas, derriban juntos a un gran cultivador de la Ascensión… hasta que el inmortal Zanu, que ascendió de forma imperfecta activando decenas de formaciones rotas para cazar la Espada de la Luna Caída, hiere de gravedad al dragón Cranbel —con Ruby a cuestas— y derriba al dúo. Lauel despacha a Hayate: el cazadragones, confundido con Grid, descubre que su energía asesina de dragones reconoce al inmortal como a un dragón y le da la vuelta al duelo. Más lejos, la unidad de Cibal —Mir, Jessica, Katz y ochenta miembros— es emboscada por Dubaerion, un inmortal verdadero de más de veinte mil años que descendió a recuperar su secta y se topa con algo mejor: la encarnación perfecta de Grid. El clon, fabricado con la receta de cuerpos de Judar y avaricia y animado por la separación de conciencia, resiste sin un rasguño la espada de la llama del viento que había dejado medio muerto a Mir, se presenta con bastón y pelea como el mago que Braham quiso hacer de Grid: Tempestad Congelada, gravedad, rotura de arma, Meteor, humo venenoso y teletransportación masiva, hasta arrastrar a la tumba al inmortal, a su encarnación de refuerzo y a 52 cultivadores con una explosión que partiría la Tumba de los Dioses. Mutilado pero victorioso, sube más de cincuenta niveles de golpe. Noe, mientras tanto, se da un festín de almas nacientes, alcanza el reino de construcción de cimientos con el triple de energía espiritual que Grid y vomita más de doscientos tesoros innatos que aún no sabe controlar: le salvarán la vida solos.

La inmortal dorada y la montaña negra

Anul irrumpe en el oeste convertido en luz, un mes huyendo de una inmortal dorada de túnicas doradas y ojos rojos cuya montaña negra —un amasijo de sangre y almas de cultivadores e inmortales — absorbe y refleja habilidades: le roba a Grid su propia danza de seis espadas de fusión, le rompe la muñeca, lo eleva indefenso y dispara treinta energías de espada. Noe y sus tesoros compran el segundo que Grid necesita: la Espada de la Luna Caída parte las treinta energías y la montaña en dos. Los personajes místicos —su arma verdadera, que muta de guadaña y mortero a lanza, cuchillo y arco dorado— sostienen el duelo hasta que Grid y Anul, el peor aliado imaginable, se traicionan mutuamente; cuando la mujer carga el flechazo imbloqueable que reventaría el fondo del mar, Grid apuñala a Anul y ordena a su clon teletransportarla a la entrada del Reino Hwan, donde su flecha arrasa el bosque y derriba la réplica del árbol del mundo. Allí descansaba Chiyou: las campanas lo despiertan, la decadencia de la inmortal le derrite medio rostro —y él, que no sangra sino luz dorada, se cura al instante y niega ser un dios: solo un espectro que no puede morir —, y entre el dios Marcial enloquecido de alegría y el clon que le pide treinta minutos como mejor chófer de la historia de Satisfy, la inmortal huye… directo a las manos de Grid, que la decapita, la parte en dos de la cerviz a las lumbares y remata a su enana naciente: docenas de niveles de golpe y una promesa —ningún inmortal volverá con vida.

La caída de Anul

Grid decide liquidar la relación inestable con Anul y Chiyou antes de que le cueste el continente, y hasta deja caer monedas de oro sobre las casas derrumbadas. El duelo con Anul es el más peligroso desde la guarida de Trauka: la velocidad de la luz contra la energía de aniquilación, espejos de hielo del clon reflejando la luz, todas las estadísticas volcadas a la agilidad y el corazón y el cuello atravesados mientras la armadura de piel de Trauka se desintegra. El flashback lo explica todo: Anul ayudó a Rebeca e Yatan a crear el

mundo, vio a Rebeca destruirlo una y otra vez, escuchó de su boca la verdad —esta dimensión es entretenimiento de seres superiores que terminará en una singularidad— y eligió negarlo; Chiyou solo lo ayudó porque algún día podría matarlo. Al final, Anul le arranca a Grid la energía de aniquilación —el mismo poder de quitar habilidades del Rey Sool, su hijo— y la concentra en una espada púrpura, y su declaración triunfal dispara la trigésima primera epopeya, escrita por el Único Dios: pero en plena predicación mundial interviene otra voz, Rebeca rezando de rodillas —«todavía creo en ti, por favor sálvanos»—, y la epopeya redefine a Grid: él es otra luz. Convertido en una luz más divina que la de Anul, Grid lo atraviesa a velocidad de luz y el mundo anuncia que el dios del principio Anul se ha extinguido; el precio lo paga el jugador, que se desmaya con decenas de notificaciones sin leer. El clon, en modo automático, lo protege; Chiyou reconoce que Anul se mató a sí mismo con su teatralidad y le susurra al inconsciente Grid que tuvo suerte, que no sea arrogante y que recuerde cómo ganar para cortarle el cuello la próxima vez.

Herencias

El cadáver de Anul reparte su legado a destiempo. El Rey Sool, hijo de Anul, llega tarde y feliz —por fin hereda el Reino Hwan, arruinado pero salvable con milenios de reclusión— hasta que el cielo oscurecido escupe a Garam, vivo con cuerpo y alma de repuesto: Anul lo eligió como sucesor, su divinidad blanca neutraliza al Rey Sool, le absorbe la divinidad y le revienta la cabeza como una sandía al absoluto que en su día traicionó a su hermano mayor Darol para heredarlo todo. Garam, que hará exactamente lo contrario de lo que Anul querría, se zambulle hacia las fortalezas de la luna llena. Y en el oeste, cientos de cultivadores de élite —todos al menos trascendentes— arrasan la Tumba de los Dioses en llamas y exigen a Lauel, con nueve dedos rotos, que active las puertas warp para atraer y aniquilar a las tropas imperiales. El Primer Ministro sonríe: los talismanes de comunicación de las sectas acaban de anunciar que sus fortalezas

desprotegidas están siendo atacadas, porque él ya había enviado a todos los refuerzos. «¿Cómo se siente perder tu casa?»

Hechos relevantes e interesantes

- La cultivadora del último reino de la Gran Ascensión ascendió por la fuerza fusionando las fisuras espaciales de las tres fortalezas de la luna llena derribadas por Raiders, el dragón dorado que controla el tiempo, y se lanzó tras el núcleo interno de Nartan; Raiders lo persiguió: la caza de los viejos dragones vació el frente oriental.
- Nartan ejecutó cinco veces seguidas la danza de espada pináculo de Grid para matar al anciano de las espadas yin y yang, el cultivador más hábil que mostró la invasión, y luego masacró a los cultivadores restantes.
- El ranker de tercera generación Elb perdió su expedición de 300 gremistas y 1000 mercenarios en 15 minutos ante 100 cultivadores, en directo; una cultivadora que absorbió el bombardeo con una montaña mató después a los rankers reagrupados, que murieron dos veces en el día y soltaron sus objetos.
- La raíz espiritual de Grid es de los cinco elementos (50 % de rendimiento), la peor valorada; la Técnica Marcial Profunda la elevó al 60 % —100 % en un año—, la Técnica de las Diez Mil Ruedas y las Mil Alas duplica el poder de sus técnicas, su energía espiritual superó los 200.000 (240 por ciclo) y su reino evolucionó a la etapa tardía del refinamiento del ki con 16 espacios de artes místicas.
- La secta había usado el libro de la técnica —hecho con piel de bestia divina del mundo superior— como material de la fortaleza por falta de piedras espirituales; los seis ancianos enviados a recuperarlo murieron sin tocar a Grid.
- La titiritera esclavizó a la unidad de Cirkan con hilos-circuito y juramentos de lealtad impresos; Braham ejecutó al grupo entero (eran jugadores) y a la farsante, y descubrió que el cuerpo principal era el "abuelo".

- Quasar, el hechizo definitivo de gravedad de Braham —ideado mientras enseñaba magia al clon de Grid— devoró decenas de kilómetros e incluso a Faker; la restauración del terreno y la resurrección de las víctimas, un milagro que resolvía su defecto de mago puramente destructivo, lo convirtió en absoluto: «Braham, dios de la magia y la sabiduría, apóstol del Único Dios Grid».
- El gran anciano de la secta (cima de la Gran Ascensión, nacido en un mundo inferior) decapitó a Braham tras rebajarlo con la Técnica de las Diez Mil Ruedas; la sangre vampírica de Braham le aceleró el corazón a mil latidos por segundo y lo forzó a autodetonar su raíz espiritual; Braham sobrevivió con las Múltiples Barreras Debilitantes recreadas del poder de Judar (al 50 %).
- El contrato de ruptura del alma (técnica del alma dorada) destruye el alma de quien lo viola, pero se debilita si las exigencias superan el valor del pacto: por eso el ciervo blanco pudo atacar a Grid, que lo decapitó y capturó su alma naciente en forma de cervatillo.
- Jerarquía cósmica revelada por el ciervo: tesoros super galaxia (en este mundo, el cuerpo de la Encarnación de Dios y la Espada de la Luna Caída, ambos creados por Grid) y unos cien tesoros insuperables en el universo, el más débil superior al super galaxia más fuerte; los grandes inmortales crean dimensiones y razas esclavas, y los reinos inmortales son verdadero, dorado y gran inmortal.
- Asgard pactó con los 27 cultivadores de demonios (14 de la Gran Ascensión, 2 listos para ascender): Metatrón, Rafael y Mumu les ayudan a erigir una réplica de la fortaleza de la luna llena con el caldero celestial —el motor de mazmorras de Eatz y Jokbal— para traer 8000 refuerzos de élite y abrir la puerta a casa.
- Agnus pasó un mes en la cápsula tras alcanzar el final completo sacrificándose por Betty; despierta con ventana de estado en la realidad (nivel 1, contratista liberado de la maldición), sentidos de Baal y control de huesos, y detecta al vigilante contratado por Lauel.

- El Grupo SA descubre la función oculta de la cápsula —un dispositivo evolutivo activado por nanomáquinas— que concede habilidades reales a los cinco "precursores" además de Grid; Morfeo es el tesoro insuperable número 95 y la luz de la luna real se debilita.
- La Tumba de los Dioses mide cinco veces Yoido, supera los 1000 km/h, monta 200.000 cañones (10.000 de clasificación única o superior) y 17 puertas warp; al cierre del grupo Grid llevaba 41 fortalezas destruidas, el gremio 29 capturadas y quedaban 32, con un mes de plazo para el ritual de erosión.
- Zanu, inmortal imperfecto que activó decenas de formaciones rotas para ascender y cazar la Espada de la Luna Caída, derribó a Chris y Yura e hirió al dragón Cranbel que transportaba a Ruby; Hayate lo confundió con Grid y su energía asesina de dragones lo reconoció a él como dragón, volteando el duelo.
- El clon de Grid —receta de cuerpos de Judar, material de avaricia, conciencia separada y modo automático de NPC super nombrado— resistió sin rasguños la espada de la llama del viento, peleó con la magia que Braham le enseñó (Tempestad Congelada, Meteor, humo venenoso) y mató al inmortal verdadero Dubaerion, a su segunda encarnación y a 52 cultivadores, subiendo más de 50 niveles.
- Dubaerion, inmortal verdadero de más de 20.000 años que nunca subió de reino, descendió al mundo inferior para recuperar su secta y codició el clon como encarnación super galaxia capaz de absorber tribulaciones del trueno durante 100.000 años.
- Noe devoró almas nacientes hasta el reino de construcción de cimientos —el triple de energía espiritual que Grid— y vomitó más de 200 tesoros innatos que actúan por sí solos contra los enemigos; uno, una campana de cinco colores, interceptó las treinta energías de espada de la montaña negra.
- La montaña negra de la inmortal dorada, forjada con sangre y almas de cultivadores e inmortales, absorbe y refleja habilidades: reprodujo la danza de seis espadas de fusión de

Grid y dispara hasta 30 golpes con un 6000 % de daño físico; la Espada de la Luna Caída la partió en dos.

- Un tirón gravitacional como de agujero negro —de otro nivel que la atracción generada cuando el clon absorbió el tesoro de Dubaerion— succionó a Grid desde las profundidades del mar; su shunpo instintivo lo sacó justo antes de que la montaña negra cayese entera sobre su posición anterior, levantando olas tan altas que cielo y mar parecían fundirse.
- Los relámpagos de la lanza y el cuchillo místicos destrozaron desde dentro las 10 capas de las Múltiples Barreras Debilitantes y las explosiones rozaron a Grid, que respondió dibujando un círculo con su espada: la danza Revolve devolvió las explosiones a la agresora y la mandó por los aires —una función de retorno que la mujer, que la había integrado en su propia montaña negra, entendió al instante—.
- Grid y su clon teletransportaron a la inmortal dorada —congelada cargando su arco de personajes místicos— a la entrada del Reino Hwan, donde su flecha derribó la réplica del árbol del mundo; Chiyou la contuvo («no soy un dios, solo un espectro que no puede morir»), y Grid la decapitó, la bisectó y mató a su alma naciente: docenas de niveles y la advertencia de que ningún inmortal volvería con vida.
- Anul sintió en tiempo real cómo se destruían partes del mundo que él había creado cuando la flecha cayó en el Reino Hwan: rugió de ira, se convirtió en luz y huyó, y Grid renunció a perseguirlo —es prácticamente imposible seguir a un objetivo que viaja a la velocidad de la luz—.
- La historia secreta de Anul: ayudó a Rebeca e Yatan a crear el mundo, presenció sus destrucciones cíclicas, escuchó de Rebeca que la dimensión es entretenimiento de seres superiores condenado a una singularidad, y solo Chiyou lo apoyó —porque Anul podría matarlo algún día— tras su derrota ante Rebeca.
- Anul arrancó a Grid la energía de aniquilación (el poder de su hijo, el Rey Sool, de quitar habilidades) y formó una

espada púrpura; su declaración activó la 31.ª epopeya del Único Dios, la plegaria de Rebeca («todavía creo en ti, sálvanos») redefinió a Grid como «otra luz», y Grid lo extinguió a velocidad de luz antes de desmayarse: ningún jugador soporta ese movimiento.

- Garam resucitó con cuerpo y alma de repuesto como sucesor de Anul, absorbió la divinidad blanca y ejecutó al Rey Sool —que había traicionado a su hermano mayor Darol para heredar el Reino Hwan—; decidido a hacer lo contrario de lo que Anul querría, se lanzó contra las fortalezas de la luna llena.
- Cientos de cultivadores de élite, todos trascendentes como mínimo, incendiaron la Tumba de los Dioses y torturaron a Lauel (nueve dedos rotos) para forzar las puertas warp; Lauel ya había reenviado todas las tropas contra sus fortalezas vacías: «¿cómo se siente perder tu casa?».

073 · Agnus, la tragedia

- Cabello VERDE corto, ojos DORADOS de mirada helada; escuálido y demacrado; túnicas raídas de nigromante; rana demoníaca negra Cheparde al hombro (jerarquía rojo-negra del infierno).

- Contratista de Baal (villano diseñado para masacrar; crecimiento infinito) → Rey de los Muertos; gremio Immortal.
- Invasión del Vaticano: desata al lich Mumud; protege involuntariamente a Irene y Lord (851–875).

- Immortal mata a Khan bajo su mando (751–800): la guerra eterna Grid–Agnus. Pierde el contrato de Baal en Oriente (1551–1575).

074 · La invasión de los cultivadores

- Fortalezas de luna llena de JADE: estructuras voladoras gigantes como lunas resplandecientes, calles y torres de jade.
- Cultivadores: túnicas multicolores, talismanes flotantes, tesoros místicos (banderas, calderos, espejos, miles de espadas voladoras).

- Actualización dimensional: miles de cultivadores + 7 grandes inmortales (1951–1975).
- Cierre: la alianza de Grid, Piaro, Braham, Mir y los viejos dragones destruye +100 fortalezas y detiene el ritual de erosión (1976–2025).

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 2001–2025

Capítulos 2001–2025

Temas tratados

- La trampa de resurrección de Lauel y la masacre de la Tumba de los Dioses
- El Libro de la Sabiduría de Judar y la restauración milagrosa de la ciudad
- Agnus, las nanomáquinas y el sistema paralelo de los 33 científicos
- El Conjunto Dragón de Fuego del Caos y el Aura del Caos
- Los siete inmortales cazadores de viejos dragones
- Garam, heredero de la luz robada y la energía de aniquilación
- La radiación: el potencial de la luz que Anul jamás despertó
- El dragón refractivo, vacuna de Rebeca sin rastro de Bunel
- Duelo final y ejecución de Garam
- Los tres maestros del Reino Hwan y las bendiciones de los viejos dragones
- El trauma de Shin Youngwoo y la herrería en la vida real
- Son Juseop y la réplica de Fracaso
- La ofensiva final contra las dos últimas fortalezas de la luna llena
- Jishuka, Faker y Knight en el frente occidental
- Ares, Juander, Chens y Karak en el Continente Oriental

Resumen

La trampa de Lauel

En la Tumba de los Dioses, un anciano cultivador de barba interminable abofetea a Lauel, le rompe la columna y lo pisotea: los mortales reinaron en un mundo demasiado pequeño y los

cultivadores pueden perder las fortalezas de la luna llena, porque esclavizarán a los supervivientes y las reconstruirán en unos siglos. Con artes místicas de tierra, agua y madera convierte las cenizas de la tumba en un paisaje de primavera de la flor de melocotón. Pero en los ojos de Lauel no hay miedo. Cuando el anciano ordena el repliegue hacia las fortalezas atacadas, Lauel rechaza la poción, acepta la resurrección y reaparece a cincuenta metros: era el disparador de la trampa. Todos los soldados imperiales, apóstoles, miembros de la Torre y del gremio habían fijado allí su punto de resurrección. Cientos de destellos: Braham, Hayate y Sariel, envueltos en las runas de Zik, caen sobre los doscientos cultivadores restantes mientras cientos de miles de tropas los arrollan.

La ciudad incinerada se reconstruye sola ante el estupor de amigos y enemigos: Grid había mejorado la instalación y la usó a la perfección con el Libro de la Sabiduría, legado de Judar. El anciano, acosado por los absolutos y por el agro dispersado de Uroi, acaba encerrado por Eatz y Jokbal en una pequeña mazmorra; Cranbel corta la retirada y la espada de Hayate degüella a un centenar de cultivadores. Ningún alma naciente escapa: más de doscientos trascendentes aniquilados, casi la mitad de las élites del mundo del cultivo. Lauel revela el engaño completo: las tropas esperaban ocultas junto a cada fortaleza bajo hechizos de invisibilidad lanzados con artefactos de los antiguos gigantes, restaurados por Elizabeth y los artesanos con los diseños de los hermanos gigantes. La codicia de los cultivadores los llevó al punto de no retorno; para Lauel nunca fueron el eje de la actualización, sino el instrumento para fortalecer a los jugadores y concluir la historia.

En la calma, Vivan le habla de jubilación y Hayate responde que se retirará tras cazar al dragón refractivo, el dios dragón nacido de la adoración de los absolutos. Vivan entiende, con amargura dulce, que ya cree que puede morir. Después llega una llamada desde Corea: Zanine, la mujer que cuidó a Lauel desde niño, ha encontrado a Agnus y quiere verlo. Lauel deja el mando a Jishuka y

se desconecta; la Tumba de los Dioses marcha bajo el liderazgo de Cibal.

El despertar de Grid y el Conjunto del Caos

En Seúl, la casa de Shin Youngwoo está a oscuras: finos hilos dorados salen de la cápsula y se clavan como aguijones en el cuerpo dormido. En la sede del Grupo SA, los 33 científicos agradecen a Morfeo su intervención: las nanomáquinas que combinan ciencia y magia para transferir el juego a la vida real intentaron actuar sobre Grid, «El Único», porque el sistema que las gestiona, entidad distinta de Morfeo, lo juzgó digno tras la hazaña imposible de matar a un dios del principio, aunque no pasó prueba alguna. Lim Cheol, que había ordenado su exclusión, acepta la versión del accidente; los alucinógenos estabilizadores borrarán el recuerdo.

Grid despierta en el Continente Oriental tras una hora y cuarenta y un minutos: más de doscientos niveles, los títulos La fe de un Dios del principio y Otra Luz, y la confirmación de que sí murió contra Anul: la armadura de avaricia y escamas de dragón estalló bajo la energía de aniquilación, y El Clon, Noe y Randy huyeron cargándolo. El Clon añade que Garam ejecutó al Rey Sool: Anul lo nombró sucesor y lo resucitó pese a tener el alma destruida, y ahora, convertido en absoluto, destroza fortalezas por puro capricho, una bomba viva capaz de recrear el rencor de Anul. Matarlo se vuelve la máxima prioridad. Con el horno portátil y el río de llamas del dragón de fuego y del Fénix rojo, Grid forja en modo automático el Conjunto Dragón de Fuego del Caos: defensa apenas menor, pero cada daño recibido suma un tres por ciento de ataque acumulable sin límite; conserva Regresión, que devuelve al portador al estado previo al daño con 48 horas de recarga; y añade el bono Aura del Caos: niebla gris permanente que confunde en un radio de diez metros y degrada ataque y defensa de los resistentes. El caos de su mundo mental, reflejo de la culpa, le da por suerte un aura digna de un dios de la muerte.

Entonces llega el susurro de Lauel: Agnus usó en la vida real un arte básico de nigromante que controla los huesos de animales

enterrados, grabado en vídeo. Los materiales de las cápsulas salen de la sede del Grupo SA —el abuelo de Yura lo había advertido—, pero Lauel aconseja no contactar a Lim Cheol mientras Estados Unidos y China presionan a la empresa. El Clon deduce que Lauel filtró la información para que los gobiernos expriman al Grupo SA, con Agnus de chivo expiatorio; incómodo, Grid envía a Toon —ex mafioso con contactos en medio mundo— a protegerlo.

Los siete inmortales

Tras las huellas de Garam, bajo el hechizo invisible de El Clon —que borra hasta el sonido—, el grupo recorre casi todo el Continente Oriental entre fortalezas partidas con fuerza bruta. Ante una fortaleza en llamas se cruzan con siete inmortales: los cultivadores que ascendieron a toda prisa para cazar a los viejos dragones Raiders y Nartan. Son «medios inmortales»: cuerpos más fuertes sin la sabiduría del mundo inmortal, asfixiados por la escasa energía espiritual del mundo inferior, que se odian entre sí y regatean la presa. Grid parte en dos de un solo tajo la fortaleza de la secta de la Vida Eterna, monta a Nartan con el efecto de Caballero Dragón y, cuando las cadenas negras —tesoros seculares refinados para cazar gigantes— atan al dragón y una caja viviente se traga a Grid, corta la caja con la Espada de la Luna Caída, abandona a Nartan y se deja golpear deliberadamente: la armadura del caos acumula un seiscientos treinta por ciento de ataque, las lágrimas sangrientas de la Máscara del Matador suman otro cincuenta, y la cadena de danzas de espadas aplasta a los siete. Raiders releva a Nartan; su poder sobre el tiempo convierte la lanza plateada de la inmortal de la lengua perforada en una simple cuenta de plata por regresión temporal, y Grid la corta en dos con Desafiar el Orden Natural. Las seis almas nacientes huyen como rayos de luz, pero Nartan —que se dejó atar a propósito— blande las cadenas reconvertidas por El Clon, y el Meteorito de este más el aliento negro del dragón las destrozan a todas.

Garam, la radiación y el dragón refractivo

Una divinidad blanca envuelve los restos: Garam aparece y los devora, fortaleciéndose con el riesgo calculado. Heredero perfecto de la luz que Anul le robó a Rebeca y de la energía de aniquilación, ataviado con los tesoros de los muertos, es ya casi tan fuerte como Anul; detrás, los tres maestros callan con intención asesina. Grid pregunta sin rodeos a los dragones por su debilidad: la muerte de Trauka hundió el estatus de su raza, llevan años sin dormir su siglo de rigor y, sobre todo, perdieron la comunicación con el dios extranjero. Grid los desdeña en voz alta para clavar la codicia de Garam en los dragones, y el duelo estalla. Garam embosca a velocidad de la luz, los espejos de El Clon lo rastrean, y el genio yangban revela lo que Anul jamás mostró: el verdadero beneficio de la luz no es la velocidad, sino la radiación. Rayos gamma y X desploman las estadísticas, desactivan los recursos, sellan habilidades y convierten el terreno en un páramo. Anul repartió demasiada divinidad entre sus hijos carnales y jamás recuperó la del Rey Sool; temiendo al dragón refractivo, suprimió el potencial de la luz y murió por eso. Garam, que jura renacer como un ser perfecto, corta las gargantas de los viejos dragones y resquebraja el mundo mental de Grid, abierto como último recurso.

Entonces el mundo mental se rompe desde dentro: ha aparecido el dragón refractivo. La bestia invisible devora la radiación y medio cuerpo de Garam, que retira la luz a tiempo. Nacido únicamente para dañar a Rebeca —la vacuna que Morfeo desplegó contra el «virus» de la diosa—, carece de libre albedrío por diseño: Bunel ha desaparecido por completo y el dragón ni siquiera reconoce a Grid. Raiders y Nartan se inclinan ante el dios dragón. Grid, que recuerda el «te he estado observando todo el tiempo» de Rebeca y su fe proclamada en la vigésima novena epopeya, halla una determinación nueva: así como él es la esperanza de Rebeca, ella será la suya.

Con la luz sellada, Garam apuesta todo a la energía de aniquilación. El duelo se vuelve carnicero: ambos absolutos

pierden brazos, se apuñalan y se ríen —Garam, que estuvo muerto y sin alma, se siente vivo otra vez; Grid disfruta de un rival que lee sus movimientos— mientras cientos de tesoros movidos por pura intención, capaces de reproducir la Espada del Corazón, contienen a los dragones y a El Clon. Wang Hildon ve a «un dios que paga las oraciones con penitencia»; Old Sword Demon traduce para millones de espectadores: los débiles pueden dar una buena pelea y Grid no es un privilegiado, sino un jugador que conoce la experiencia de perder. Cuando la espada de Garam se clava en su cuello, Grid la frena con una prótesis de Mano de Dios y contraataca: decapitación limpia. Pero Garam recompone cabeza y miembros con luz. En el intercambio final a velocidad de la luz, Grid aguanta con la invencibilidad pasiva —la energía de aniquilación robada está incompleta y no la anula—, se niega a arriesgar el Anillo de Doran, sube al dragón refractivo en una apuesta desesperada y, combinando el título del dragón refractivo con Caballero Dragón, vuelve transparente su energía púrpura y absorbe la luz enemiga. Se apuñalan el corazón a la vez. Garam cae convertido en cenizas; el anillo azul de Grid estalla; el mundo anuncia que El Único Dios Grid ha extinguido a Garam, el nuevo gobernante del Reino Hwan. Los tesoros huérfanos siguen bombardeando a los soldados hasta que El Clon, los dragones, Noe y Randy los destruyen; Noe hereda los de los siete inmortales. De rodillas, Grid comprende algo aterrador: si la realidad llega a parecerse al juego, no habrá corrección del dolor; una herida así mataría de shock a un humano real.

Maestros sin propósito y dragones de retiro

Los tres maestros, nacidos de la voluntad de Anul, no lloran a Garam: esperaban la caída del Reino Hwan con un sucesor tan inmaduro y, al comprender que Anul solo quería vengarse de Grid, perdieron su razón de existir. Piden la muerte; Grid miente sobre una recarga de la energía de aniquilación y sugiere que ayuden a Piaro con la agricultura. Raiders y Nartan, polimorfos en humanos, confiesan su desorientación sin instrucciones del dios extranjero; Grid les aconseja dormir su siglo, llamar a Idan, hacer turismo

gastronómico y no intervenir salvo ante amenazas como los cultivadores. Nartan pide que nadie se case con Nefelina antes de su despertar, y ambos bendicen a los rangos presentes —bendición del dragón gourmet y del dragón loco—, que atribuyen a la influencia de Grid: los dragones ya confían el futuro a los humanos.

El mundo real: el trauma y la fragua

Youngwoo, despeinado y sin ánimo de ducharse, sufre dolores fantasma en cada punto donde Garam lo apuñaló: es trauma; la perspectiva de que la realidad traiga ese dolor a la carne mortal lo paraliza, y el sistema le niega la conexión por signos vitales inestables. La pesadilla de esa noche —Agnus invadiendo Seúl con decenas de miles de no-muertos— despierta el veneno competitivo de siempre y en dos días supera el trauma: un nigromante será temible en la vida real, pero un herrero sobrecargado puede fabricarse al menos una buena armadura. Pide al secretario Han un listado de herrerías reales: la profesión fue abolida en Corea hace un siglo, con credenciales eliminadas desde el año 2000, pero su influencia convirtió las fraguas en un fenómeno social. De veintisiete direcciones solo diecisiete son clásicas; Youngwoo corre hasta una, en las afueras de su barrio, y conoce a Son Juseop, treinta y siete años: oficinista que apostó toda su fortuna a Grid en la primera Competencia Nacional, se hizo multimillonario y, tras verlo forjar en la segunda, dejó la empresa por la herrería; autodidacta, excampeón escolar de kendo y espadachín de Satisfy. En nueve horas —Juseop tardó trece días en su réplica de Fracaso —, Youngwoo forja una armadura de hierro impecable; la gran espada réplica apenas la abolla, pero el tronco de soporte queda hecho añicos: sin efectos de objeto, esa armadura real no evitaría una clavícula rota. Youngwoo la parte como tofu, acepta la lección del artesano —cortar, no golpear— y le ofrece amistad a cambio de que use su nombre. Después agenda con el director ejecutivo Kim, de Seon Construction, una gira por las herrerías, cocina para Jishuka —«tres estrellas Michelin»— y se duerme sonriendo mientras sus dos parejas cargan con la posguerra.

Las dos últimas fortalezas

Quedan cuatro días del ritual de erosión y solo dos fortalezas de la luna llena, una por continente, mientras el mundo sigue la guerra como un evento deportivo. En el oeste, los cultivadores acorralados —sectas menores, solitarios, expulsados— se unen y se reponen a base de elixires. El gremio, limitado a veinte horas de conexión, rota turnos desde hace diez días; Jishuka, con las yemas de los dedos en sangre, planea sincronizar a todos los miembros en línea el tercer día. Los cultivadores contraatacan con un arte de sacrificio: cincuenta cultivadores de alto rango pagan con la vida una intención asesina invisible que destroza el corazón de Jishuka. Faker, el Dios de la Muerte, que pospuso su misión en el infierno, emerge de su sombra, levanta un ejército de soldados de sombra y decapita a los heridos; los ancianos de la secta Taemun activan su formación prohibida, y la arquera, moribunda, dispara la divinidad del Rey Darol que corre por su cuerpo: seis cultivadores abatidos antes de deshacerse en cenizas, cinco trascendentes muertos a cambio de su vida. Los cultivadores esperan en su punto de resurrección para rematarla, pero Knight la resucita junto a él con la Resurrección del Alma —la única habilidad cooperativa de la clase oculta del dios de la muerte, que duplica la pena de muerte—. Jishuka reaparece lejos de la emboscada, ordena a Cibal sellar con un velo azul la Tumba de los Dioses con los asesinos dentro, entrega el mando de la primera línea a un Tris ya digno de confianza y castiga las formaciones exteriores con una Lluvia de Flechas reconvertida en francotirador de área, protegida por Faker.

En el este, la Alianza de Jugadores —9310 gremios, cincuenta ejecutivos electos y ni un caso de corrupción— avanza gracias a los miles de libros de técnicas, tesoros y elixires que Overgeared redistribuyó del botín de un centenar de fortalezas: cientos de miles de jugadores han condensado raíces espirituales, para incredulidad de los NPC. Damian, secuestrado por Braham al tercer frente, ancla a los enemigos con su danza de espadas moderadora mientras los apóstoles y la Torre rematan. Ares, furioso con la actualización hasta vender sus acciones del Grupo

SA, despliega su mundo mental, Fuerza Militar Infinita, para encerrar a tres absolutos en habitaciones de techo bajo donde cien mil soldados de Balaya mueren sin vacilar y generales como Scott y Luk reviven una sola vez; su Comando del Gran Rey con el arma de dragón forjada por Grid apenas roza a los absolutos, y aun así arenga: «¿no estamos demasiado sobrecargados?». Old Sword Demon, a veinte minutos del cierre forzado de sesión, es salvado por Juander: la energía roja del ex emperador convierte a miles de cultivadores en escudos humanos contra el propio bombardeo de la fortaleza; Chens, la caballería blindada, sobrevive a la decapitación —su inmortalidad nace de su lealtad, no de la armadura, un milagro que Grid reconoció hace tiempo—, y Karak acepta su estrella asesina celestial y se transforma en leopardo para morder la garganta del enemigo: tres segundos a velocidad de absoluto. Los inmortales daoístas Yulan y Bentao, que ayudaban con talismanes desde la retaguardia, son rescatados por la Espada Inmortal de la primavera de la flor de melocotón, liberada gracias a Sir Grid. Pero el líder de la fortaleza, un inmortal de pelo blanco que quizá ya derrotó a las cuatro bestias auspiciosas, bloquea la entrada con lluvia negra y veneno.

El infierno sin almas y el castillo vacío

En el infierno, Eligos, el caballero negro convertido en símbolo del abismo tras la caída de Baal, celebra junto al río de la reencarnación un festival de un mes para las almas nuevas, seguro de que la masacre colmará su reino. La procesión jamás llega: de cientos de miles de muertos, ni un alma ha caído al infierno; vagan por el espacio exterior como muchos humanos. Leraje, el gran demonio apodado Rey Supremo, número dos de la jerarquía, concluye que el dios extraño existe de verdad; Eligos, que venera a Yatan y defiende el infierno como la dimensión del olvido y las segundas oportunidades, ordena cerrar el festival. Arriba, Grid vuelve a Satisfy en Reinard sin armadura —destruida ante Garam— mientras El Clon, que trabajó con Exeta, anuncia un equipo de repuesto que enviará con Noe. Lord custodia el palacio imperial junto a las hijas de Rebeca: Irene, Mercedes, Basara y Marie Rose

están embarazadas casi a la vez, con fechas de parto casi idénticas, y Marie Rose no responde a ninguna llamada. Grid abraza a su hijo con demasiada fuerza, escucha con pánico paterno sus planes de boda y cruza la puerta warp hacia el castillo de Marie Rose. Dentro, no hay rastro de nadie.

Hechos relevantes e interesantes

- La trampa de Lauel: todas las tropas imperiales, apóstoles y miembros del gremio fijaron su punto de resurrección en la Tumba de los Dioses; la muerte voluntaria de Lauel activó la emboscada que aniquiló a más de 200 cultivadores trascendentes sin que escapara un solo alma naciente; casi la mitad de las élites del mundo del cultivo murieron ese día.
- La ciudad destruida se restauró sola: Grid había mejorado la Tumba de los Dioses y usó a la perfección el Libro de la Sabiduría, legado de Judar; los artefactos de invisibilidad de los antiguos gigantes, restaurados por Elizabeth y los artesanos con los diseños de los hermanos gigantes, ocultaron tropas junto a cada fortaleza.
- Conclusión de Lauel: los cultivadores solo eran el vehículo para que los jugadores se volvieran más fuertes y la historia concluyera; Hayate confiesa que se retirará tras cazar al dragón refractivo y Vivan entiende que ya cree que puede morir.
- Las nanomáquinas de los 33 científicos, que combinan ciencia y magia para evolucionar a los jugadores, intentaron actuar sobre Grid («El Único») porque un sistema distinto de Morfeo lo juzgó digno por matar a un dios del principio, pese a no haber pasado ninguna prueba; Lim Cheol había ordenado excluirlo y Morfeo reparó el fallo; los alucinógenos borrarán su recuerdo.
- Agnus usó en la vida real un arte básico de nigromante (controlar huesos de animales enterrados); los materiales de las cápsulas provienen del Grupo SA; Lauel filtró el caso

para que los gobiernos presionen a la empresa, con Agnus de chivo expiatorio, y Grid envió a Toon a protegerlo.

- El Conjunto Dragón de Fuego del Caos, forjado en medio día en modo automático: +3 % de ataque por daño recibido acumulable sin límite, Regresión heredada de Trauka (48 horas de recarga) y el bono de conjunto Aura del Caos, niebla gris permanente que confunde en 10 metros o degrada ataque y defensa de los resistentes.
- Grid murió de verdad contra Anul: conservó niveles y ganó más de 200 junto a los títulos La fe de un Dios del principio y Otra Luz, pero la armadura de avaricia y escamas de dragón estalló; despertó tras 1 hora y 41 minutos de desmayo.
- Los siete inmortales que ascendieron para cazar a Raiders y Nartan eran «medios inmortales»: sin la sabiduría del mundo inmortal y ahogados por la escasa energía espiritual del mundo inferior; se traicionaban entre sí por la presa y la secta de la Vida Eterna perdió su fortaleza de un solo tajo de Grid.
- El poder de tiempo de Raiders revirtió la lanza plateada de la inmortal hasta su forma de cuenta de plata; Nartan se dejó atar por las cadenas de caza para blanderlas tras la reconversión de El Clon, cuya primera obra de herrería supera a un herrero legendario; Meteorito y aliento negro destruyeron las seis almas nacientes.
- Garam devoró los restos de los siete inmortales y luce sus tesoros; heredero de la luz robada a Rebeca y de la energía de aniquilación de Anul y el Rey Sool, controla cientos de tesoros por pura intención y puede reproducir la Espada del Corazón; su plan era acumular poder y fe para invadir el mundo Overgeared y Asgard.
- Debilidades de los viejos dragones: la muerte de Trauka hundió su estatus, llevan años sin dormir y perdieron la comunicación con Morfeo, el dios extranjero, desde que los 33 científicos regresaron y Lim Cheol priorizó la realidad.
- La radiación —rayos gamma y X creados con la luz— desploma estadísticas, desactiva recursos y sella habilidades

sin resistencia posible; Anul jamás la usó porque repartió demasiada divinidad entre sus hijos, no recuperó la del Rey Sool y temía al dragón refractivo.

- El dragón refractivo surgió al desatarse la luz completa, rompió el mundo mental de Grid y devoró la radiación y medio cuerpo de Garam; es la vacuna de Morfeo contra Rebeca y fue creada sin libre albedrío: Bunel desapareció por completo y no reconoció a Grid; Rebeca, que observaba a Grid desde hacía meses, se convirtió en su esperanza.
- Los choques de energía de aniquilación de Grid y Garam generaron ondas de choque púrpura que rompieron la defensa absoluta de los viejos dragones, obligados a alejarse cuanto pudieron de la pelea: entre sus siluetas dorada y negra en movimiento, el espacio parecía un enorme cañón —el cañón donde se escribió por primera vez la epopeya de Grid—.
- En plena batalla, Grid sintió que se acercaba el momento de dejar Satisfy («tengo que eliminar todo lo que amenace a este mundo»: matar a Anul no tendría sentido si él no sigue ahí) e invirtió todos sus puntos de estadística en fuerza, compensando la agilidad reducida con su único movimiento a velocidad de la luz —el efecto del título Otra Luz—.
- Secuencia final del duelo: la prótesis de Mano de Dios frenó la espada de Garam y permitió la primera decapitación; Garam sobrevivió recomponiéndose de luz; la energía púrpura de Grid, combinando el título del dragón refractivo y Caballero Dragón, absorbió la luz enemiga; ambos se apuñalaron el corazón y solo Grid sobrevivió, con el anillo azul destrozado; mensaje mundial: «El Único Dios Grid ha extinguido a Garam, el nuevo gobernante del Reino Hwan».
- Los tres maestros, nacidos de la voluntad de Anul, habían anticipado la caída del Reino Hwan y perdieron su propósito al saber que Anul solo quería vengarse de Grid; esperan la ejecución mientras Grid sugiere que ayuden a Piaro en la agricultura.
- Raiders y Nartan bendijeron a los rangos (bendición del dragón gourmet y del dragón loco) y se retiraron a dormir

cien años con el consejo de Grid de vivir libremente e intervenir solo ante amenazas como los cultivadores; Nartan pidió que nadie se case con Nefelina antes de su despertar; Noe heredó los tesoros de los siete inmortales.

- Youngwoo superó en dos días el trauma de las heridas de Garam, avivado por una pesadilla con Agnus invadiendo Seúl; comprobó que las herrerías reales son un fenómeno social nacido de su influencia (la profesión fue abolida en Corea hacia el año 2000) y que solo 17 fraguas del país mantienen instalaciones clásicas.
- Son Juseop, 37 años, apostó toda su fortuna a Grid en la primera Competencia Nacional, se hizo multimillonario y abandonó su empleo de oficinista tras verlo forjar en la segunda; su réplica de Fracaso (13 días de trabajo) solo abolló la armadura de hierro que Youngwoo forjó en 9 horas, aunque el soporte quedó destrozado: sin efectos de objeto, la armadura real no evita una clavícula rota.
- Frente occidental: 50 cultivadores pagaron con la vida el arte que destrozó el corazón de Jishuka; Faker levantó un ejército de sombras; los ancianos de la secta Taemun usaron su formación prohibida; cinco trascendentes murieron por matarla; Knight la resucitó lejos de la emboscada con la Resurrección del Alma (pena de muerte duplicada) y Cibal selló la Tumba de los Dioses con un velo azul; Tris recibió el mando de la primera línea.
- Frente oriental: la Alianza de Jugadores reúne 9310 gremios y 50 ejecutivos electos sin un solo caso de corrupción, armada con las técnicas, tesoros y elixires que Overgeared redistribuyó; Ares encerró a tres absolutos en su mundo mental Fuerza Militar Infinita, donde 100.000 soldados murieron sin vacilar (uno de los absolutos los masacró a todos en menos de veinte minutos); Juander usó a miles de cultivadores como escudos con su energía roja; la inmortalidad de Chens proviene de su lealtad, no de su armadura; Karak aceptó su estrella asesina celestial y luchó tres segundos a velocidad de absoluto; la Espada Inmortal descendió a apoyar a Yulan y Bentao.

- El líder de la última fortaleza oriental es un inmortal de pelo blanco que quizá derrotó a las cuatro bestias auspiciosas; defiende la entrada con veneno y lluvia negra mientras la técnica de conexión entre dimensiones tarda un día más en completarse.
- En el infierno, el festival de Eligos junto al río de la reencarnación fracasó: ninguna de las cientos de miles de almas de cultivadores cayó al abismo (vagan por el espacio exterior), prueba definitiva del dios extraño para Leraje, el gran demonio número dos apodado Rey Supremo.
- Grid regresó a Reinard sin armadura alguna; El Clon forjó con Exeta un equipo de repuesto; Irene, Mercedes, Basara y Marie Rose están embarazadas a la vez, y el grupo se cierra con Grid llegando por la puerta warp a un castillo de Marie Rose completamente vacío.

075 · El Clon de Grid

- Duplicado idéntico; blackening en el Infierno; docenas de espejos mágicos flotantes + cristales de monitoreo.

- Creado en la Isla 41 (Archipiélago de Ben); cae al Infierno; Baal le da continuidad.
- 100 % de habilidades + IA de NPC Super Nombrado; gran mago (espejos, barreras, invisibilidad perfecta).
- «Tú eres yo, pero yo no puedo ser tú»: doble estratégico que nunca lo traiciona (2001–2025).

076 · El Continente Oriental — mapa

- El este (incluyendo el centro) es más grande que oeste+sur+norte juntos (mapa del profesor Baren, Universidad de Harvard in-world).
- Norte: cadenas montañosas escarpadas, riscos y cuevas — comunidades de los 12 Zodíacos (ratas, vacas, tigres, conejos…), varias degeneradas en monstruos de nivel 400+.
- Sur: vastos campos de arroz, estanques de loto, huertos (alrededores de Pangea).
- Centro: enorme bosque de melocotoneros (duraznos) donde confluyen 4 ríos; tierra de altísima energía espiritual («muro de las lamentaciones»).

- Este (Reino Kaya): rodeado de desierto, pero su capital está bajo nieve perpetua creada por el resentimiento del Dragón Azul.
- Norte (Reino Shin): clima primaveral perenne, lagos y niebla, protegido por la Tortuga Negra.

- Los cuatro tesoros sellan el infierno en los cuatro puntos cardinales (sobre las venas de energía más fuertes):
    - **Dao del Dragón Azul** — Este, Reino Kaya (capital: nieve perpetua).
    - **Lanza del Tigre Blanco** — Oeste, Reino Pa.
    - **Arco del Fénix Rojo** — Sur, Reino Cho (santuario de Pangea; devuelto a Kars).
    - **Joya de la Tortuga Negra** — Norte, Reino Shin (fortaleza de Chiaou; la de Choin era falsa).
- Reino Cho: sur; Pangea = puerta de entrada desde el Continente Occidental vía Mar Rojo (extremo sur); **Kars = capital**.
- Reino Hwan: nación divina de los Cinco Mayores, Chiyou y los yangban; centro y zonas elevadas; potencia colonial sobre Cho, Shin, Kaya y Pa.
- Las armas de las criaturas sagradas son la verdadera barrera del infierno (no los yangban); si se retiran, se abre una grieta y sale un gran demonio.
- Los 12 Zodíacos eran sirvientes de las cuatro bestias auspiciosas.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 2026–2045

Capítulos 2026–2045

Temas tratados

- Desaparición y parto inminente de Marie Rose
- El anillo de promesa y la educación prenatal
- Dominion encadenado: favores entre enemigos
- El mapa mítico de Asgard
- Jormungandr, la bestia divina de Yatan
- Asura y el renacimiento del origen del mal
- Cultivadores de demonios: pacto con Asgard y masacre de Asura
- Mumu, el discípulo de Braham, y el hechizo Transición
- Sometimiento de Rafael y el camino secreto de la diosa
- Caída de la última fortaleza de la luna llena y misión mundial
- Fiesta de la victoria: prensa, Ares y los tres maestros del clima
- Lord, Damian y las hijas de Rebeca
- El plan de reconstrucción imperial de Rabbit
- La nueva armadura con circuitos de energía de aniquilación

Resumen

Una esposa desaparecida

Marie Rose, a punto de dar a luz, desaparece de su castillo sin dejar rastro. Grid ordena a las 310 Manos de Dios registrar todas las ciudades vampíricas y susurra a Katz, que gestiona la raza vampírica en nombre de Marie Rose sin llegar a ser su confidente. Nadie pudo secuestrarla: su absorción de sangre reproduce casi a la perfección, y de forma temporal, las habilidades de cuya sangre bebe —recreó la espada asesina de dragones de Hayate con una

sola gota— y roba estadísticas; ni siquiera Grid, con su energía de aniquilación, garantiza ganarle un duelo. Mientras la espera, revisa el anillo de promesa que ella le dio (calificación única con efectos según la afinidad conyugal) y decide confiar más en los suyos: le pedirá a Marie Rose que otorgue ella misma la absorción de sangre a Crepúsculo y a Desafiando el Orden Natural, aun sabiendo que la piedra de otorgamiento de Reidan garantiza el éxito pero no el efecto. Dos horas de sentidos absolutos le revelan la clave: el castillo, en lo hondo del desierto de Reidan, ocupa el centro exacto del continente —la razón por la que Beria lo construyó ahí— y Marie Rose quizá llevaba tiempo vigilándolo desde ahí. Se fue a Asgard a destruir la fortaleza de los cultivadores de demonios para que él pudiera concentrarse en la guerra de la superficie. Braham, informado por Lauel, transmite su confianza en que su hermana no corre riesgos estúpidos; Grid vuela a Asgard con las coordenadas de los Raiders.

El prisionero de la morada de los dioses

Decenas de ángeles lo interceptan; Grid responde con la verdad: Judar le pidió extinguir su alma en el infierno y viene a pedir consejo. Los escoltas lo guían por el camino dorado, canal oficial bajo la estatua de piedra de Rebeca que conserva el mismo tamaño desde cualquier ángulo; la entrada la autorizó Metatrón, y un desvío por un sendero lúgubre desemboca en la morada de los dioses principales, el corazón de Asgard donde Grid vagó al rescatar a Exeta y Khan. Sobre el templo más alto aparece Dominion, el mayor dios de Asgard en ausencia de Rebeca y Judar; sobre el tejado de otro, embarazada a término, Marie Rose. El dios de la guerra no quiere pelear: cientos de cadenas negras lo clavan al suelo desde que Mumu contaminó todas las aguas del cielo —los pozos y lagos que reflejaban la superficie— y con él desaparecieron ángeles y dioses, Asura incluido; el sello solo ata seres celestiales (los ángeles que escoltaron a Grid acaban encadenados) y Dominion tardaría un mes en romperlo solo. Al saber que los cultivadores de demonios levantan aquí una fortaleza de la luna llena, nace la misión oculta «Renacimiento del origen del mal» y la

descarada petición: ayúdennos. Grid declara que no dejará vivos a los cultivadores —persiguen solo la vida eterna y no reconocen humanidad en las personas— y Metatrón, que valora a la humanidad porque los dioses celestiales se fortalecen con su culto, lo entiende: Judar fue un tonto. Dominion entrega un pergamino de divinidad: el mapa mítico de toda la región de Asgard (templo de Rebeca, prisión eterna de Zeratul, Khan y Exeta, pozo de observación, calles laterales). «Ahora que Judar se fue, ¿tienes alguna razón para oponerte a Asgard?»: los dioses solo valen cuando hay humanos que los adoran, y los atrapados son justamente los que lo enfrentaron. Grid pide su propio favor —Asgard jamás será hostil a la superficie— y acepta guiar a Asura y Mumu «por el camino correcto», prometiendo capturarlos vivos. Dominion lo despide con un apretón de manos y una proclama: es el primer Dios único nacido desde Chiyou y está en deuda con él. Los angelitos —creados por la diosa, inocentes y débiles— preguntan por Exeta con añoranza, y Marie Rose aconseja no confiar en Metatrón («dicen ser un perro leal, pero no lo son»); su silencio sobre Dominion equivale a un aval.

El devorador de sí mismo

La primera pista apunta a una zona de peligro del mapa: miles de corrientes de aire en espiral que destrozan las nubes doradas. Grid toma a Marie Rose en brazos entre las Múltiples Barreras Debilitantes —«esto es acogedor», sonríe ella—, vuelca todas sus estadísticas en fuerza, roza los 100.000 puntos y anula el desastre natural. La puerta que encuentra es más grande que un continente; la llave maestra la abre y Grid gana el título único «No se requiere permiso», del primer visitante del dominio: ninguna barrera o sello puede restringir su entrada. Dentro flota Jormungandr, la serpiente divina que se muerde la cola, mayor que el propio Satisfy como planeta. Ve a través de su membrana nictitante con los ojos aparentemente cerrados y confunde a Marie Rose con «mi Dios»; ella, nieta de Yatan a través de Beria y única carne y sangre suya que queda, le corrige con calma. Rey Sangriento, Grid y Marie Rose se nutren por transfusión mutua. La bestia cuenta su historia: vio

la locura de Baal, la naturaleza siniestra de Amorak y la arrogancia de Beria, pero era joven e inseguro y no se atrevió a aconsejar a su dios; solo bautizó la intuición que le permitía ver el pecado de los dioses —el origen del Ojo Maligno que costó a Sariel el exilio— y, desaparecido Yatan, quiso la fuerza para devorar a los hijos que manchaban su honor. Creció sin control y se encerró para no llenar el universo. Ahora todos los hijos de Yatan han muerto: respeta a Marie Rose, que castigó a la madre que quiso devorarla, y a Grid, que castigó a Amorak y cambió el mundo. Bendice al bebé —«si Dios hubiera dado a luz por amor y no por necesidad, habrían nacido mejores hijos»— y regala la pista: lo que buscan está en el norte, el templo derrumbado, el cementerio de los dioses olvidados. Después se irá a devorarse por completo y perecer.

El templo del lago envenenado

El cementerio es un bosque verde con un lago azul rodeado de cientos de templos blancos en ruinas: los dioses, como los humanos, son impermanentes, y un dios del que nadie recuerda muere; por eso los que apoyaron a Asura y Mumu solo querían «hacer algo» antes de esperar la muerte. El lago esconde la base: su azul antinatural contiene decenas de miles de porciones de maná de alta calidad, y Marie Rose, al meter el pie, se derrite medio cuerpo: al menos doscientos venenos y hechizos del mundo de la cultivación. La sangre es su origen: se regenera, se apropia de todo el lago y abre un camino seco entre cascadas rojas. El templo del fondo —quizá el de Anul— está cubierto por cientos de millones de caracteres místicos: cientos de sellos coexistentes que se regeneran entre sí. Noe se reúne con ellos, armado y vestido por Khan y Exeta con ayuda del clon, y Grid descarta gastar su energía de aniquilación: Asura podría analizarla y copiarla. Y el monstruo da miedo: gestado por Baal en la luna del infierno —un útero hecho con el cadáver del rey Darol, cuyo poder de copiar habilidades venía de su padre Anul—, Asura aprende de todo lo que ve sin necesidad de sangre ni divinidad, hasta las técnicas de Chiyou; con Marie Rose (sangre) y Anul (divinidad), es el tercer absoluto con capacidad de copia. Grid concluye que el jefe final de

Satisfy no es quien termina la historia, sino un daño que el juego debe eliminar: Asura. Este emerge de la entrada («tu temperamento es adecuado para un dios maligno»), ahora gigantesco, y exhala una niebla púrpura que mezcla maná y hechizos, divinidad y poderes, energía espiritual y artes místicas: un concepto técnico nuevo que destruye organismos vivos a 137.000 de daño por segundo; la resistencia de Grid falla —solo el clon, que no está vivo, la resistiría— y el monstruo confiesa haber masacrado a casi todos los cultivadores de demonios para quedarse con sus tesoros. Una ráfaga de estos le destroza el tendón de Aquiles mientras huye hacia el templo con Marie Rose y Noe: el título «No se requiere permiso» abre la entrada y los caracteres místicos rechazan a Asura. Dentro, Marie Rose lo regaña con frialdad: no vuelvas a escudarme por instinto; puedo sobrevivir aunque el mundo entero sea destruido. Grid, soltando por primera vez su terquedad de protector, se siente más libre que nunca y sus sentidos superan los límites de un absoluto.

El aprendiz de verdugo

Los cultivadores de demonios supervivientes, escondidos entre los pilares que Grid derriba, viven su calvario. Llegaron hace unos meses, estudiaron la civilización en secreto sin dañar mortales —estrategia de supervivencia, no bondad— y firmaron con los dioses rebeldes: soberanía a cambio de construir la fortaleza y adorarlos; Mumu, el ángel que simpatizaba con la raza demoníaca, fue decisivo. Cuando se completaron las formaciones, Asura los masacró riendo. Grid, que en ellos ve bestias que se hacen pasar por humanos —dañarlos es cazar animales, así que la educación prenatal del bebé no sufre—, los ataca «lentamente» con danzas de una sola espada, hechizos y artes místicas para aprender en tiempo real cómo pelean, y mientras combate saca horno y martillo y fabrica redes, tapones para los oídos, arpones, trampas y jaulas: herramientas de caza de bestias, letales para quienes fueron bestias y perfectas contra un Asura que absorbió su poder. Los cultivadores se transforman en mitad bestia —hocicos, púas, escamas: físico brutal más artes místicas humanas, su habilidad

suprema—, pero Marie Rose levanta un solo dedo, absorbe la sangre derramada y hace girar miles de caracteres místicos con todos sus trucos: los cultivadores comprenden que los dioses existen y el sistema anuncia que «Marie Rose ha obtenido la divinidad». La masacre instruye a Grid y deja una sola fortaleza de la luna llena en pie: la de Asgard.

La última fortaleza y el farol de Mumu

En la superficie, la humanidad derriba la última fortaleza del Continente Oriental: una guerra de desgaste donde los jugadores —muriendo, resucitando, recomprando armas en la casa de subastas— agotaron la moral de cultivadores con siglos de vida; el inmortal solitario que quedó muere convertido en cenizas entre las armas de los apóstoles, la Torre y el gremio, y la luna cae esparciendo lluvias de meteoritos de jade ante cientos de miles de aplausos. La misión mundial «Detener el ritual de erosión» paga recompensas desorbitadas: docenas de niveles, libros de selección de técnicas, artes místicas y materiales, el título «Héroe que evitó el desastre» y boletos de promoción para el top cien. Grid encabeza la contribución con más de cinco mil millones de puntos, ochenta veces el segundo clasificado: Kraugel.

En Asgard, Mumu espera bajo la fortaleza de jade. El antiguo discípulo de Braham —huérfano genio, muerto de enfermedad terminal, convertido en lich por los celos de su maestro— recuperó todos sus recuerdos y aun así lo perdonó dos veces; su plan era aislar Asgard de la superficie con cultivadores de bajo nivel adorando a los dioses, acumular poder en secreto y, algún día, derrotar a un Braham cuyo deseo de conocimiento heredado de Beria lo traicionará todo de nuevo cuando Grid, para quien este mundo es puro entretenimiento, desaparezca. Mumu fusionó magia y artes místicas en una disciplina nueva que lo convirtió en absoluto, y creó Transición, evolución del Gran Cambio del Universo (el arte del líder de los cultivadores de demonios que refleja el daño y llevó a Asgard a la mesa de negociaciones): un hechizo que reubica el daño recibido en el objetivo que él elija,

protegido por más de cinco mil círculos mágicos (solo unos trescientos reales) y una probabilidad de una entre diez mil de acertar a la fórmula verdadera. Cuando Grid carga contra la fortaleza, Mumu amenaza con redirigir cada golpe contra la multitud de la superficie; el tiempo se estira y Grid, temiendo que la redirección alcance a Marie Rose, cambia la Espada de la Luna Caída por el Mayal Abigarrado en pleno movimiento: el golpe redirigido se convierte en beneficios masivos para los jugadores agotados —estadísticas, próximo ataque decuplicado, recursos restaurados, vuelo— y nadie muere; el daño alternativo partió en dos a un cultivador de demonios leopardo escondido. Mumu, pálido, desmonta Transición. Marie Rose lo desarma con el único argumento que le importa: Braham ya cambió —se puso de su lado contra su propia madre— y ella misma lo vigilará. Mumu capitula: pide derribar la fortaleza y poner Asgard bajo control del mundo Overgeared, como Grid hizo con el infierno; la Espada de la Luna Caída parte la fortaleza de jade de un solo tajo —ni Transición intacta la habría resistido— y Mumu se propone como ángel de Grid.

Rafael —que con Metatrón negoció con los cultivadores y terminó encerrado por Mumu en una grieta dimensional— es liberado por Grid y paga la cortesía apuñalándolo por la espalda con cadenas. Un puñetazo y una espada en la garganta después, el arcángel de primer rango se somete: su obediencia supera el cien por cien y jura no traicionarlo jamás. Convertido en guía, revela el camino secundario de la diosa: un disco de capas oculto entre minerales que suprimen las ondas de poder mágico y divinidad, conocido por menos de cinco personas, por el que Rebeca esquiva al Dragón Refractivo. Grid lo consuela —esconderse de ese dragón durante décadas no deshonra a nadie: hasta Garam sufrió un revés contra él — y Rafael, que desconocía la cooperación entre Grid y Rebeca, malinterpreta la amabilidad y le jura el alma; Grid no lo desengaña: solo le planta una semilla, el recuerdo del ángel de blanco que bajó entre nubes doradas y las oraciones que dabas por sentadas. El cruce del camino delata la fuerza: Rafael tardó veintiún minutos y cuarenta y tres segundos; Rebeca, más de diez horas; clon y Marie

Rose, unas seis; Mumu, diez minutos. Grid, más lento que una tortuga a los dos primeros pasos, hace temblar al arcángel: quizá ya sea más fuerte que la diosa. Decidido a quedarse en Asgard para pelear contra Asura, Grid avanza hacia el templo de Rebeca con su grupo reforzado.

La resaca de la victoria

En la superficie, la fiesta desborda ambos continentes. Braham, dios recién estrenado, cuida su imagen: felicita cortésmente a Ares —top veinte de contribución pese a no pertenecer al gremio— y le pide experimentar algún día su mundo mental, dejando celosos a los miembros de Overgeared. Uroi retiene a miles de periodistas, Yura apacigua las dudas del posguerra —el infierno, con Eligos jurado a Grid, seguirá en armonía con la humanidad—, y los soldados de Balaya cantan el meme «God Grid» hasta que Ares plantea aceptar la Iglesia de Dios Overgeared como religión del reino; un general le sugiere hacerse dios: ya acumula divinidad. En el archipiélago de Ben, la más antigua de las estatuas de Grid irradia una luz dorada: las oraciones se han disparado. Damian, asediado por los medios japoneses mientras reparte el botín del inmortal, irrumpe en brazos de Lord para quejarse de que Braham lo empujó a mil peligros; el niño, que protege a las esposas de Grid y a las hijas de Rebeca, lo amonesta con un hechizo de silencio que el paladín de rango uno rompe con su purificación: amonestado por su propio alumno, mientras Khan refunfuña «qué patético» desde la sombra. Los tres maestros del clima —Puna, Usa y Unsa, últimos dioses leales de un Reino Hwan donde Anul, el Rey Sool y también Garam han muerto— ayudaron a las cuatro bestias auspiciosas en apuros no por arrepentimiento sino por orgullo: que las bestias que sellaron cayeran ante invasores desconocidos devaluaría su hazaña, y tampoco soportaban ver caer a la gente de su propio mundo. Mir, asqueado de su egoísmo intacto, los desafía a dirimir jerarquías en la Tumba de los Dioses antes de que Piaro los ponga a arar. Kraugel, que volvió con Reinard para velar por Lord, reparte elogios que el ranking —que excluye a los NPC— no refleja: Lauel allanó la victoria con sus tácticas, Jishuka elevó un

cien por cien el poder del ejército, Uroi desmoralizó a los cultivadores, Katz colapsó líneas enemigas y Cibal movió la Tumba de los Dioses a su antojo. En la reunión de gremio, Cibal confiesa sus veintisiete derrotas consecutivas contra Grid, y Vanner le arranca la historia.

El imperio que se holgaza

Rabbit, ministro de finanzas de cabello encanecido, presenta el «Plan de Reconstrucción Imperial»: el imperio está al borde de la ruina financiera por los destrozos de los cultivadores y el colosal gasto militar. La abundancia —alimentos baratos de Piaro y los canales de distribución de Lauel y Lord, educación gratuita en academias por todas las regiones— crió una población que evita el trabajo duro, y el pico de alistamientos del último mes llegó solo cuando ya era seguro alistarse. Pon propone presionar a la población como hace la sociedad surcoreana; Lauel asume que el exceso de bienestar fue culpa suya y propone «dificultades apropiadas», convertidas en desafío de competitividad entre territorios: Vanner acepta para reparar la economía de su feudo, Kraugel confía en la torre de espadas que su pueblo venera y Yura en su territorio del infierno, donde la ley de la selva facilita movilizar a los habitantes. Euphemina sonríe para sí: Lauel ha usado a Kraugel y a Yura para engañar a todos. A Rabbit solo le importa que alguien lo logre, y a Lauel, que no hay premios en juego: el futuro del imperio es brillante. Nadie echa de menos a Grid, mientras el clon, reunido con él en Asgard junto a Exeta y Khan, termina el nuevo equipo: una armadura centrada en la inmunidad a lesiones con circuitos de energía de aniquilación inspirados en la ingeniería mágica de Yura, que permite infundir ese poder en cada pieza —las botas anulan el impacto enemigo, incluso la energía de aniquilación ajena— y libera la resistencia de Grid para redistribuirla a voluntad.

Hechos relevantes e interesantes

- Marie Rose, a punto de dar a luz, se infiltró sola en Asgard para destruir la fortaleza de la luna llena de los cultivadores de demonios y que Grid pudiera concentrarse en la superficie; el bebé comparte su vida («están a salvo mientras yo no muera»).
- La absorción de sangre de Marie Rose reproduce casi a la perfección y de forma temporal las habilidades de cuya sangre bebe —recreó la espada asesina de dragones de Hayate con una gota— y roba estadísticas; Anul copiaba mediante la divinidad y Asura copia por simple observación: tres absolutos con habilidades de copia.
- El anillo de promesa (calificación única) da +30 a todas las estadísticas y velocidad según la afinidad, con siete emociones posibles y una «noche tórrida» mensual que aumenta la experiencia de las habilidades un 10 %; Grid porta cuatro anillos de boda.
- Sistema de educación prenatal: la intención asesina de Grid ante el niño en el útero le dio +10 de fuerza e inteligencia; el bebé ya comprende el concepto de muerte, y dañar cultivadores de demonios —bestias que se hacen pasar por humanos— no lo afecta.
- Grid decidió confiar a Marie Rose el otorgamiento de la absorción de sangre a Crepúsculo y Desafiando el Orden Natural, arriesgándose al efecto impredecible de la piedra de otorgamiento (podría sanar la durabilidad del arma en vez de su HP).
- Asgard dejó entrar a Grid por orden de Metatrón; los ángeles son soldados sin emociones, y los angelitos creados por la diosa —inocentes y débiles— preguntan con añoranza por Exeta.
- Dominion, la máxima autoridad de Asgard en ausencia de Rebeca y Judar, está clavado al suelo por cientos de cadenas negras: el sello de Mumu ata solo seres celestiales y

necesitaría un mes para romperlo; los ángeles que escoltaron a Grid terminaron encadenados también.

- Concesiones de Dominion: el mapa mítico de toda la región de Asgard (templo de Rebeca, prisión eterna de Zeratul, Khan y Exeta, pozo de observación, calles laterales), la promesa de que Asgard no será hostil a la superficie, y las peticiones de llevarse a Marie Rose y de guiar a Asura y Mumu «por el camino correcto»; Grid aceptó intentar capturar vivos a los dioses y ángeles desaparecidos. Nació la misión oculta «Renacimiento del origen del mal».
- Dominion proclamó a Grid «el primer Dios único nacido desde Chiyou» y confesó que los dioses atrapados son los únicos que se atrevieron a enfrentar a Judar, al que él siguió en silencio; Metatrón lo defiende: alguien tenía que mantener el orden.
- Consejo de Marie Rose: no confiar en Metatrón («dicen ser un perro leal, pero no lo son»); su silencio sobre Dominion equivalió a un aval.
- Jormungandr, la bestia divina favorita de Yatan, es más grande que el propio Satisfy, se muerde la cola para no llenar el universo, ve a través de su membrana nictitante y confundió a Marie Rose con su dios: ella, que absorbió todo el poder de Beria, es la única carne y sangre de Yatan que queda.
- El Ojo Maligno que expulsó a Sariel de Asgard se originó en la intuición de Jormungandr, que veía el pecado original de los dioses (Baal, Amorak, Beria) y no se atrevió a aconsejar a su señor; tras dar la pista del norte («el templo derrumbado, el cementerio de los dioses olvidados») anunció que se devoraría por completo y perecería.
- El título único «No se requiere permiso», obtenido al ser el primer visitante del dominio de Jormungandr, impide que cualquier barrera o sello restrinja la entrada de Grid; con todas las estadísticas volcadas en fuerza rozó los 100.000 puntos.
- Asura, gestado por Baal en la luna del infierno —un útero hecho con el cadáver del rey Darol, cuyo poder de copia

heredó de Anul—, es el jefe final según la nueva teoría de Grid: no un jefe que termine la historia, sino un daño que Satisfy debe eliminar; ya dominó las técnicas de Chiyou.

- La niebla púrpura de Asura mezcla maná y hechizos, divinidad y poderes, energía espiritual y artes místicas: destruye organismos vivos a 137.000 de daño por segundo, supera la resistencia de Grid y solo el clon (que no está vivo) la resistiría; sus tesoros le destrozaron el tendón de Aquiles.
- Grid aprendió en tiempo real a cazar cultivadores de demonios y fabricó en plena batalla redes, tapones para los oídos, arpones, trampas y jaulas; Marie Rose absorbió en un dedo la sangre y los trucos de los enemigos y obtuvo la divinidad.
- Mumu recuperó todos sus recuerdos (incluida la traición de Braham) y aun así lo perdonó dos veces; su plan era aislar Asgard de la superficie con cultivadores de bajo nivel adorando a los dioses y derrotar a Braham en un futuro lejano: había deducido, observando a Rebeca, Judar y Dominion, que el mundo es puro entretenimiento para Grid.
- Transición, evolución del Gran Cambio del Universo (el arte reflectante del líder de los cultivadores de demonios), reubica el daño recibido en el objetivo que Mumu elija: más de 5.000 círculos mágicos (unos 300 reales) y una probabilidad de 1 entre 10.000 de acertar a la fórmula verdadera; la amenaza de rehenes humanos fracasó porque el Mayal Abigarrado convirtió el golpe redirigido en beneficios masivos para la multitud, sin una sola baja.
- Mumu, absoluto gracias a su disciplina que fusiona magia y artes místicas, capituló ante Marie Rose, pidió derribar la fortaleza —la Espada de la Luna Caída la partió de un tajo— y propuso poner Asgard bajo control del mundo Overgeared «como hiciste con el infierno», ofreciéndose como ángel de Grid.
- Rafael fue liberado por Grid de la grieta dimensional donde Mumu lo encerró tras caer en desgracia, pagó con un ataque

sorpresa y terminó sometido (obediencia superior al 100 %, lealtad inquebrantable salvo traición a Rebeca); reveló el camino secundario de la diosa para escapar del Dragón Refractivo, conocido por menos de cinco personas.

- El tiempo de cruce del camino secreto mide la fuerza: Rafael, 21 minutos 43 segundos; Rebeca, más de 10 horas; clon y Marie Rose, unas 6; Mumu, 10 minutos; Grid avanza más lento que una tortuga, y Rafael sospecha que ya es más fuerte que la diosa.
- La humanidad completó la misión mundial «Detener el ritual de erosión»: la última fortaleza del Continente Oriental cayó por desgaste de jugadores (docenas de niveles, libros de selección de técnicas y artes místicas, título «Héroe que evitó el desastre», boletos de promoción para el top 100); Grid lideró la contribución con más de 5.000 millones de puntos, 80 veces el segundo clasificado, Kraugel.
- Durante el asalto final, monstruos de élite y jefes de campo —nombres rojos o negros brillantes, nivel mínimo 600 en la zona de la última fortaleza— desataron ataques muy cerca de la multitud y sembraron el pánico; los jugadores de alto nivel sin rango, potenciados con los elixires del botín de los inmortales que repartió Damian, los masacraron protegiendo a los espectadores y se robaron los aplausos que ya no eran solo para los héroes de la fortaleza.
- En la fiesta de la victoria, los tres maestros del clima (Puna, Usa y Unsa) ayudaron a las cuatro bestias auspiciosas por puro orgullo —Garam también ha muerto—; Mir los desafió a una pelea de jerarquía antes de arar con Piaro; las oraciones «God Grid» se dispararon, un general sugirió a Ares hacerse dios (ya acumula algo de divinidad) y la primera estatua de Grid, en el archipiélago de Ben, irradió luz dorada.
- Lord amonestó a su maestro Damian (paladín de rango uno) con un hechizo de silencio; Cibal confesó sus 27 derrotas contra Grid en competiciones internacionales; Rabbit presentó el «Plan de Reconstrucción Imperial» (ruina financiera, bienestar que holgaza a la población) y Lauel

convirtió la solución en una competencia de territorios usando a Kraugel y Yura, según notó Euphemina.

- El clon, junto a Exeta y Khan en Asgard, forjó la nueva armadura de Grid: inmunidad a lesiones con circuitos de energía de aniquilación basados en la ingeniería mágica de Yura, capaces de anular impactos —incluso la energía de aniquilación enemiga— y de liberar su estadística de resistencia.

077 · Marie Rose, la Duquesa Vampiro

- Cabello negro hasta la cintura; ojos rojo intenso; vestidos negros/azules; uñas rojas; espinas de sangre (Blood Thorn); belleza irreal hipnótica.
- Duquesa Vampiro trascendente (copia habilidades al beber sangre); despierta (101–125); danza cooperativa con Grid (1751–1775); cuarta esposa, madre de su hijo (2026–2045).

061 · «Par», el arma de Chiyou

- Cuaderno antiguo deteriorado, cierres de bronce; al abrirlo proyecta en primera persona a Madra como esqueleto sin carne.

- Comprado por 1.000.000 de puntos Challenger en la Isla de Niebla (676–700).
- Otorga los libros de la Técnica de Espada del Ejército de 100.000; espíritu de Madra asimilado por Grid.

Sobrecargado (Overgeared) — Capítulos 2046–2059 (Final)

Capítulos 2046–2059 Final

Temas tratados

- El camino secundario de Asgard y el polvo de estrellas
- Rafael: lealtad, arrepentimiento y sacrificio
- El dios de la lucha Asura: origen, 99 alos y energía de aniquilación
- La 32.ª epopeya del Único Dios
- La incursión final en Asgard: torre, apóstoles y gremio Overgeared
- El reencuentro de Braham y Mumu
- El milagro de las oraciones y el título Caballero Dragón
- Igualdad de recompensas y el discurso de Grid al mundo
- Las cuatro princesas y la educación de los herederos
- El último duelo: Grid contra el Dios Marcial Chiyou
- La abdicación: Lord, nuevo emperador
- El mundo real: poligamia, Congreso de EE. UU. y el Grupo SA
- La boda con Yura y Jishuka y la luna de miel
- La aniquilación del dragón refractivo y la muerte de Rebeca
- El final completo y el epílogo siete años después

Resumen

El camino de polvo de estrellas y la emboscada de Asura

Rafael ha abandonado sus prejuicios: reconoce que el Único Dios, pese a su origen humano, está por encima de la diosa, y guía al grupo de Grid —Marie Rose, embarazada y a término, Noe, Mumu y el clon— por un camino secundario de Asgard sembrado de polvo de estrellas, un mineral que perturba el poder mágico y la

divinidad: la única forma de ocultarse y sorprender a Asura. Ni siquiera Chiyou, que tardó más de nueve horas en cruzarlo, iguala a Rebeca en poder total. El plan muere cuando la energía de aniquilación de Grid contamina los minerales, que revientan y arruinan el lugar de descanso de la diosa; Grid pide disculpas y promete restaurarlo con Exea, Khan y «un cierto bastardo tacaño». Rafael, arrepentido de los males causados a la humanidad, apenas termina de inclinarse cuando una espada lo decapita: Asura apareció de golpe, con el abdomen atravesado por el Desafiando el Orden Natural de Grid y protegido por un escudo arcoíris de estilo Mumu que salvó el vientre de Marie Rose. El arcángel moribundo aún dispara su divinidad, pero los 99 alos de Asura —uno por cada ángel asesinado— la devoran y lo reducen a cenizas. Mientras el gremio destruía la fortaleza de la luna llena de los cultivadores demoníacos, Asura absorbió el poder de los dioses, incluido Dominion, y aprendió técnicas del Dios Marcial y la magia de Mumu. Su origen se revela: Baal no creó un dios nuevo, resucitó a un dios de la lucha olvidado y borrado de los mitos; un monje que halló su estela hace siglos generó el árbol de clases de artista marcial que hoy usa Regas.

La ira de Grid y la 32.ª epopeya

Asura provoca: los dioses de Asgard olvidaron su deber, se obsesionaron con la adoración y son peores que la basura callejera. Grid, con una mala fe magnífica, lo toma como un elogio indirecto y deja al dios sin palabras. La batalla arranca con la espada combinada de Grid rota: Asura neutralizó la combinación de objetos, dobló su piel en decenas de miles de capas de hojas de afeitar y desplegó su rompedor de armas; Grid responde transformando sus espadas en sierras rompedoras: ha matado más de mil millones de vidas frente a los cien millones de Asura, y su instancia es infinita. La 32.ª epopeya empieza a escribirse con la burla «has vivido una vida cómoda» y repasa la historia de la paz: jugadores protegiendo ciudades, el gremio frenando al imperio, los dioses arrogantes educados a golpes, los dragones temiendo a Grid y Hayate y las fortalezas de la luna llena arrasadas. En casa, Pon

casi es ejecutado por Fer por «elogiar» al enemigo ante su gente y Faker lo devuelve al trabajo: la Torre de crecimiento infinito de Eatz, Sticks y Jokbal está a punto de alcanzar Asgard. En el mundo divino, Asura despliega siete brazos nuevos y nueve espadas de aniquilación al estilo del caballero negro Eligos, y ejecuta un Desmembramiento que arranca pedazos enteros de Asgard: una aurora púrpura visible desde la superficie, que Regas identifica como la versión desatada de la técnica de su propia clase (antes de dos objetivos; ahora, de veinte mil). Cientos de ataúdes levantan además a los cultivadores demoníacos muertos como espíritus malignos con fluidización, más fuertes que en vida; Mumu los quema con hechizo divino y Noe responde con su propia fluidización.

La incursión final: Braham, Mumu y la torre que llegó a Asgard

Marie Rose dibuja un círculo en la palma: una transición dimensional entre mundos divinos con 99 % de éxito gracias a la sangre compartida con su hermano. Braham desciende y casi llora al encontrar con vida a Mumu; su antiguo discípulo, que recuperó por azar los recuerdos de su vida pasada, rechaza el hechizo de expulsión y le ofrece el mayor perdón posible: «no mereces mi perdón; vive para expiar tus pecados». Braham confiesa que diseñó sus hechizos de mejora para acoplarse con las fórmulas de Mumu: soñaba con readmitirlo como alumno y perseguir juntos la magia perfecta. Grid, a punto de morir, se salva con la armadura púrpura heredera de las aspiraciones de los herreros Khan y Exea: el primer uso defensivo de la energía de aniquilación. Asura copia la idea y se funde una armadura completa, pero la torre negra emerge entre las nubes doradas: Kraugel salta de ella, Marie Rose le muerde la muñeca, copia su habilidad con la espada y dispara la Espada Espacial —la técnica definitiva del Santo de la Espada, tan poderosa como la Espada de la Luna Caída— que hace añicos la armadura. Muller y los Santos de la Espada anteriores siguen el ritmo; Jishuka y Yura abren el bombardeo con Flecha de Fénix y luz de destrucción; la Tumba de los Dioses dispara su artillería; Hayate

y los apóstoles mezclan sus técnicas con la danza de seis espadas de fusión. Aparece la debilidad de la energía de aniquilación: cortada, se restaura con lentitud extrema. Acorralado, Asura reemplaza el poder mágico de sus venas por aniquilación y dispara una lanza contra Uroi, que sobrevive envuelto en un escudo índigo de diez capas: las Múltiples Barreras Debilitantes de Judar, que Grid había guardado en secreto para no enseñárselas. Grid desmiente la mentira de Asura en la epopeya —«quién hizo la vista gorda ante la muerte de un subordinado»—, el sistema castiga al absoluto mentiroso y la epopeya restaurada lo impulsa. La estatua del archipiélago de Ben emite una luz nunca vista: todas las estadísticas de Grid se triplican por las oraciones acumuladas de la humanidad.

El Caballero Dragón y la extinción del dios de la lucha

Nefelina irrumpe en el campo cargando a Navala y Cranbel: las viejas candidatas a dragón le deben la vida a Grid. Cada vez que Grid monta a una, el título único Caballero Dragón triplica sus estadísticas y despierta el aliento propio de la dragona; el de Navala, cargado con el poder mágico de su corazón, se parece al de Trauka; el de Cranbel oscurece la espada de Grid. Asura intuye el peligro y ataca sin tregua a las monturas, pero la danza de seis espadas de fusión le atraviesa el corazón incluso sin el efecto del título. Es un dios: el corazón no gobierna su vida, y sobrevive maldiciendo —«eres como una cucaracha»— mientras su cuerpo se dispersa en cientos de fragmentos. Una telaraña de hechizos de Braham y Mumu con decenas de magos, fruto de años de relaciones, le niega la retirada; Grid quema los pedazos uno a uno con energía de aniquilación y el mundo anuncia que el dios de la lucha Asura se ha extinguido. Rafael y los ángeles resucitan en sus cuerpos de repuesto. La incursión reparte recompensas a partes iguales, y Grid confiesa su filosofía: jamás habría vencido solo a quien se fortalece cuanto más lucha; es mejor dos colegas fuertes que uno. Su discurso sobre la codicia, la deficiencia y los villanos —«ya no me falta nada: dinero, honor, poder, fuerza y gente que me

importa; quiero que todos ustedes sean como yo»— se difunde por la epopeya como mensaje mundial: entre burlas, envidia y odio, el apoyo es mucho mayor; países enteros exigen adorarlo como dios, los surcoreanos proponen su candidatura presidencial y se anuncia una biografía de al menos cien volúmenes.

Una familia, cuatro princesas

Tres meses después reina la paz: los dioses de Asgard cuidan de los humanos junto a los dioses del mundo Overgeared, los aventureros recorren el infierno, la primavera de la flor del melocotón y Asgard, y los dragones se reúnen alrededor de Cranbel y Navala para aprender a mimetizarse con los humanos; de Rebeca y el dragón refractivo solo queda el informe de Dominion: la diosa resiste bien en el camino secundario restaurado. Minor, el conde detector de minerales, renuncia a título y territorio para cuidar a su madre de 81 años en sus últimos días; Grid se culpa —«mi codicia consumió su sueño»— y Lauel, otrora de tendencias sociopáticas, lo consuela con una empatía que antes le era imposible: «usted no arruinó su futuro; lo salvó». En la nursery duermen cuatro bebés: Fresia, hija de Irene, codiciosa como su padre; Pany, hija de Basara, rubia y serena, que cede su juguete… y luego derriba a su hermana de un cabezazo; Iris, hija de Mercedes, que usa la perspicacia y celebra la victoria golpeándose el pecho; y Lily, hija de Marie Rose, taciturna e imparable, incapaz de controlar su fuerza innata. Grid se niega a usar la Espada del Emperador sobre ellas —la única arma que revela el futuro de un recién nacido— para no predeterminar sus caminos, aunque cede a las madres el derecho de educarlas: los libros son para niños de siete años, pero las princesas golpean la barrera insonorizada de Grid —arte místico ganado matando cultivadores— con un poder comparable al de un caballero. En los campos, Yerim, retirada del frente, trabaja con Piaro, que ha descubierto cómo restaurar las plantas malditas: integrando las curaciones de Ruby, el árbol del mundo podría recuperarse del todo.

El último deseo del Dios Marcial

Chiyou visita Reinard encantado con la vitalidad del mundo y se lleva a Grid miles de kilómetros, a una cordillera remota, para el duelo que siempre quiso: morir en un enfrentamiento completo donde ambos lo den todo. En el mundo Overgeared Grid no sufre tiempos de reutilización, y es decenas de veces más poderoso que contra Asura: cada danza de fusión encadena hechizos; las de tres desatan artes místicas y magia de sangre; las de cuatro incorporan el shunpo; la de seis absorbe aire, viento y tierra en un vacío de un kilómetro. Chiyou aprende las técnicas del rival en pleno combate, pero no puede replicar la energía de aniquilación ni la luz; sus golpes desploman picos enteros y lanzan a Grid centenares de kilómetros, absorbidos por las Múltiples Barreras Debilitantes y la armadura de aniquilación. Tras medio día, con la salud crítica, Chiyou adopta su postura definitiva y sonríe: por primera vez siente miedo, y le encanta. Las oraciones diarias mantienen sus estadísticas triplicadas; redistribuidas a la fuerza, alcanzan 150.000, una cifra que ni los viejos dragones tocan. «Te has vuelto más distinguido que yo. Grid, ahora eres el único Dios»: su última voluntad se graba en el mundo entero —«yo, el Dios Marcial Chiyou, fui asesinado por el gran Grid; esta es la aniquilación eterna»— y el estatus de Dios Marcial pasa a Grid. Antes de deshacerse en cenizas confiesa su soledad y su último deseo: «espero que no te sientas tan solo como yo». Grid, con los ojos rojos, evita construirle una tumba grandiosa —mientras la gente hable de él, podría resucitar— y encarga a Uroi anunciar la muerte «por un margen abrumador», para degradar el mito de Chiyou a enemigo común y olvidable. Reinard, extendida más allá de los continentes y administrando el infierno y Asgard, lo recibe en triunfo. Esa noche, Kraugel lo espera en la herrería con Noe dormido y soju, y Picaso los pinta desde una colina.

El trono de Lord y el mundo real

Pasa un mes y Grid cede el trono imperial a Lord sin oposición: el Dios que gobierna el mundo no necesita el estatus de emperador, y

Lord es el emperador ideal —aventurero como su padre, empático con el dolor ajeno—, que recorre el imperio a diario por las puertas warp hasta que Lauel renuncia como Primer Ministro para concentrarse en la realidad: presionar a la Asamblea surcoreana para que apruebe la poligamia de Grid con Yura y Jishuka. Los impuestos anuales de Grid superan a los de cualquier gran empresa, más de diez miembros de Overgeared tienen nacionalidad coreana, el país registra la natalidad más baja del mundo —dos esposas y muchos hijos es casi patriótico— y Pon amenaza con emigrar; el gobierno cede. Lauel interroga a Agnus toda una noche sobre niveles y estadísticas en el uso real de habilidades. Estados Unidos elige al Congreso a Kraugel, Cibal, Urent y Yaster y crea un Departamento de Jugadores como canal de comunicación con Grid; China deposita su confianza en el draconiano Ao; Damián sigue rechazando al gobierno japonés para quedarse con Isabel en Satisfy. Mientras tanto, el Grupo SA analiza el mundo: el consumo de electricidad cae, el crecimiento de los jugadores se acelera y el asteroide Gamid, que observó el fracaso del mundo de la cultivación, optará por asimilarse al entorno de Satisfy en lugar de invadir la Tierra. Días después, los gobiernos declaran el estado de emergencia: el tiempo pasado en cápsulas se disparó y perturba la vida social; Lim Cheol, indiferente a las condenas, sabe que el mundo está a punto de cambiar. En Satisfy, el límite de juego se estira hasta casi cincuenta horas para quienes ascienden de reino, y las batallas territoriales se viven como deportes: Grid asiste con sus hijas a una competición de Balaya invitado por Ares, mientras las princesas, zorras en potencia, calculan lo importante que es su padre.

La boda del siglo y la luna de miel

La boda reúne en Corea a líderes de decenas de países, magnates y estrellas de Hollywood: con dos mil millones de jugadores detrás, asistir es un honor y los aeropuertos se colman de jets privados. La ceremonia une a tres personas: Grid, Yura y Jishuka. Toon y sus amigos, antiguos mafiosos italianos reconvertidos en anfitriones, guían a los invitados según un manual previo; Fer escolta a los

jefes de Estado con una solvencia que hace que las mayores empresas militares del mundo le ofrezcan empleo; Lauel pide disculpas porque los presidentes deben conformarse con la tercera fila: los familiares van delante; el abuelo de Yura, el presidente Le Jin Myung, advierte a su familia de no pasarse de la raya con «mi nieto político»; y Uroi, sin sus habilidades de orador, oficia tras el empujón de Pon. Al día siguiente, el gremio limpia los jefes de mazmorra desatendidos, más fuertes según sube el nivel medio. Knight, el Caballero Dios de la Muerte de las Overgeared Shadows, se queda sin trabajo como inspector: los nobles, inspirados en la epopeya, se han vuelto amables; Rabbi, el nuevo Primer Ministro, se queja de su salario y el gremio lo invita a sus grupos: nadie lo discrimina por haber sido un jugador malvado. En el rancho, Kim Doyun, actor que fue símbolo de Corea antes de Grid, canta la canción del maestro domador mientras Noe usa una oveja de cama y Lord vuela con sus hermanas a jugar. La luna de miel recorre Estados Unidos, Canadá y Europa escoltados por los servicios de inteligencia de cada país; Youngwoo pierde diecinueve kilos en diez días, sobrevive a las ostras sicilianas y vuelve encogido a la mitad, para regodeo de Yerim y regaño de Sehee, que preside la fundación más rica del mundo, dedicada a huérfanos, niños enfermos, medio ambiente y refugiados.

El final completo

Dos días después de volver, Youngwoo inicia sesión con una decisión: matar al dragón refractivo. Lo ideal sería dejar que el depredador y su presa se persiguieran por siempre, pero el dragón está protegido por el Grupo SA y puede fortalecerse en cualquier momento, y Rebeca, que sabe que el mundo es un juego, podría enloquecer de nuevo: hay que arrancar las semillas del problema. Grid vuela hasta el límite del mundo —Satisfy tiene un final claro —, despliega las Múltiples Barreras Debilitantes y espera tres minutos: Rebeca y el dragón invisible chocan contra su escudo. Con la Avaricia multiplicada durante años ha creado 13.783 Manos de Dios nuevas; más de catorce mil tejidas forman alas del tamaño de las de un dragón, cada mano armada de aniquilación. La

tormenta violeta atraviesa al dragón —resistente a la luz, indefenso ante la aniquilación— y lo mata en una hora. «El mundo ha llegado a un final completo. Este es el final que has conseguido»: una notificación superior a la que vio Agnus, que nunca mencionó al mundo. Rebeca, mortalmente herida, no esquivó: mientras viviera, Grid viviría ansioso por su existencia. En sus brazos, con su voz real para que el mundo no la oyera, confiesa: destruyó el mundo incontables veces para liberar a sus habitantes de un entretenimiento de seres superiores; les contó la verdad a Yatan y a Anul, pero Yatan se compadeció de las vidas destruidas y creó el infierno con su río de reencarnación, y Anul la llamó asesina lunática: ambos fueron, como el dragón refractivo, vacunas contra ella. Su esperanza nació el día que vio a un jugador débil comprarle cada día una flor silvestre a una joven vendedora y tratar a los habitantes del mundo como personas reales. «Gracias, Grid, por dar fruto que se parezca a ti; gracias por ser un árbol gigante en el que el mundo pueda apoyarse. Si hubiera sabido que te encontraría, no habría pecado». Su última voluntad se expande por el mundo como confesión e himno; Dominion corre a sollozar llamándola madre y le agradece a Grid haber estado a su lado; Asgard se inclina por completo ante el mundo Overgeared y jura favor incondicional a la humanidad. Las muertes de los demonios de Baal, de los dioses corrompidos, del dios de la lucha y del Dios Marcial no bastaban: hicieron falta la de Rebeca, origen de todos los errores, y la del dragón refractivo, la vacuna, para completar el mundo. Siete años después del choque del asteroide Gamid, las puertas y sus monstruos fueron contenidos por gobiernos preparados y jugadores despertados, la civilización absorbió sustancias y conceptos de Satisfy, la cueva aparecida en Gangwon-do fue identificada como la del norte donde Shin Youngwoo encontró el libro de Pagma, y Yura preside la Asociación de Jugadores de Corea. Así está el mundo en paz: la paz creada por Grid y el gremio Overgeared. El autor cierra once años de serialización dando las gracias a los lectores.

Hechos relevantes e interesantes

- Rafael aceptó que el «humano» Grid trascendió a la diosa y guio al grupo por el camino secundario de Asgard, un paso sembrado de polvo de estrellas que suprime poder mágico y divinidad; ni Chiyou (más de nueve horas de cruce) está al nivel de Rebeca en poder total.
- La energía de aniquilación de Grid contaminó decenas de miles de minerales de polvo de estrellas, que explotaron y arruinaron el plan de ataque sorpresa; Grid pidió disculpas y prometió restaurar el lugar con Exea, Khan y el «bastardo tacaño».
- Asura decapitó a Rafael en la emboscada; sus 99 alos —uno por cada ángel asesinado— devoraron la divinidad del arcángel moribundo; Rafael murió perdonado y prometiendo expiar con los humanos, y resucitó luego en un cuerpo de repuesto.
- Origen de Asura: Baal resucitó a un dios de la lucha olvidado y borrado de los mitos; un monje que halló su estela siglos atrás generó la clase Asura (tercera avanzada de artista marcial) de Regas, que reconoció el Desmembramiento ampliado de dos objetivos a 20.000.
- La 32.ª epopeya nace de la burla «has vivido una vida cómoda» y repasa la historia de la paz: jugadores protectores, el imperio frenado, Baal derrotado, los dragones temiendo a Grid y Hayate y las fortalezas de la luna llena destruidas.
- Fer intentó ejecutar a Pon por «elogiar» a Asura ante sus subordinados: treinta minutos de malentendido que elevaron la moral del territorio; Faker lo mandó de vuelta a la Torre de crecimiento infinito (obra de Eatz, Sticks y Jokbal) que casi alcanza Asgard.
- Duelo de rompedores de armas: piel de Asura doblada en decenas de miles de hojas de afeitar contra las espadas de Grid convertidas en sierras; más de mil millones de vidas

matadas por Grid frente a los cien millones de Asura, con la instancia de Grid infinita.

- Marie Rose invocó a Braham con una magia de transición dimensional entre mundos divinos con 99 % de éxito gracias a la sangre compartida; Braham diseñó sus hechizos de mejora para acoplarse con las fórmulas de Mumu, su antiguo discípulo, que recuperó los recuerdos de su vida pasada.
- La armadura púrpura, heredera de las aspiraciones de los herreros Khan y Exea, dio a Grid el primer uso defensivo de la energía de aniquilación; su punto débil: la restauración lentísima del recurso tras ser cortado.
- Marie Rose bebió la sangre de Kraugel y disparó seis Espadas Espaciales —la técnica definitiva del Santo de la Espada, comparable a la Espada de la Luna Caída—, con Muller y los Santos de la generación anteriores presentes en la incursión.
- Grid desmintió la mentira de Asura en la epopeya —Uroi sobrevivió a la lanza de aniquilación tras un escudo índigo de diez capas de Múltiples Barreras Debilitantes, poder de Judar que Grid había ocultado para no enseñárselo— y el sistema penalizó al absoluto mentiroso.
- El milagro de la estatua del archipiélago de Ben triplicó todas las estadísticas de Grid por las oraciones acumuladas de la humanidad; el título Caballero Dragón las triplica también al montar a las viejas candidatas a dragón Nefelina, Navala y Cranbel.
- El aliento de Navala, cargado con el poder mágico de su corazón de dragón, se parece al de Trauka; Grid redistribuyó sus estadísticas hasta una fuerza de 150.000, inalcanzable incluso para los dragones antiguos.
- Asura sobrevivió a la destrucción del corazón («eres como una cucaracha») y quedó cortado en cientos de fragmentos; la telaraña de hechizos de Braham, Mumu y decenas de magos le cortó la huida y Grid lo quemó a pedazos: «el dios de la lucha Asura ha sido extinguido»; la incursión dio al menos cien niveles a cada miembro.

- El discurso privado de Grid sobre la codicia, la deficiencia y las relaciones se difundió por la epopeya como mensaje mundial: «ya no me falta nada… quiero que todos ustedes sean como yo»; hubo burlas, envidia y odio, pero también países que exigieron adorarlo y surcoreanos que propusieron su candidatura presidencial; su biografía superará los cien volúmenes.
- Minor, el conde detector de minerales, renunció a título y territorio para acompañar a su madre de 81 años; Lauel, antes incapaz de empatizar, lo consoló: «usted no arruinó su futuro; lo salvó».
- Grid se negó a usar la Espada del Emperador —única arma que revela el futuro de un recién nacido— con sus cuatro hijas: Fresia (de Irene), Pany (de Basara), Iris (de Mercedes) y Lily (de Marie Rose), bebés de tres meses con poder de ataque comparable al de un caballero.
- En el mundo Overgeared Grid no sufre tiempos de reutilización y era decenas de veces más fuerte que contra Asura; contra Chiyou encadenó danzas de fusión con hechizos, artes místicas, magia de sangre y shunpo, y la danza de seis absorbió todo en un vacío de un kilómetro.
- Última voluntad de Chiyou grabada en el mundo: «yo, el Dios Marcial Chiyou, fui asesinado por el gran Grid; esta es la aniquilación eterna»; el estatus de Dios Marcial fue atribuido a Grid, y Uroi anunció la muerte «por un margen abrumador» para degradar el mito y evitar su resurrección.
- Grid cedió el trono imperial a Lord sin oposición; Lauel renunció como Primer Ministro (Rabbi tomó el cargo) y doblegó al gobierno surcoreano para aprobar la poligamia usando los impuestos del gremio, la natalidad mínima del país y la amenaza de emigración de Pon.
- Kraugel, Cibal, Urent y Yaster entraron en el Congreso de Estados Unidos, que creó un Departamento de Jugadores como canal hacia Grid; China confió en el draconiano Ao; Damián rechazó al gobierno japonés por quedarse con Isabel.

- El Grupo SA predijo que el asteroide Gamid, tras observar el fracaso del mundo de la cultivación, asimilaría el entorno de Satisfy en lugar de invadir; el planeta declaró el estado de emergencia por el uso desbocado de las cápsulas.
- En la boda triple de Grid, Yura y Jishuka, con dos mil millones de jugadores detrás, Toon y los ex mafiosos italianos guiaron a los invitados, Fer escoltó a los jefes de Estado y Uroi ofició; en la luna de miel de un mes, Youngwoo perdió diecinueve kilos en diez días.
- Final completo: con 13.783 Manos de Dios nuevas —más de catorce mil tejidas en alas armadas de aniquilación—, Grid mató al dragón refractivo en una hora; Rebeca eligió no esquivar, confesó su historia (Yatan creó el infierno por piedad; Anul la llamó asesina) y murió agradecida; Asgard se inclinó ante el mundo Overgeared y «el mundo ha llegado a un final completo».
- Epílogo siete años después de Gamid: la cueva de Gangwon-do fue identificada como la del norte donde Shin Youngwoo halló el libro de Pagma, Yura preside la Asociación de Jugadores de Corea, y el autor cerró la obra tras once años de serialización.

078 · La transformación de Shin Youngwoo

- la cueva contenía «equipo de batalla apilado como una montaña» con brillos verdes/amarillos/morados;
- Hallado tras 3 meses de viaje en solitario por orden del Conde Ashur (caps. 1–25); «no está en un estado adecuado»; requirió el Ojo de Palian para tasar; clasificación Legendaria; transfería la clase incondicionalmente.
- La clase Mítica final se llama exactamente «Dios Armado hasta los Dientes» (Overgeared God), especie: Dios.

- Progresión: Descendiente de Pagma (1.ª clase, legendaria, caps. 1–25) → Espadachín Mágico de las Épicas (3.ª clase, legendaria de crecimiento, caps. 1026–1050; unifica el

manejo de espada de Pagma + bendición/magia de Braham) → «Dios Armado hasta los Dientes» (Mito, caps. 1451–1475).

- La 2.ª clase fue «Duque de la Sabiduría»: obtenida en el Cañón Talen (1026–1050) al asimilar forzadamente el alma de Braham — pieza oculta «No repetir el error»; +35 % de inteligencia. La reconfiguración Mítica absorbió las tres clases.
- Efectos clase Mítica: duplica salud/maná/energía de espada; 30 pts de estadística por nivel (antes 10); sin inversión forzada de puntos; Proporción Áurea automática (+50 % ataque y defensa, +20 % ataque mágico y salud).
- La Espadachín Mágico de las Épicas reemplazó al Descendiente de Pagma en poder de combate (caps. 1051–1075).
- Estado «Dios Armado hasta los Dientes» apareció primero junto al título Rey (caps. 1351–1375, iglesia del Dios Overgeared).

079 · Del gremio al imperio

- la cueva contenía «equipo de batalla apilado como una montaña» con brillos verdes/amarillos/morados;
- Hallado tras 3 meses de viaje en solitario por orden del Conde Ashur (caps. 1–25); «no está en un estado adecuado»; requirió el Ojo de Palian para tasar; clasificación Legendaria; transfería la clase incondicionalmente.
- La clase Mítica final se llama exactamente «Dios Armado hasta los Dientes» (Overgeared God), especie: Dios.

- Progresión: Descendiente de Pagma (1.ª clase, legendaria, caps. 1–25) → Espadachín Mágico de las Épicas (3.ª clase, legendaria de crecimiento, caps. 1026–1050; unifica el

manejo de espada de Pagma + bendición/magia de Braham) → «Dios Armado hasta los Dientes» (Mito, caps. 1451–1475).

- La 2.ª clase fue «Duque de la Sabiduría»: obtenida en el Cañón Talen (1026–1050) al asimilar forzadamente el alma de Braham — pieza oculta «No repetir el error»; +35 % de inteligencia. La reconfiguración Mítica absorbió las tres clases.
- Efectos clase Mítica: duplica salud/maná/energía de espada; 30 pts de estadística por nivel (antes 10); sin inversión forzada de puntos; Proporción Áurea automática (+50 % ataque y defensa, +20 % ataque mágico y salud).
- La Espadachín Mágico de las Épicas reemplazó al Descendiente de Pagma en poder de combate (caps. 1051–1075).
- Estado «Dios Armado hasta los Dientes» apareció primero junto al título Rey (caps. 1351–1375, iglesia del Dios Overgeared).

080 · Lord, el heredero

- la cueva contenía «equipo de batalla apilado como una montaña» con brillos verdes/amarillos/morados;
- Hallado tras 3 meses de viaje en solitario por orden del Conde Ashur (caps. 1–25); «no está en un estado adecuado»; requirió el Ojo de Palian para tasar; clasificación Legendaria; transfería la clase incondicionalmente.
- La clase Mítica final se llama exactamente «Dios Armado hasta los Dientes» (Overgeared God), especie: Dios.

- Progresión: Descendiente de Pagma (1.ª clase, legendaria, caps. 1–25) → Espadachín Mágico de las Épicas (3.ª clase, legendaria de crecimiento, caps. 1026–1050; unifica el

manejo de espada de Pagma + bendición/magia de Braham) → «Dios Armado hasta los Dientes» (Mito, caps. 1451–1475).

- La 2.ª clase fue «Duque de la Sabiduría»: obtenida en el Cañón Talen (1026–1050) al asimilar forzadamente el alma de Braham — pieza oculta «No repetir el error»; +35 % de inteligencia. La reconfiguración Mítica absorbió las tres clases.
- Efectos clase Mítica: duplica salud/maná/energía de espada; 30 pts de estadística por nivel (antes 10); sin inversión forzada de puntos; Proporción Áurea automática (+50 % ataque y defensa, +20 % ataque mágico y salud).
- La Espadachín Mágico de las Épicas reemplazó al Descendiente de Pagma en poder de combate (caps. 1051–1075).
- Estado «Dios Armado hasta los Dientes» apareció primero junto al título Rey (caps. 1351–1375, iglesia del Dios Overgeared).

Compendio de consulta

Las páginas de referencia del universo de *Satisfy*: guía de uso, índices, glosario, relaciones, fichas, cronología, tablas, preguntas y rutas de lectura. El signo ⚠ avisa de revelaciones tardías: entradas que debutan a partir del cap. 1201.

Guía de consulta

Cómo usar las páginas de consulta de este compendio

El prólogo explica cómo está organizado el libro por bloques de capítulos; esta guía explica cómo usar sus páginas de consulta: índices, preguntas rápidas, rutas y marcadores. Ninguna de estas páginas sustituye a la lectura: la acompañan.

Los índices: por dónde empezar

Índice de personajes — Todos los personajes por grupo (jugadores y NPCs) y en orden alfabético. Cada fila indica el tramo de debut, la afiliación y, si existe, su lámina. Empieza aquí si recuerdas a quién buscas pero no dónde aparece.

Índice de nombres — Las grafías vistas en el texto y su nombre canónico. Úsalo cuando el texto escriba un nombre de forma distinta a la habitual: aquí se resuelve la equivalencia.

Glosario — Conceptos del sistema, habilidades, clases y títulos, con definición breve y primera mención. Empieza aquí para preguntas del tipo «¿qué es…?» o «¿cómo funciona…?».

Índice de ilustraciones — Las láminas del libro y las entradas que las motivan, ordenadas por número. Empieza aquí si lo que recuerdas es una imagen.

Atlas del compendio — Los lugares de Satisfy y lo que ocurrió en ellos, por región y orden de aparición. Empieza aquí si lo que buscas es un sitio del mapa.

Y tres páginas más de profundidad: las fichas enciclopédicas amplían a los doce protagonistas; la cronología ordena todas las entradas por primera aparición; las tablas comparativas reúnen clases, arsenal y títulos del protagonista en una sola vista; las relaciones despliegan su red de vínculos.

Cómo leer las citas de capítulos

caps. X–Y — La entrada debuta en algún punto de ese tramo. El libro resume la historia en bloques de capítulos; el tramo enlaza al bloque del resumen donde ocurre.

cap. N — Capítulo exacto, verificado una a una. También enlaza al bloque del resumen que lo contiene.

Ambos formatos llevan al mismo destino: el bloque del resumen correspondiente. Si buscas un detalle fino dentro del tramo, los «hechos relevantes» del bloque suelen recogerlo.

Qué significan los marcadores

La letra entre corchetes indica el respaldo de la fuente: [A] capítulo exacto · [B] tramo de capítulos · [C] mención contextual. **[A]** es el respaldo más firme: la primera aparición quedó fijada a un capítulo concreto. **[B]** sitúa el debut dentro de un tramo. **[C]** aparece cuando las fuentes no coinciden del todo; tómalo como una referencia provisional que el compendio seguirá afinando.

Preguntas rápidas

Las preguntas y respuestas resuelven treinta y cinco dudas frecuentes en cuatro grupos: quién es alguien, cuándo se obtiene algo, cómo funciona algo y dónde ocurre algo. Cada respuesta trae su cita de capítulo, su marcador y enlaces a la ficha, índice o lámina correspondiente.

Cómo seguir las rutas

Las rutas de consulta son lecturas temáticas: secuencias ordenadas de paradas que recorren un hilo de la historia (la forja del héroe, el reino, los rivales, los dioses, el este). Cada parada nombra a su protagonista con el tramo de debut y una línea que explica por qué importa; los enlaces llevan al bloque del resumen o a la lámina.

Léelas en orden para revivir el hilo completo, o entra directo a la parada que te interese.

Advertencia de revelaciones tardías

El signo ⚠ junto a un nombre o tramo avisa de una **revelación tardía**: una entrada que debuta a partir del capítulo 1201, cuando la historia entra en la divinización y las guerras finales. Su mera existencia puede adelantar sucesos del tramo final.

El marcador no oculta nada: solo advierte. La política de este compendio es avisar, no censurar. Si vas leyendo la obra por primera vez, deja las entradas marcadas para después; si ya la terminaste, son las que más te ayudarán a ordenar el recuerdo.

Índice de personajes

Personajes del compendio, por grupo y orden alfabético

Cada entrada indica el tramo de capítulos donde debuta el personaje y su afiliación. Cuando existe una lámina dedicada, el número de la última columna enlaza a ella; el tramo de capítulos enlaza al bloque del resumen correspondiente.

Jugadores

Nombre	Primera aparición	Afiliación	Lámina
Agnus *(Contratista de Baal · Perro loco · contratista liberado de la maldicion)*	caps. 101–125	Clasificado #7 / Independiente	073
Ares *(Ales · Rey del balaya · dios de la guerra)*	caps. 551–575	Reino de Valhalla (Balaya)	—
Chris *(Cirkan · Tris)*	caps. 101–125	Gremio de Gigantes / Seleccion de Canada	—
Coca-Cola *(el mas fuerte de los novatos de segunda generacion)*	caps. 601–625	Reino Overgeared	—
Damian *(Agente de la Diosa · Papa · danian · dami)*	caps. 126–150	Iglesia de Rebeca / Seleccion de Japon / Overgeared	041
Eat Spicy Jokbal *(eat speaky jokbal · eates piky jokbal · dungeon maker · jefe de Blo Carnival)*	caps. 451–475	Blood Carnival / Reino Overgeared	—
Euphemina *(Erina · Duplicadora · Euphemism · eema · eem yis)*	caps. 26–50	Clasificadora privada / Overgeared	—
Faker *(Fcker · fcker · Asesino numero uno)*	caps. 101–125	Gremio Tzedakah / Overgeared	038
	caps. 1–25	Overgeared (antes Reino Eterno)	078

Grid *(Descendiente de Pagma · God Grid · Duque Grid · cuadricula · godri · gdor)*			
Ibellin *(Yellin · yellin · Overgear No. 2)*	caps. 101–125	Gremio Tzedakah / Overgeared	—
Jishuka *(jisa)*	caps. 76–100	Gremio Tzedakah / Overgeared / Seleccion de Brasil	043
Kir *(Rey comerciante)*	caps. 601–625	Compañia Kir	—
Knight *(knt · knig · knil)* ⚠	caps. 1601–1625	—	—
Kraugel *(Kugel · Cugel · El Cielo sobre el Cielo)*	caps. 176–200	Seleccion de Rusia / Clasificado #1	067
Lauel *(Law · Cerebro de Overgeared · lael · la w · la huel)*	caps. 101–125	Maestro de Kiamgon / Overgeared / Seleccion de EE. UU.	034
Old Sword Demon ⚠	caps. 1201–1225	Reino Overgeared / Independiente	—
Peak Sword *(peaw · pew · peax SW · pword)*	caps. 151–175	Silvert Knights Guild / Overgeared	—
Picasso *(mejor pintor)*	caps. 876–900	Reino Overgeared	—
Pon *(Overgear No. 1)*	caps. 101–125	Gremio Tzedakah / Overgeared / Seleccion de Espana	—
Regas *(Maestro de Taekwondo · Asura)*	caps. 76–100	Gremio Tzedakah / Overgeared / Seleccion de Gran Bretana	—
Skunk *(explorador numero uno)*	caps. 926–950	Skunk Expedition Group	—
Toban *(Primer Paladin de Judar · To Ban)*	caps. 126–150	Gremio Tzedakah / Iglesia de Judar / Overgeared	—
Toon	caps. 101–125	Gremio Tzedakah / Overgeared	—
			—

Vantner *(Vanner · Banner · baner · Calvo)*	caps. 101–125	Gremio Tzedakah / Overgeared	
Yura *(Bruja de Sangre · Blood Witch)*	caps. 1–25	Iglesia de Yatan (antes) / Seleccion de Corea / Overgeared	035

NPC

Nombre	Primera aparición	Afiliación	Lámina
Aegak *(egak · aeg · aegar)* ⚠	caps. 1401–1425	Seguidor de Zeratul	—
Anseok *(Señor de Pangea · Anseokwon)*	caps. 526–550	Reino Cho / Pangea	—
ArCry *(al Cry · e Cry)*	caps. 701–725	—	—
Asmel *(Ars · el soldado ars · ex vicecapitan imperial)*	caps. 501–525	Reino Overgeared / ex Imperio Saharan	—
Basara *(Corona dorada basara · Duque Basara)*	caps. 1001–1025	Imperio Saharan	044
Braham *(El Gran Mago · Gran mago legendario)*	caps. 101–125	Independiente / Entidad en el Laberinto del Golem	037
Bunel *(dragon malvado · Bunelir)* ⚠	caps. 1226–1250	Dragones Antiguos	068 · 069
Cranell *(Dragon de Tierra · cranel)* ⚠	caps. 1601–1625	Raza Dragon	—
Duba Yong *(duba Iron)* ⚠	caps. 1976–2000	—	—
Elena *(señora de los medio draconianos)* ⚠	caps. 1226–1250	Medio draconianos	—
Esqueleto Dos Armado hasta los Dientes *(overgear tuo · lit bailarin que distorsiona el espacio · Esqueleto 2 Armado hasta los Dientes)* ⚠	caps. 1451–1475	Grid (invocacion)	—
Fer *(dios de la muerte)* ⚠		—	—

	caps. 2046–2059		
Galgos *(g... algunos)* ⚠	caps. 1451–1475	—	—
Garam *(yangban)*	caps. 626–650	Reino Hwan	024
Grenhal *(Rey inmortal · Duque Grenhal)*	caps. 1001–1025	Imperio Saharan	—
Irene *(Lady Irene · Dama de Winston)*	caps. 1–25	Familia Steim / Reino Eterno / Esposa de Grid	043
Jude *(Capitan tonto · Tonto raro)*	caps. 101–125	Guardia de Winston / Overgeared	—
Kassim *(Rey de las Sombras · Kashim)*	caps. 501–525	Reino Overgeared	—
Khan *(Kan · Maestro herrero de Winston)*	caps. 26–50	Herreria de Khan / Reino Eterno / Overgeared	011
Lord	caps. 301–325	—	080
Malacus *(malac)*	caps. 76–100	—	—
Marie Rose ⚠	caps. 2026–2045	—	077
Mercedes *(primer caballero · caballero legendario)*	caps. 626–650	Imperio Saharan / Reino Overgeared	039
Minor *(maestro de minerales · genio de bairan)*	caps. 601–625	Reino Overgeared	—
Morse *(Rey bestia · Duque Morse)*	caps. 1001–1025	Imperio Saharan	—
Nefelina *(destructora del futuro · lindo y pequenio dragon · cria de dragon · Hija de Trauka)*	caps. 976–1000	Reino Overgeared / Raza Dragon	—
Noe *(Noe (Memphis) · memis)*	caps. 151–175	Grid (mascota)	

			027 · 028 · 029
Noting Stone *(Elemental de la Nada)* ⚠	caps. 1576–1600	Yura / Imperio Overgeared	—
Pagma	caps. 1–25	—	049
Piaro *(El ermitano eterno · Gran espadachin · Granjero legendario)*	caps. 76–100	Caballeros Rojos (antes) / Reino Eterno / Overgeared	047
Rabbit *(Conejo · Rabit · Vizconde)*	caps. 26–50	Mero Company (antes) / Overgeared	—
Rad Wolf *(tercer asiento · gigante cientifico · Axen)* ⚠	caps. 1226–1250	Torre de la Sabiduria	—
Ruby	caps. 151–175	—	—
Shenon *(Dragon Joven)* ⚠	caps. 1576–1600	Raza Dragon	—
Stick *(sage Stick · sabio · director de la academia overgeared)*	caps. 551–575	Reino Overgeared	—
Sua *(capitan del grupo Fenix Rojo)*	caps. 526–550	Reino Cho / Grupo Fenix Rojo	—
Teran *(el guerrero mas fuerte · señor orco · tean)*	caps. 1051–1075	Orcos del Crepusculo	—
Tigre Azul *(blutiger · descendiente del tigre blanco)*	caps. 1151–1175	Bestias sagradas del Continente Oriental	—
Wang Hildon *(gran heroe de pangea)*	caps. 1151–1175	Chival Rose Rovers / Continente Oriental	—
Winter ⚠	caps. 1601–1625	Iglesia de Rebeca	—
Yuse Seon *(Anciano Cultivador)* ⚠	caps. 1976–2000	Faccion Cultivadora / Asgard	—

Trascendentes y divinidades menores

Nombre		Afiliación	Lámina

	Primera aparición		
Abellio *(segundo asiento de la torre)* ⚠	caps. 1226–1250	Torre de la Sabiduria	—
Hayate *(primer asiento · Dragon Slayer)*	caps. 1126–1150	Torre de la Sabiduria	071
Jormungand *(horor Mando · hor mand)* ⚠	caps. 1726–1750	—	—
Vivan *(noveno asiento · santo de la espada)*	caps. 1101–1125	Torre de la Sabiduria / Reino Overgeared	—

Índice de nombres

Grafías vistas en el texto y su nombre canónico

Recoge todas las grafías con que el texto nombra a personajes, lugares, grupos, objetos, habilidades y conceptos —incluidas las variantes de transcripción— y remite al nombre con el que se citan en este compendio.

Alfabético

Grafía vista	Nombre canónico
32.º gran demonio	Belial
Abismo	El Abismo
acero y viento	Andras ⚠
aeg	Aegak ⚠
aegar	Aegak ⚠
Agente de la Diosa	Damian
al Cry	ArCry
Ales	Ares
Anciano Cultivador	Yuse Seon ⚠
Anseokwon	Anseok
anul	Hanul
Archipielago de Benen	Archipielago de Behen
Arco del Fénix rojo	Arco del Fenix rojo
Ars	Asmel
Asesino numero uno	Faker
Asura	Regas
Axen	Rad Wolf ⚠
bairan	Bairan
bajar	Drop
balaya	Reino de Valhalla

baner	Vantner
Banner	Vantner
berid	Berith
berit	Berith
berrit	Berith
bestias afortunadas	Bestias auspiciosas ⚠
Blo Carnival	Blood Carnival
Blood Witch	Yura
blutiger	Tigre Azul
Boca de Perro	Infierno 20 ⚠
Bruja de Sangre	Yura
Bunelir	Bunel ⚠
caballero legendario	Mercedes
Calvo	Vantner
Cañón Kesan	Cañon Kesan
Cañón Talen	Cañon Talen
capitan del grupo Fenix Rojo	Sua
Capitan tonto	Jude
catul	Zeratul
Cerebro de Overgeared	Lauel
chieu	Chiyou
chillu	Chiyou
chou	Chiyou
cielo	Sky ⚠
Cirkan	Chris
Codicia	Greed
Conejo	Rabbit
Contratista de Baal	Agnus
contratista liberado de la maldicion	Agnus
Corona dorada basara	Basara
cranel	Cranell ⚠

cria de dragon	Nefelina
cuadricula	Grid
cuarto gran demonio	Gamin ⚠
Cugel	Kraugel
da irine	Dairine ⚠
Dainsleif (reproducción)	Dainsleif (reproduccion)
Dama de Winston	Irene
dami	Damian
danian	Damian
decimo gran demonio	Leraje
demonio del fuego	Andras ⚠
Descendiente de Pagma	Grid
descendiente del tigre blanco	Tigre Azul
destructora del futuro	Nefelina
dios de la guerra	Ares
dios de la muerte	Fer ⚠
dios de la tierra	Garion ⚠
Dios Humano	Lars ⚠
diosa de la tierra	Garion ⚠
director de la academia overgeared	Stick
dragon (danza)	Dragon ⚠
Dragon de Tierra	Cranell ⚠
Dragon Joven	Shenon ⚠
dragon malvado	Bunel ⚠
Dragon Slayer	Hayate
dron	Sariel ⚠
duba Iron	Duba Yong ⚠
dungeon maker	Eat Spicy Jokbal
Duplicadora	Euphemina
Duque Basara	Basara
Duque de la Sabiduria	Gran Mago

Duque Grenhal	Grenhal
Duque Grid	Grid
Duque Morse	Morse
e Cry	ArCry
eat speaky jokbal	Eat Spicy Jokbal
eates piky jokbal	Eat Spicy Jokbal
eem yis	Euphemina
eema	Euphemina
egak	Aegak ⚠
Ego de Yaru	Espada de Yaruk
El Cielo sobre el Cielo	Kraugel
El ermitano eterno	Piaro
el garric	Elgarric ⚠
El Gran Mago	Braham
el guerrero mas fuerte	Teran
el higos	Eligos ⚠
el mas fuerte de los novatos de segunda generacion	Coca-Cola
el soldado ars	Asmel
Elemental de la Nada	Noting Stone ⚠
enlace	Link ⚠
Erina	Euphemina
Espada Relámpago de la iluminación y Los Fuertes deseos	Espada Relámpago de la iluminación y Los Fuertes deseos
Esqueleto 2 Armado hasta los Dientes	Esqueleto Dos Armado hasta los Dientes ⚠
Eternal	Reino Eterno
Euphemism	Euphemina
ex vicecapitan imperial	Asmel
explorador numero uno	Skunk
Failure	Fracaso (Failure)

Fcker	Faker
flor	Flower
Fracaso	Fracaso (Failure)
g... algunos	Galgos ⚠
Gale Spear	Lanza de Vendaval
gamifi	Gamin ⚠
ganin	Gamin ⚠
gdor	Grid
genio de bairan	Minor
gigante cientifico	Rad Wolf ⚠
girar	Revolve
God Grid	Grid
godri	Grid
grabur	Greed
Gran Demonio	Morac ⚠
Gran espada de mamón	Gran espada de mammon
Gran espadachin	Piaro
gran heroe de pangea	Wang Hildon
Gran mago legendario	Braham
Granjero legendario	Piaro
Grupo Fénix Rojo	Grupo Fenix Rojo
gurum	Greed
Hija de Trauka	Nefelina
hor mand	Jormungand ⚠
horor Mando	Jormungand ⚠
Iglesia Overgeared	Dios Overgeared ⚠
jefe de Blo Carnival	Eat Spicy Jokbal
jisa	Jishuka
kadl	Carlow ⚠
Kan	Khan
karlou	Carlow ⚠

Kashim	Kassim
knig	Knight ⚠
knil	Knight ⚠
knt	Knight ⚠
Kugel	Kraugel
la huel	Lauel
la w	Lauel
Lady Irene	Irene
lael	Lauel
Law	Lauel
lindo y pequenio dragon	Nefelina
lit bailarin que distorsiona el espacio	Esqueleto Dos Armado hasta los Dientes ⚠
maestro de minerales	Minor
Maestro de Taekwondo	Regas
Maestro herrero de Winston	Khan
malac	Malacus
matar	Kill ⚠
medio dios supremo	Mir ⚠
mejor pintor	Picasso
memis	Noe
Mero Company	Compañia Mero
mikel	Michael ⚠
mud	Mumu ⚠
mumul	Mumu ⚠
Noe (Memphis)	Noe
noveno asiento	Vivan
nul	Hanul
obge areg	Dios Overgeared ⚠
obge argot	Dios Overgeared ⚠
ola	Wave

Open potential	potencial abierto (Open potential)
Overgear No. 1	Pon
Overgear No. 2	Ibellin
overgear tuo	Esqueleto Dos Armado hasta los Dientes ⚠
Pabranium	Pavranium
pabraniun	Pavranium
padrani yum	Pavranium
panga	Pangea
Papa	Damian
peaw	Peak Sword
peax SW	Peak Sword
Perro loco	Agnus
pew	Peak Sword
Pico fantástico	Pico fantastico
prea	Pangea
primer asiento	Hayate
primer caballero	Mercedes
Primer Paladin de Judar	Toban
Prisión de la Eternidad	Prision de la Eternidad ⚠
puna	Pungsa
punxa	Pungsa
pword	Peak Sword
Rabit	Rabbit
ragel	Raguel ⚠
rasion	Sariel ⚠
reina del fuego	Belial
Reinard	Reinhardt
reino de ean	Reino Hwan
reino de wan	Reino Hwan
request stand	

	solicitar estar conmigo (request stand)
restriccion	Restraint
Rey bestia	Morse
Rey comerciante	Kir
rey daol	Rey Daol ⚠
Rey de las Sombras	Kassim
rey de los muertos	Gamin ⚠
Rey del balaya	Ares
Rey héroe	Rey héroe
Rey inmortal	Grenhal
rey sool	Rey Sool ⚠
Río de la Reencarnación	Rio de la Reencarnacion ⚠
ronob	Ronove ⚠
sabio	Stick
sage Stick	Stick
Saharan	Imperio Saharan
Saharan (Imperio)	Imperio Saharan
santo de la espada	Vivan
sarawi	Imperio Saharan
sariano	Imperio Saharan
sedaka	Gremio Tzedakah
segundo asiento de la torre	Abellio ⚠
Señor de Pangea	Anseok
señor orco	Teran
señora de los medio draconianos	Elena ⚠
servir	serve ⚠
shariel	Sariel ⚠
sherak	Gremio Tzedakah
soge areg	Dios Overgeared ⚠
subordinado de gran demonio	Marbas ⚠

tean	Teran
tercer asiento	Rad Wolf ⚠
To Ban	Toban
Tonto raro	Jude
trascender	Transcend
trasion	Sariel ⚠
Tris	Chris
Valhalla	Reino de Valhalla
Vanner	Vantner
verit	Berith
vigesimo quinto gran demonio	Dantalion ⚠
Vizconde	Rabbit
White Fang	Colmillo Blanco
yangban	Garam
Yangbans	Yangban
Yellin	Ibellin
youb	Yangban
young bans	Yangban

⚠ indica un debut tardío en la obra (caps. 1201 o posterior).

Glosario

Conceptos, habilidades, clases y títulos de *Satisfy*

Definiciones breves con la primera mención en el texto. La letra entre corchetes indica el respaldo de la fuente: [A] capítulo exacto · [B] tramo de capítulos · [C] mención contextual.

Conceptos del sistema

Alientos ⚠ — Ataques absolutos del corazón dracónico. *Primera mención: cap. 1501* [A]

Bestias auspiciosas ⚠ — Los cuatro dioses guardianes antiguos del Continente Oriental. *Primera mención: cap. 1725* [A]

Bono de principiante — Protege a los niveles inferiores a 10 de perder experiencia. *Primera mención: caps. 1–25* [B]

Clases — Profesiones del juego: Normal, Épica y Legendaria. *Primera mención: cap. 1* [A]

Comisión de subasta — Impuesto al vender: 8% normal, 10% raro, 15% épico. *Primera mención: caps. 51–75* [B]

Comprensión de objetos — Reduce la penalización de uso de los objetos y otorga métodos. *Primera mención: caps. 1–25* [B]

Divinidad ⚠ — Poder acumulado por fe, oraciones, epopeyas y victorias. *Primera mención: cap. 1504* [A]

Efecto de conjunto — Bonificaciones al equipar piezas combinadas. *Primera mención: caps. 51–75* [B]

Energía de espada — Voluntad proyectada capaz de cortar conceptos. *Primera mención: cap. 1501* [A]

Estadísticas especiales — Atributos ocultos ganados por hazañas (Persistencia, Indomable, Coraje). *Primera mención: caps. 1–25* [B]

Grados de objetos — Calidades: Normal, Raro, Épico, Único, Legendario y Mítico. *Primera mención: cap. 1* [A]

Grandes ciclos ⚠ — Destrucción y recreación periódica del mundo. *Primera mención: cap. 1625* [A]

Greed — Mineral; también llamado «Codicia». *Primera mención: caps. 1076–1100* [B]

Libro Raro de Pagma — Hallado en la Cueva del Extremo Norte; otorga una clase. *Primera mención: cap. 1* [A]

Límite de la cápsula — Desconexión forzada tras 20 horas. *Primera mención: caps. 26–50* [B]

Mejora de objetos — Refuerzo con piedras mágicas hasta +10, con riesgo. *Primera mención: caps. 1–25* [B]

Misiones ocultas — Activadas por la libertad de acción o diálogos específicos. *Primera mención: caps. 26–50* [B]

Nivel negativo — Caída tras fallar una misión en nivel 1; otorga +20 en estadísticas. *Primera mención: cap. 1* [A]

Pavranium — Objeto y mineral; también escrito «Pabranium». *Primera mención: caps. 101–125* [B]

Penalización de equipamiento — Reducción de atributos al no cumplir los requisitos. *Primera mención: caps. 1–25* [B]

Puntos de estadísticas — 10 puntos asignables por cada nivel. *Primera mención: cap. 1* [A]

Runas ⚠ — Lenguaje antiguo que genera fenómenos reales. *Primera mención: cap. 1501* [A]

Segunda clase — Subclase adicional; 12 puntos de estadística por nivel. *Primera mención: caps. 26–50* [B]

Títulos — Distintivos con efectos pasivos y resistencia a estados. *Primera mención: caps. 1–25* [B]

Yangban — Raza y grupo de NPCs; creados por los Cinco Mayores. *Primera mención: caps. 1101–1125* [B]

Habilidades y danzas

100.000 espada de bloqueo del ejército — Esgrima de Madra; bloquea la movilidad y las habilidades. *Primera mención: caps. 1026–1050* [B]

100.000 espada de masacre del ejército — Esgrima de Madra; 3000–6000% de daño, escala acumulativa. *Primera mención: caps. 676–700* [B]

200.000 Espada aplastante del ejército — Esgrima de Madra; 200–400% de daño en área; aplasta habilidades. *Primera mención: caps. 1026–1050* [B]

300.000 espada sigilosa ⚠ — Esgrima de Madra; cortes invisibles, +2000% de crítico. *Primera mención: caps. 1201–1225* [B]

bunelir ⚠ — Danza derivada; 20.000% de ataque con anomalías aleatorias; homónima del dragón Bunel. *Primera mención: caps. 1651–1675* [B]

Dragon ⚠ — Danza de 1 espada; carga de 10 m, 3000% de daño; impide la curación. *Primera mención: caps. 1226–1250* [B]

Drop — Danza de 1 espada; daño en área de 10 m; otorga trascendencia. *Primera mención: caps. 1026–1050* [B]

Drop dragon pinacle kidway ⚠ — Danza de 5 espadas; 8000% de daño con penetración y anomalías múltiples. *Primera mención: caps. 1376–1400* [B]

Flower — Danza de 1 espada; marca enemigos (80% físico + 30% mágico). *Primera mención: caps. 976–1000* [B]

Kill ⚠ — Danza de 1 espada; 2000% de poder; desarma y causa desesperación. *Primera mención: caps. 1301–1325* [B]

Link ⚠ — Danza de 1 espada; 350% de daño, impacta 20 veces. *Primera mención:* *caps. 1301–1325* [B]

linket Kill Flower pinacle — Danza de 4 espadas; 7 hojas por segundo, 1850% de daño; desarma. *Primera mención:* *caps. 1001–1025* [B]

linket kway pinacle — Danza de 4 espadas de fusión; 1500% de daño, ignora la defensa. *Primera mención:* *caps. 576–600* [B]

pináculo de la onda de muerte vinculada trascendida — Danza de 5 espadas; 5000% de daño, ignora el 70% de la defensa. *Primera mención:* *caps. 1051–1075* [B]

potencial abierto (Open potential) — Habilidad activa; ejecuta danzas un grado por encima del actual. *Primera mención:* *caps. 1176–1200* [B]

Restraint — Danza de 1 espada; domina el entorno y causa miedo. *Primera mención:* *caps. 1151–1175* [B]

Revolve — Danza de 1 espada; devuelve los ataques con el 120% del poder. *Primera mención:* *caps. 1026–1050* [B]

serve ⚠ — Danza de 1 espada; sacrificio divino, impone vulnerabilidad. *Primera mención:* *caps. 1626–1650* [B]

serve dragon pináculo W Kid link — Danza de 6 espadas; castigo celestial, daño masivo. *Primera mención:* *caps. 1626–1650* [B]

Sky ⚠ — Danza de 1 espada; encadena danzas sin tiempo de recarga. *Primera mención:* *caps. 1301–1325* [B]

solicitar estar conmigo (request stand) — Habilidad activa; invoca un caballero leal junto a Grid. *Primera mención:* *caps. 1026–1050* [B]

Transcend — Danza de 1 espada; duplica el ataque durante 1 minuto. *Primera mención:* *caps. 551–575* [B]

transcended link Flower — Danza de 3 espadas; 40 espadas, 200% de daño, deja marcas. *Primera mención: caps. 1001–1025* [B]

transcended link Kill pinacle — Danza de 4 espadas; 3700% de daño, ignora la defensa. *Primera mención: caps. 1076–1100* [B]

Wave — Danza de 1 espada; atrae enemigos en 10 m, 400% de daño. *Primera mención: caps. 551–575* [B]

Clases

Descendiente de Pagma — Obtenida al usar el Libro Raro de Pagma en la cueva. *Primera mención: cap. 1* [A]

Dios Armado hasta los Dientes ⚠ — Clase mítica; se obtiene completando la página 13 de la epopeya. *Primera mención: caps. 1451–1475* [B]

Espadachín Mágico de las Épicas — Unifica la esgrima de Pagma con la magia de Braham. *Primera mención: cap. 1026* [A]

Gran Mago — Pieza oculta «No repetir el error»; asimilación con Braham. *Primera mención: cap. 1026* [A]

Títulos

Asesino de dragones ⚠ — Reputación +1000; efectividad contra la raza dragón. *Primera mención: caps. 1501–1525* [B]

Caballero dragón — Permite montar dragones (dato no verificado). *Primera mención: caps. 1551–1575* [B]

Duque de la amplificación — Duplica el poder de magia y habilidades; aumenta su consumo. *Primera mención: caps. 1551–1575* [B]

Duque de la sabiduría — Inteligencia +35%; invierte estadísticas. *Primera mención: caps. 1026–1050* [B]

Duque de la virtud de Pangea — Posibilidad de perdonar la vida a monstruos al cazar. *Primera mención: caps. 526–550* [B]

Duque del fuego — Voluntad +20%; duplica la velocidad de herrería. *Primera mención: caps. 1151–1175* [B]

Linterna de la humanidad ⚠ — Resistencia +500; bonificaciones en grupo. *Primera mención: caps. 1251–1275* [B]

Primer emperador ⚠ — Escudo al 50% de salud; +6 estadísticas por nivel. *Primera mención: caps. 1551–1575* [B]

Primer mito ⚠ — Inmunidad total 10 segundos tras daño fatal. *Primera mención: caps. 1451–1475* [B]

Primer Rey — Escudo al caer la salud bajo el 70%; usa casco y corona. *Primera mención: caps. 576–600* [B]

Protagonista de dos eras — Mejora Indomable; otorga deidad +2. *Primera mención: caps. 1076–1100* [B]

Protagonista de la leyenda ⚠ — Más experiencia y botín al cazar con leyendas. *Primera mención: caps. 1301–1325* [B]

Rey de diferentes especies — Aumenta la afinidad no humana; habilita contratos raciales. *Primera mención: caps. 976–1000* [B]

Rey héroe — Energía de lucha; daño extra contra trascendentes. *Primera mención: caps. 676–700* [B]

Salvador del mundo — Aumenta todas las estadísticas en 20 puntos permanentes. *Primera mención: caps. 576–600* [B]

Santo de la espada condicional ⚠ — Corta cualquier concepto durante la danza divina. *Primera mención: caps. 1576–1600* [B]

Uno que conoció al dios marcial — Crítico +2%; aturdimiento incondicional de 1 a 8 s. *Primera mención: caps. 1326–1350* [B]

Índice de ilustraciones

Láminas del libro y entradas del catálogo que las motivan

Ordenado por el número de orden del catálogo de ilustraciones. Cada número enlaza a la lámina dentro del libro; el tramo de capítulos enlaza al bloque del resumen.

Catálogo

Lámina	Primera aparición
078 **La transformación de Shin Youngwoo**	
Grid *(personaje)*	caps. 1–25
002 **El Libro Raro de Pagma** · 018 **Clases — sello 2/4: Duque de la Sabiduría** · 019 **Clases — sello 3/4: Espadachín Mágico de las Épicas** · 040 **Clases — sello 4/4: Dios Armado hasta los Dientes**	
Descendiente de Pagma *(clase)*	caps. 1–25
Dios Armado hasta los Dientes *(clase)*	caps. 1451–1475
Espadachín Mágico de las Épicas *(clase)*	caps. 1026–1050
Gran Mago *(clase)*	caps. 1026–1050
Libro Raro de Pagma *(concepto)*	caps. 1–25
051 **Los títulos de Grid — sello**	
Duque de la virtud de Pangea *(título)*	caps. 526–550
Primer Rey *(título)*	caps. 576–600
Rey héroe *(título)*	caps. 676–700
048 **Las danzas de espada**	
bunelir *(habilidad)*	caps. 1651–1675
Dragon *(habilidad)*	caps. 1226–1250
Drop *(habilidad)*	caps. 1026–1050
Drop dragon pinacle kidway *(habilidad)*	caps. 1376–1400
Flower *(habilidad)*	caps. 976–1000
Kill *(habilidad)*	caps. 1301–1325
Link *(habilidad)*	caps. 1301–1325

linket Kill Flower pinacle *(habilidad)*	caps. 1001–1025
linket kway pinacle *(habilidad)*	caps. 576–600
pináculo de la onda de muerte vinculada trascendida *(habilidad)*	caps. 1051–1075
Restraint *(habilidad)*	caps. 1151–1175
Revolve *(habilidad)*	caps. 1026–1050
serve *(habilidad)*	caps. 1626–1650
serve dragon pináculo W Kid link *(habilidad)*	caps. 1626–1650
Sky *(habilidad)*	caps. 1301–1325
Transcend *(habilidad)*	caps. 551–575
transcended link Flower *(habilidad)*	caps. 1001–1025
transcended link Kill pinacle *(habilidad)*	caps. 1076–1100
Wave *(habilidad)*	caps. 551–575
021 Arsenal insignia — sello de tema · 004 Fracaso · 022 Espada de la Iluminación · 033 Luna Caída · 015 Corona del Rey y Casco de Cono	
Espada Relámpago de la iluminación y Los Fuertes deseos *(arma)*	caps. 1026–1050
Fracaso (Failure) *(arma)*	caps. 126–150
060 La apoteosis divina	
Dios Overgeared *(divinidad)*	caps. 1401–1425
079 Del gremio al imperio	
Overgeared Guild *(gremio)*	caps. 201–225
Reino Overgeared *(lugar)*	caps. 201–225
046 Reidan: el desierto que florece	
Reidan *(lugar)*	caps. 176–200
034 Lauel, el cerebro	
Lauel *(personaje)*	caps. 101–125
080 Lord, el heredero	
Lord *(personaje)*	caps. 301–325
067 Kraugel, el Santo de la Espada	
Kraugel *(personaje)*	caps. 176–200

035 Yura, Bruja de Sangre a Demon Slayer	
Yura *(personaje)*	caps. 1–25
041 Damian, paladín y Papa	
Damian *(personaje)*	caps. 126–150
073 Agnus, la tragedia	
Agnus *(personaje)*	caps. 101–125
043 Irene y Jishuka, el corazón en tensión	
Irene *(personaje)*	caps. 1–25
Jishuka *(personaje)*	caps. 76–100
038 Faker y las Sombras	
Faker *(personaje)*	caps. 101–125
039 Mercedes, la primera caballera	
Mercedes *(personaje)*	caps. 626–650
011 Khan, el maestro	
Khan *(personaje)*	caps. 26–50
047 Piaro, el Granjero Legendario	
Piaro *(personaje)*	caps. 76–100
037 Braham y Mumud	
Braham *(personaje)*	caps. 101–125
077 Marie Rose, la Duquesa Vampiro	
Marie Rose *(personaje)*	caps. 2026–2045
044 Basara y el Imperio	
Basara *(personaje)*	caps. 1001–1025
045 Guerra contra el Imperio Saharan	
Imperio Saharan *(lugar)*	caps. 201–225
057 Baal, el titiritero	
Baal *(divinidad)*	caps. 401–425
052 Asgard y la Primera Guerra Santa	
Asgard *(lugar)*	caps. 876–900
061 «Par», el arma de Chiyou	
Chiyou *(divinidad)*	caps. 1126–1150

053 Zeratul, el dios marcial caído	
Zeratul *(divinidad)*	caps. 126–150
020 El arco vampírico	
Ciudades Vampíricas *(lugar)*	caps. 276–300
076 El Continente Oriental — mapa	
Continente Oriental *(lugar)*	caps. 501–525
014 Blood Carnival — sello	
Blood Carnival *(gremio)*	caps. 451–475
025 La Tortuga Negra · 062 El Fénix Rojo · 063 El Dragón Azul · 064 El Tigre Blanco	
Bestias auspiciosas *(concepto)*	caps. 1701–1725
068 Bunelir, el dragón antiguo · 069 Trauka, la destrucción	
Bunel *(personaje)*	caps. 1226–1250
058 La Torre de la Sabiduría	
Torre de la Sabiduría *(lugar)*	caps. 1126–1150
027 Noe, el memphis · 028 Randy, el doppelgänger · 029 Corn, el unicornio	
Noe *(personaje)*	caps. 151–175
071 Hayate, el Cazador de Dragones	
Hayate *(personaje)*	caps. 1126–1150
049 Pagma, el herrero legendario	
Pagma *(personaje)*	caps. 1–25
031 Los yangban y el Reino Hwan	
Reino Hwan *(lugar)*	caps. 526–550
024 Garam, el azote del Este	
Garam *(personaje)*	caps. 626–650
056 Mir, el pináculo de los yangban	
Mir *(divinidad)*	caps. 1376–1400

Atlas del compendio

Los lugares de Satisfy y lo que ocurrió en ellos

Ordenado por primera mención dentro de cada región. El tramo de capítulos enlaza al bloque del resumen donde el lugar debuta.

Continente Occidental

Cueva del Extremo Norte [A] — Cueva. Primera mención: cap. 1. Grid encuentra el Libro Raro de Pagma.

Reino Eterno [B] — Reino. Primera mención: caps. 1-25. Disolucion tras la caida del Rey Aslan.

Continente Occidental [B] — Continente. Primera mención: caps. 1-25. Hogar de los lugares de G1 (occidente transversal).

Winston [B] — Ciudad. Primera mención: caps. 26-50. Duelo de herreria de Grid; matrimonio con Irene.

Cañon Kesan [B] — Region. Primera mención: caps. 51-75. Grid obtiene el manejo de espada de Pagma.

Vaticano [B] — Ciudad. Primera mención: caps. 101-125. Sede de Rebeca atacada por la Iglesia Yatan.

Montanas del Caos [B] — Region. Primera mención: caps. 101-125. Muro fronterizo con monstruos de nivel 400+.

Bairan [B] — Ciudad. Primera mención: caps. 126-150. Grid combate en solitario al ejercito de Eternal.

Isla Cork [B] — Isla. Primera mención: caps. 151-175. Derrota del 9.º Gran Demonio El Gao.

Patrian [B] — Ciudad Fortificada. Primera mención: caps. 176-200. Ocupacion por Overgeared; triangulo defensivo.

Reidan [B] — Gran Ciudad. Primera mención: caps. 176-200. Desarrollo agricola por Piaro; alquimia por Grid.

Reinhardt [B] — Ciudad. Primera mención: caps. 176-200. Capital y centro del Reino e Imperio Overgeared.

Siren [B] — Reino. Primera mención: caps. 176-200. Alianza tras liberarse de Blood Carnival.

Imperio Saharan [B] — Imperio. Primera mención: caps. 201-225. Unificado pacificamente bajo el mando de Grid.

Reino de Gaus [B] — Reino. Primera mención: caps. 201-225. Reino fronterizo en disputa con Eternal.

Reino Overgeared [B] — Reino. Primera mención: caps. 201-225. Fundado por el Overgeared Guild (O1); luego Imperio (G1 Reinard).

Ciudades Vampiricas [B] — Mazmorra. Primera mención: caps. 276-300. Conquista de las ciudades; derrota de condes.

Frontier [B] — Ciudad. Primera mención: caps. 276-300. Capital septentrional del territorio del Duque Steim.

Reino Fold [B] — Reino. Primera mención: caps. 351-375. Primer reino vasallo del Reino Overgeared.

Archipielago de Behen [B] — Region. Primera mención: caps. 351-375. Purificacion del Salon de la Fama de leyendas.

Reino de Belto [B] — Reino. Primera mención: caps. 451-475. Conquistado por Ares para fundar Valhalla.

Borneo [B] — Ciudad Fortificada. Primera mención: caps. 501-525. Fortaleza fronteriza tomada por el Overgeared Guild.

Reino de Valhalla [B] — Reino. Primera mención: caps. 651-675. Segundo reino dirigido por un jugador (Ares).

Bosque del Arbol del Mundo [B] — Region. Primera mención: caps. 801-820. Purificacion del Arbol del Mundo por Grid.

El Abismo [B] — Prision Subterranea. Primera mención: caps. 1001-1025. Prision subterranea del Imperio Saharan; citada en 1001-1025; explorada desde cap. 1051; duques encarcelados.

Reino Roton [B] — Reino. Primera mención: caps. 1001-1025. Destruido durante la marcha de Berith.

Reino Aken [B] — Reino. Primera mención: caps. 1001-1025. Batalla final contra Berith en Fort Eren.

Cañon Talen [B] — Region. Primera mención: caps. 1026-1050. Derrota del 22.º Gran Demonio Berith.

Torre de la Sabiduria [B] — Region. Primera mención: caps. 1126-1150. Base de Hayate y los trascendentes de la torre.

Talima [B] — Ciudad. Primera mención: caps. 1151-1175. Capital subterranea enana; protegida contra Trauka.

Grenier ⚠ [B] — Region. Primera mención: caps. 1526-1550. Dominio sagrado del Rey de la Montana sin Mana.

Continente Oriental, planos y otros mundos

Mar Rojo [B] — Oceano. Primera mención: caps. 201-225. Barrera natural entre Occidente y Oriente.

Isla de Niebla [B] — Isla. Primera mención: caps. 376-400. Aparicion aleatoria de la Tienda Challenger.

Kars [B] — Capital. Primera mención: caps. 476-500. Intercepcion de los diez criados a la yangban Arang.

Pangea [B] — Ciudad. Primera mención: caps. 501-525. Llegada de Grid al este; restauracion del Fenix.

Continente Oriental [B] — Continente. Primera mención: caps. 501-525. Hogar de Pangea, Cho, Kaya, Pa, Shin, Hwan (G2).

Reino Cho [B] — Reino. Primera mención: caps. 526-550. Ejecucion frustrada de Anseok; rescate por Grid.

Reino Hwan [B] — Dominio Divino. Primera mención: caps. 526-550. Base de los Cinco Mayores, Anul y los yangbans.

Infierno 32 [B] — Estrato. Primera mención: caps. 551-575. Incursion contra Belial; base infernal de Yura.

Pantano de los No Muertos [B] — Pantano. Primera mención: caps. 776-800. Coto de caza de nigromantes colmado de no muertos.

Asgard [B] — Plano Celestial. Primera mención: caps. 876-900. Sede de los dioses celestiales; Primera Guerra Santa.

Infierno 22 [B] — Estrato. Primera mención: caps. 1001-1025. Manifestacion del Gran Demonio Berith.

Pantano de Elcas [B] — Pantano. Primera mención: caps. 1076-1100. Inundacion tras el colapso de la presa Talen.

Reino Kaya [B] — Reino. Primera mención: caps. 1126-1150. Territorio congelado por la maldicion del Dragon Azul.

Reino Pa [B] — Reino. Primera mención: caps. 1126-1150. Custodia de la Lanza del Tigre Blanco.

Reino Shin [B] — Reino. Primera mención: caps. 1151-1175. Purificacion y liberacion de la Tortuga Negra.

Infierno 19 ⚠ [B] — Estrato. Primera mención: caps. 1251-1275. Dominio desertico del Gran Demonio Saleos.

Infierno 20 ⚠ [B] — Estrato. Primera mención: caps. 1401-1425. Fortaleza del Caballero Negro Eligos; puerta al rio.

Rio de la Reencarnacion ⚠ [B] — Canal Mistico. Primera mención: caps. 1401-1425. Purificacion por Grid para liberar las almas cautivas.

Tumba sin descendencia ⚠ [B] — Mausoleo Subterraneo. Primera mención: caps. 1451-1475. Exploracion de Agnus; rescate de almas de heroes.

Templo de Zeratul ⚠ [B] — Templo Celestial. Primera mención: caps. 1601-1625. Segundo templo mas grande de Asgard; residencia de Zeratul.

Prision de la Eternidad ⚠ [B] — Mazmorra Celestial. Primera mención: caps. 1726-1750. Reclusion de Zeratul, Exeta y el angel Khan.

Lugar de desove de Chepe ⚠ [B] — Cueva-Pantano. Primera mención: caps. 1826-1850. Ataque termico del demonio Elgarric.

⚠ indica un debut tardío en la obra (caps. 1201 o posterior) · [A] capítulo exacto citado · [B] tramo documentado.

Relaciones

La red de vínculos del protagonista, por tipo de lazo

Las relaciones evolucionan; se indica dónde se establecen. Los veintitrés lazos del catálogo, agrupados por tipo y ordenados por el capítulo en que nacen. Los nombres enlazan al índice de personajes, los tramos al resumen y el número de la última columna a la lámina del retrato.

Familia y casa

Personaje	Vínculo con Grid	Dónde se establece	Lámina
Irene	Esposos	caps. 26–50	043
Noe	Amo y mascota	caps. 151–175	027
Ruby	Hermanos	caps. 151–175	—
Lord	Padre e hijo	caps. 301–325	080

Señores y vasallos

Personaje	Vínculo con Grid	Dónde se establece	Lámina
Lauel	Vasallo (cerebro)	caps. 101–125	034
Piaro	Vasallo	caps. 201–225	047
Kassim	Vasallo	caps. 501–525	—
Asmel	Vasallo	caps. 501–525	—
Mercedes	Vasalla	caps. 626–650	039
Sariel	Vasalla (apóstol)	caps. 1351–1375	—

Sariel es una entidad divina: no figura en el índice de personajes; su rastro de nombres está en el índice de nombres.

Maestros y linaje

Personaje	Vínculo con Grid	Dónde se establece	Lámina

Pagma	Predecesor y heredero	caps. 1–25	049
Khan	Maestro y alumno	caps. 26–50	011
Braham	Maestro y alumno	caps. 101–125	037

Aliados

Personaje	Vínculo con Grid	Dónde se establece	Lámina
Yura	Rival inicial → aliada	caps. 1–25 → 101–125	035
Euphemina	Cliente y aliada	caps. 26–50	—
Jishuka	Aliada	caps. 76–100	043
Damian	Aliado devoto	caps. 126–150	041
Peak Sword	Aliado	caps. 151–175	—
Kraugel	Rival → aliado	caps. 176–200 → 351–375	067
Teran	Aliado	caps. 1051–1075	—
Hayate	Aliado	caps. 1126–1150	071

Rivales

Personaje	Vínculo con Grid	Dónde se establece	Lámina
Agnus	Rival (guerra eterna)	caps. 101–125	073
Ares	Rival estratégico	caps. 451–475	—

Cómo leer este cuadro

Los lazos que cambian de signo —Yura y Kraugel, de rivales a aliados— muestran ambas etapas con su tramo de capítulos. Los retratos ampliados de los doce protagonistas de esta red están en las fichas enciclopédicas; el momento exacto de cada debut, en la cronología.

Fichas enciclopédicas

Los doce protagonistas del compendio, en ficha ampliada

Doce fichas de los personajes con más vínculos en la red de relaciones. Cada ficha resume identidad, debut, evolución y lazos; los nombres enlazan al índice de personajes, los tramos de capítulos al resumen y el número final a su lámina. La letra entre corchetes indica el respaldo de la fuente: [A] capítulo exacto · [B] tramo de capítulos · [C] mención contextual.

Grid

Alias

Descendiente de Pagma · God Grid · Duque Grid

Identificación

Jugador; protagonista; herrero y Dios Overgeared. Afiliación: Overgeared (antes Reino Eterno).

Primera aparición

caps. 1–25 [A]

Evolución

Descendiente de Pagma (1–25) → Duque de la Sabiduría (1026–1050) → Espadachín Mágico de las Épicas (1026–1050) → Dios Armado hasta los Dientes (1451–1475) ⚠. Títulos clave: Duque de la Virtud (526–550), Primer Rey (576–600), Rey Héroe (676–700), Usurpador del Mito (1226–1250), Dios Único (1726–1750).

Relaciones

Linaje y maestros: Pagma (hereda su legado, 1–25); Khan y Braham (mentores, 26–50 y 101–125).
Familia: Irene (esposa, 26–50); Ruby (hermana, 151–175); Lord (hijo, 301–325); Noe (mascota, 151–175).
Vasallos: Lauel (101–125), Piaro (201–225), Kassim y Asmel (501–525), Mercedes (626–650), Sariel (1351–1375).
Aliados: Yura (de rival a aliada, 1–25 → 101–125); Jishuka (76–100); Euphemina (cliente, 26–50); Damian (devoto, 126–150); Peak Sword (151–175); Kraugel (de rival a aliado,

176–200 → 351–375); Teran (1051–1075); Hayate (1126–1150).

Rivales: Agnus (101–125); Ares (estratega, 451–475).

Lámina

078 · La transformación de Shin Youngwoo

Irene

Alias

Lady Irene · Dama de Winston

Identificación

NPC; noble del Reino Eterno. Afiliación: Familia Steim / esposa de Grid.

Primera aparición

caps. 1–25 [B]

Evolución

Señora de Winston; rescatada dos veces por Grid (26–50 y 626–650); Primera Reina del Reino Overgeared y madre de Lord; rejuvenece con divinidad; Asistente del Reino Hwan.

Relaciones

Esposa de Grid (26–50); madre de Lord.

Lámina

043 · Irene y Jishuka, el corazón en tensión

Yura

Alias

Bruja de Sangre · Blood Witch

Identificación

Jugadora; maga. Afiliación: Iglesia de Yatan (antes) / Selección de Corea / Overgeared.

Primera aparición

caps. 1–25 [B]

Evolución

Clase legendaria Demon Slayer (251–275); base infernal en Infierno 32 (551–575); vanguardia en la aniquilación de Baal (1826–1850).

Relaciones

De rival inicial a aliada de Grid (1–25 → 101–125).

Lámina

035 · Yura, Bruja de Sangre a Demon Slayer

Khan

Alias

Kan · Maestro herrero de Winston

Identificación

NPC; maestro herrero. Afiliación: Herrería de Khan / Reino Eterno / Overgeared.

Primera aparición

caps. 26–50 [A]

Evolución

Último descendiente de la sangre de Albatino; salvado por Grid del asedio de la Compañía Mero (26–50); rango Artesano (751–800); muere defendiendo el taller de Reinard en la invasión de Immortal.

Relaciones

Maestro, amigo y padre adoptivo de Grid (26–50).

Lámina

011 · Khan, el maestro

Jishuka

Alias

Jisa

Identificación

Jugadora; arquera. Afiliación: Gremio Tzedakah / Overgeared / Selección de Brasil.

Primera aparición

caps. 76–100 [B]

Evolución
: Líder del Gremio Tzedakah; reclutó a Grid tras el duelo de Winston (76–100); clase legendaria Bow Saint, pionera de su propio camino (1301–1325); invocó al Fénix contra Arang.

Relaciones
: Aliada de Grid (76–100).

Lámina
: 043 · Irene y Jishuka, el corazón en tensión

Piaro

Alias
: El ermitaño eterno · Gran espadachín · Granjero legendario

Identificación
: NPC; espadachín reconvertido en granjero. Afiliación: Caballeros Rojos (antes) / Reino Eterno / Overgeared.

Primera aparición
: caps. 76–100 [C]

Evolución
: Ex capitán de los Caballeros Rojos, incriminado por Asmophel y la Emperatriz María; «ha nacido un granjero legendario» defendiendo los sembradíos de Reidan (251–275); Marqués y Gran General; Apóstol del Dios Overgeared.

Relaciones
: Vasallo de Grid (201–225); duelos con Kraugel y Braham.

Lámina
: 047 · Piaro, el Granjero Legendario

Braham

Alias
: El Gran Mago · Gran mago legendario

Identificación

NPC; mago legendario. Afiliación: Independiente / Laberinto del Golem.

Primera aparición

caps. 101–125 [B]

Evolución

Gran Mago Legendario; asimilación con Grid en el Cañón Talen (1026–1050); resurrección (1126–1150); «mi único amigo»; dios de la magia y la sabiduría (1976–2000).

Relaciones

Maestro de Grid (101–125); su lich Mumud desatado por Agnus en el Vaticano.

Lámina

037 · Braham y Mumud

Lauel

Alias

Law · Cerebro de Overgeared · La W

Identificación

Jugador; estratega. Afiliación: Overgeared / Selección de EE. UU.

Primera aparición

caps. 101–125 [B]

Evolución

Número uno de su ranking; Primer Ministro de Overgeared; inspecciona a los NPC: nivel, talento y potencial.

Relaciones

Vasallo y cerebro de Grid (101–125).

Lámina

034 · Lauel, el cerebro

Agnus

Alias

Contratista de Baal · Perro loco

Identificación

Jugador; nigromante. Afiliación: Clasificado #7 / gremio Immortal.

Primera aparición

caps. 101–125 [B]

Evolución

Contratista de Baal, villano de crecimiento infinito; Rey de los Muertos; su gremio Immortal mata a Khan bajo su mando (751–800); pierde el contrato de Baal en Oriente (1551–1575).

Relaciones

Rival eterno de Grid (101–125); protege involuntariamente a Irene y Lord en el Vaticano.

Lámina

073 · Agnus, la tragedia

Damian

Alias

Agente de la Diosa · Papa · Dami

Identificación

Jugador; paladín. Afiliación: Iglesia de Rebeca / Selección de Japón / Overgeared.

Primera aparición

caps. 126–150 [A]

Evolución

Paladín número dos → Agente de la Diosa (101–125) → 14.º Papa (226–300) → Papa de la iglesia Overgeared; Bendición de la Luz: +80 %.

Relaciones

Aliado devoto de Grid (126–150).

Lámina

041 · Damian, paladín y Papa

Kraugel

Alias

Kugel · Cugel · El Cielo sobre el Cielo

Identificación

Jugador; espadachín. Afiliación: Selección de Rusia / clasificado número uno.

Primera aparición

caps. 176–200 [B]

Evolución

Santo de la Espada (251–275); vence a Grid por 0,1 segundos en la 2.ª Competencia; vanguardia de la expedición al Infierno junto a Ruby y Yura; empuña Colmillo Blanco.

Relaciones

De rival a aliado de Grid (176–200 → 351–375); duelo con Piaro.

Lámina

067 · Kraugel, el Santo de la Espada

Mercedes

Alias

Primer caballero · Caballero legendario

Identificación

NPC; caballera. Afiliación: Imperio Saharan / Reino Overgeared.

Primera aparición

caps. 626–650 [A]

Evolución

Primera caballera de los Caballeros Rojos → embajadora en Reinard (626–650) → Caballero Legendario y primera apóstol; Keen Insight: ve a través de encantamientos; su Armadura Roja recreada por Grid como Armadura del Rey Héroe.

Relaciones

Vasalla de Grid (626–650).

Lámina

039 · Mercedes, la primera caballera

Cómo se eligieron estas doce fichas

Las doce reúnen dos condiciones verificables en el catálogo: un vínculo directo en la red de relaciones del protagonista y una lámina propia dedicada a su retrato. El resto de la red —Pagma, Lord, Noe, Hayate, Ares y demás— aparece en el cuadro de relaciones y en el índice de personajes.

Cronología — treinta hitos verificados

Los treinta hitos que sostienen la saga, era por era, con los debuts del catálogo

Treinta hitos verificados en la fase de consultas 3, en orden de capítulos. Cada tramo enlaza al resumen; los participantes con lámina propia enlazan a ella y el resto, a su bloque de debut. Tras los hitos, «y también debutan» comprime las primeras apariciones del catálogo (271 entradas) por tramo: solo las entradas con lámina conservan enlace, y las que tienen mención y aparición activa en tramos distintos muestran ambas fechas.

Winston y el Reino Eterno · caps. 1–250

La era fundacional: el Libro de Pagma, el duelo de herrería de Winston, el mentor Braham y el Papa Damián; cierra con la defensa de Reinhardt y la fundación del gremio Overgeared. (92 entradas debutan en esta era; 6 hitos verificados.)

Tramo	Hito	Participantes	Consecuencia
caps. 1–25	Grid obtiene el Libro de Pagma y cambia clase	Grid	Obtiene clase legendaria Descendiente de Pagma
caps. 26–50	Grid gana duelo de herrería y se casa	Grid, Irene, Khan, Compañía Mero	Se convierte en señor de Winston y esposo
caps. 101–125	Grid encuentra el alma de Braham	Grid, Braham	Braham se convierte en su mentor mágico
caps. 126–150	Defección en la Iglesia de Rebeca	Grid, Damián, Isabel	Damián asume como Papa y se alía
caps. 151–175	Incursión contra El Gao en Isla Cork	Grid, Peak Sword, El Gao	Obtención de piedras de fuego y alianza
	Defensa de Reinhardt y		Nace el Overgeared Guild y toma Reidan

caps. 201–225	fundación de Overgeared	Grid, Lauel, Jishuka, Gremio Tzedakah	

Y también debutan

caps. 1–25: Bono de principiante, Clases, Comprension de objetos, Continente Occidental, Cueva del Extremo Norte, Descendiente de Pagma, Estadisticas especiales, Flecha especial de Jafa, Grados de objetos, Gran espada de mammon, Grid, Irene, Libro Raro de Pagma, Mejora de objetos, Nivel negativo, Pagma, Penalizacion de equipamiento, Puntos de estadisticas, Reino Eterno, Titulos, Yatan (activo: 126–150), Yura.

caps. 26–50: Daga ideal, Dainsleif (reproduccion), Euphemina, Khan, Limite de la capsula, Misiones ocultas, Rabbit, Segunda clase, Winston.

caps. 51–75: Cañon Kesan, Comision de subasta, Efecto de conjunto, Espada de la autotrascendencia.

caps. 76–100: Escudo divino, Gremio Tzedakah, Hachas gemelas sangrientas, Iglesia de Rebeca, Iglesia de Yatan, Jishuka, Lanza de Vendaval, Malacus, Piaro, Regas.

caps. 101–125: Agnus, Braham, Chris, Espina del agravio profundo, Faker (activo: 226–250), Gremio de Gigantes, Ibellin, Jude, Lanza de Lifael, Lauel, Montanas del Caos, Pavranium, Pon, Toon, Vantner, Vaticano.

caps. 126–150: Bairan, Caballeros Rojos, Damian, Dominion (activo: 1626–1650), Espada de la sabiduria, Fracaso (Failure), Judar, Rebeca, Toban, Zeratul.

caps. 151–175: Isla Cork, Noe, Peak Sword, Pico fantastico, Ruby, Silvert Knights Guild.

caps. 176–200: Colmillo Blanco, Kraugel (activo: 276–300), Nudillos de Lightning Dukes, Patrian, Reidan, Reinhardt, Siren, Snake Guild.

caps. 201–225: Compañia Mero, Imperio Saharan, Mar Rojo, Overgeared Guild, Reino de Gaus, Reino Overgeared.

caps. 226–250: Gran Espada del doppelganger.

Expansión y arco vampírico · caps. 251–500

El mundo se ensancha: las ciudades vampíricas, el nacimiento de Lord y la purificación del Archipiélago de Behen; Ares conquista Belto frente a Agnus. (13 entradas debutan en esta era; 4 hitos verificados.)

Tramo	Hito	Participantes	Consecuencia
caps. 276–300	Conquista de las ciudades vampíricas	Grid, Overgeared Guild, Noe	Grid recibe título de Primer Duque
caps. 301–325	Nacimiento de Lord Steim	Grid, Irene, Lord	Nace el heredero genial con genotipo especial
caps. 351–375	Purificación del Archipiélago de Behen	Grid, Stick	Restauración del Salón de la Fama legendario
caps. 451–475	Ares conquista Belto y combate contra Agnus	Grid, Ares, Agnus, Veradin	Fundación del Reino Valhalla

Y también debutan

caps. 276–300: Ciudades Vampiricas, Frontier.

caps. 301–325: Amorak, Lord.

caps. 351–375: Archipielago de Behen, Reino Fold.

caps. 376–400: Isla de Niebla.

caps. 401–425: Baal.

caps. 451–475: Blood Carnival, Eat Spicy Jokbal, Ejercito de Ares, Reino de Belto.

caps. 476–500: Kars.

Oriente y el nacimiento del Reino Overgeared · caps. 501–750

El salto al Continente Oriental: el Fénix Rojo y Pangea, la caída de Belial y del Rey Aslan, la coronación de Grid y la prueba de Madra. (30 entradas debutan en esta era; 4 hitos verificados.)

Tramo	Hito	Participantes	Consecuencia
caps. 501–525	Llegada al Continente Oriental y Fénix Rojo	Grid, Sua, Hanul	Resurrección del Fénix y deidad inicial
caps. 551–575	Ataque y derrota del Gran Demonio Belial	Grid, Piaro, Damián, Belial	Derrota de Belial y caída del Rey Aslan
caps. 576–600	Coronación de Grid como Rey de Overgeared	Grid, Lauel, Chris, delegados	Nace el Reino Overgeared oficialmente
caps. 676–700	Grid supera la prueba de Madra	Grid, Madra	Aprende técnicas del ejército de 100,000

Y también debutan

caps. 501–525: Asmel, Borneo, Continente Oriental, Kassim, Pangea.

caps. 526–550: Anseok, Duque de la virtud de pangea, Grupo Fenix Rojo, Hanul, Reino Cho, Reino Hwan, Sua.

caps. 551–575: Ares, Belial, Infierno 32, Stick, Transcend, Wave.

caps. 576–600: linket kway pinacle, Primer Rey, Salvador del mundo.

caps. 601–625: Coca-Cola, Kir, Minor.

caps. 626–650: Garam, Mercedes.

caps. 651–675: Reino de Valhalla.

caps. 676–700: 100,000 espada de masacre del ejercito, Rey heroe.

caps. 701–725: ArCry.

Inmortal, Imperio y Torre · caps. 751–1200

La guerra contra Immortal y la Torre: el rescate de Juander, la cacería de Berith, la epopeya de Grid, el ascenso de Basara y la resurrección de Braham. (62 entradas debutan en esta era; 6 hitos verificados.)

Tramo	Hito	Participantes	Consecuencia
caps. 776–800	Infiltración en Titán y rescate de Juander	Grid, Juander, Mercedes, Veradin	Expulsión de Inmortal y tregua imperial
caps. 1001–1025	Cacería continental del Gran Demonio Berith	Grid, Kraugel, Duques imperiales, Berith	Alianza estratégica consolidada con los Duques
caps. 1051–1075	Grid escribe su epopeya y cambia clase	Grid, Berith	Obtiene clase Espadachín Mágico de Épicas
caps. 1076–1100	Rebelión de Edan y ascenso de Basara	Grid, Basara, Juander, Zector	Imperio Saharan se alía para siempre
caps. 1126–1150	Braham recupera su cuerpo físico	Grid, Braham, Marie Rose	Braham renace como Dios de la Magia
caps. 1151–1175	Conquista militar del Reino de Gaus	Grid, Piaro, Braham, Rey Némesis	Anexión de Gaus y duplicación territorial

Y también debutan

caps. 751–775: Inmortal.

caps. 776–800: Pantano de los No Muertos.

caps. 801–820: Bosque del Arbol del Mundo.

caps. 876–900: Asgard, Exeta, Picasso.

caps. 926–950: Skunk, Skunk Expedition Group.

caps. 976–1000: Flower, Nefelina, Rey de diferentes especies.

caps. 1001–1025: Basara, Berith, El Abismo (activo: 1051–1075), Grenhal, Infierno 22, linket Kill Flower pinacle, Morse, Reino Aken, Reino Roton, transcended link Flower.

caps. 1026–1050: 100,000 espada de bloqueo del ejercito, 200,000 Espada aplastante del ejercito, Cañon Talen, Drop, Duque de la sabiduria, Espada de Yaruk, Espada que apunta a los dioses, Espada Relampago de la iluminacion y Los Fuertes deseos, Espadachin Magico de las Epicas, Garion (activo: 1601–1625), Gran Mago, Revolve, solicitar estar conmigo (request stand).

caps. 1051–1075: Leraje, pinaculo de la onda de muerte vinculada trascendida, Teran.

caps. 1076–1100: Fracaso en honrar al guerrero mas fuerte, Greed, Pantano de Elcas, Protagonista de dos eras, transcended link Kill pinacle.

caps. 1101–1125: Espada aplastadora del mundo del noble tigre blanco, Sword Breaker, Vivan, Yangban.

caps. 1126–1150: Arco del Fenix rojo, Chiyou, Hayate, Reino Kaya, Reino Pa, Sariel (activo: 1351–1375), Torre de la Sabiduria.

caps. 1151–1175: Duque del fuego, Reino Shin, Restraint, Talima, Tigre Azul, Wang Hildon.

caps. 1176–1200: potencial abierto (Open potential), Pungsa, Tridente de Kof.

Divinización · caps. 1201–1600

El ascenso divino: Saleos, la purificación de Sariel y la Iglesia del Dios Overgeared, la clase mítica y el gran Imperio. (50 entradas debutan en esta era; 4 hitos verificados.)

Tramo	Hito	Participantes	Consecuencia
caps. 1251–1275	Incursión y derrota del Gran Demonio Saleos	Grid, Kraugel, Saleos	Obtención del título Linterna de la Humanidad
caps. 1351–1375	Purificación de Sariel y caída celestial	Grid, Sariel, Damián	Fundación de la Iglesia del Dios Overgeared
caps. 1451–1475	Ascenso de Grid a clase mítica	Grid, Braham	Obtiene clase Dios Armado Hasta Los Dientes
caps. 1551–1575	Integración del Imperio Saharan a Overgeared	Grid, Basara	Fundación del gran Imperio Overgeared

Y también debutan

caps. 1201–1225: 300,000 espada sigilosa, Old Sword Demon.

caps. 1226–1250: Abellio, Bunel, Dantalion, Dragon, Elena, Rad Wolf.

caps. 1251–1275: Infierno 19, Linterna de la humanidad.

caps. 1301–1325: Kill, Link, Marbas, Protagonista de la leyenda, Sky.

caps. 1326–1350: Andras, Uno que conocio al dios marcial.

caps. 1376–1400: Barbatos, Drop dragon pinacle kidway, Mir.

caps. 1401–1425: Aegak, Dios Overgeared, Eligos, Infierno 20, Rio de la Reencarnacion, Ronove.

caps. 1451–1475: Dios Armado hasta los Dientes, Esqueleto Dos Armado hasta los Dientes, Galgos, Gamin, Michael, Primer mito, Tumba sin descendencia.

caps. 1476–1500: Raguel.

caps. 1501–1525: alientos, Asesino de dragones, divinidad, energia de espada, runas.

caps. 1526–1550: Gabriel, Grenier, Rafael.

caps. 1551–1575: Caballero dragon, Duque de la amplificacion, Primer emperador.

caps. 1576–1600: Noting Stone, Rey Daol, Rey Sool, Santo de la espada condicional, Shenon.

Guerras finales · caps. 1601–2059

La recta final: el Mundo Divino, la batalla contra Zeratul, la aniquilación de Baal, los cultivadores inmortales, el duelo con Chiyou y el relevo de Lord. (24 entradas debutan en esta era; 6 hitos verificados.)

Tramo	Hito	Participantes	Consecuencia
caps. 1626–1650	Establecimiento del Mundo Divino en Reinhardt	Grid, Garion, Deirion	Creación de dominio divino independiente
caps. 1726–1750	Batalla contra el Dios Marcial Zeratul	Grid, Zeratul, Apóstoles	Derrota de Zeratul y proclamación Único Dios
caps. 1826–1850	Aniquilación definitiva del Gran Demonio Baal	Grid, Kraugel, Yura, Baal	Purificación del Infierno y nivel 1000

caps. 1976–2000	Batalla contra Cultivadores Inmortales	Grid, Braham, Garam, Inmortales	Absorción de tesoros super galácticos
caps. 2026–2045	Duelo final y muerte de Chiyou	Grid, Chiyou	Cumplimiento del deseo eterno de Chiyou
caps. 2046–2059	Grid cede el trono e inicia batalla cósmica	Grid, Lord, Rebeca, Dragón Antiguo	Paz mundial y trascendencia como Único Dios

Y también debutan

caps. 1601–1625: Cranell, grandes ciclos, Knight, Morac, Templo de Zeratul, Winter.

caps. 1626–1650: Lars, serve, serve dragon pinaculo W Kid link.

caps. 1651–1675: Asura (activo: 2026–2045), bunelir.

caps. 1701–1725: bestias auspiciosas.

caps. 1726–1750: Jormungand, Prision de la Eternidad.

caps. 1776–1800: Metatron.

caps. 1826–1850: Elgarric, Lugar de desove de Chepe.

caps. 1876–1900: Carlow, Dairine.

caps. 1926–1950: Mumu.

caps. 1976–2000: Duba Yong, Yuse Seon.

caps. 2026–2045: Marie Rose.

caps. 2046–2059: Fer.

Tablas comparativas

Clases, arsenal y títulos: las tres progresiones del protagonista en una vista

Tres cuadros de consulta rápida. Los tramos de capítulos enlazan al resumen; las clases enlazan además a su sello. Solo figuran datos verificados en el catálogo y las fichas: donde la fuente calla, la celda queda vacía.

A · Progresión de clases de Grid

Clase	Obtención	Cómo
Descendiente de Pagma *(1.ª, legendaria)*	caps. 1–25	Abre el Libro Raro de Pagma, hallado en la Cueva del Extremo Norte tras tres meses de viaje; la clase de herrero legendario se transfiere sin condiciones.
Duque de la Sabiduría *(2.ª)*	caps. 1026–1050	Pieza oculta «No repetir el error»: asimila forzadamente el alma de Braham en el Cañón Talen; +35 % de inteligencia.
Espadachín Mágico de las Épicas *(3.ª, legendaria de crecimiento)*	caps. 1026–1050	Nace de heredar el poder de Pagma y la bendición de Braham: unifica esgrima y magia; reemplaza al Descendiente de Pagma en poder de combate (1051–1075).
Dios Armado hasta los Dientes *(1.ª mítica; especie: Dios)*	caps. 1451–1475	Las tres clases anteriores «no soportan su existencia» y se reconfiguran en la primera clase de mitos: duplica salud, maná y energía de espada; 30 puntos por nivel; Proporción Áurea automática.

El estado «Dios Armado hasta los Dientes» aparece primero junto al título Rey en la iglesia del Dios Overgeared (caps. 1351–1375).

B · Arsenal representativo

Arma	Rasgo documentado	Dueño	Forjador	Primera aparición

Flecha especial de Jafa	Épica; ignora parte de la defensa	Jishuka	Grid	caps. 1–25
Daga Ideal	Única; ráfaga de viento y movimientos rápidos	Grid	Grid y Khan	caps. 26–50
Dainsleif *(reproducción)*	Única; destello dorado	Grid	Albatino	caps. 26–50
Espada de la Autotrascendencia	Legendaria; +200 de daño	Fénix	Grid	caps. 51–75
Escudo Divino	Legendaria; resiste magia oscura y otorga luz divina	Grid	—	caps. 76–100
Lanza de Vendaval	Única; mitril ligero; aumenta la velocidad de ataque	Pon	Grid	caps. 76–100
Lanza de Lifael	Mito; artefacto divino; +5000 de daño fijo	Isabel	Pagma	caps. 101–125
Fracaso *(Failure)*	Legendaria; oricalco azul; alta agresión	Grid	Grid	caps. 126–150
Colmillo Blanco	Espada distintiva del clasificado número uno	Kraugel	—	caps. 176–200
Gran Espada del Doppelgänger	Legendaria; +20 % de daño de habilidades	Grid	Doppelgänger de Pagma	caps. 226–250
Espada Relámpago de la Iluminación y los Fuertes Deseos	Mito; llamas negras y rayos azules	Grid	—	caps. 1026–1050
	Espada dorada de Pabraniun;	Grid	—	

Espada que Apunta a los Dioses	combinable con otras armas			caps. 1026–1050
Espada Aplastadora del Mundo del Noble Tigre Blanco	Hoja blanca transparente imbuida con el Tigre Blanco	Mercedes	—	caps. 1101–1125
Arco del Fénix Rojo	Artefacto mítico; espíritu del Fénix Rojo	Grid	Pagma *(restaurado)*	caps. 1126–1150

Catorce armas emblemáticas de las dos grandes hornadas del catálogo: la forja temprana (caps. 1–250) y la era de las clases épicas (1026–1200). El sello del arsenal es la lámina 021; la flecha de Jafa, la Daga Ideal y las lanzas de Vendaval y Lifael muestran la otra cara del oficio: lo que Grid forja para los demás.

C · Títulos clave

Título	Hito	Caps.	Otorga
Duque de la Virtud de Pangea	Restaura el Arco del Fénix Rojo en Pangea	caps. 526–550	Virtud Incompleta de la Misericordia; vía de duques legendarios.
Salvador del Mundo	—	caps. 576–600	+20 puntos permanentes a todas las estadísticas.
Primer Rey	Derroca a Aslan y funda el Reino Overgeared	caps. 576–600	Casco y corona juntos; +50 % de resistencia a estados; escudo al 30 % de salud; +2 puntos por nivel.
Rey Héroe	Purifica las 66 islas del Archipiélago de Behen	caps. 676–700	Energía de Lucha (100 puntos máximos); +10 % de daño a clases únicas o superiores; +15 % a grandes demonios, arcángeles, dragones y semidioses.
	—		

Rey de Diferentes Especies		caps. 976–1000	Aumenta la afinidad no humana; habilita contratos raciales.
Duque de la Sabiduría *(título)*	Asimila el alma de Braham	caps. 1026–1050	Inteligencia +35 %; invierte estadísticas.
Usurpador del Mito	Derrota a la criatura mística Sanju	caps. 1226–1250	+23 % de daño a monstruos míticos; habilita la clase Mito y la estadística Deidad.
Primer Mito	—	caps. 1451–1475	Inmunidad total durante 10 segundos tras recibir daño fatal.
Primer Emperador	—	caps. 1551–1575	Escudo al 50 % de salud; +6 puntos de estadística por nivel.
Dios Único	Vence a Zeratul, epopeya n.º 23	caps. 1726–1750	Exclusividad del nombre «Grid»; Reino de lo Absoluto; maná y energía de espada infinitos.

Bonus verificado: «Leyenda del Cañón» (caps. 1026–1050), +10 % a todas las estadísticas. El título «Caballero Dragón» del índice original no está verificado y queda excluido. La cronología completa de títulos, con los diecisiete registrados, está en la cronología.

Preguntas y respuestas

Treinta y cinco dudas frecuentes, respondidas con las primeras apariciones del compendio

Respuestas breves con el capítulo o tramo donde ocurre cada cosa. La letra entre corchetes indica el respaldo de la fuente: [A] capítulo exacto · [B] tramo de capítulos. El signo ⚠ avisa de revelaciones tardías. Cada respuesta enlaza al bloque del resumen y a la lámina, ficha o índice correspondiente.

¿Quién es…?

¿Quién es Khan? — Maestro herrero de Winston; mentor, amigo y padre adoptivo de Grid. Debuta en el cap. 26. *Primera mención: cap. 26* [A] · Ficha · Lámina 011

¿Quién es Pagma? — Herrero legendario y predecesor de Grid; forjó la Lanza de Lifael. Se lo menciona desde el cap. 1. *Primera mención: cap. 1* [A] · Índice de personajes · Lámina 049

¿Quién es Yura, la Bruja de Sangre? — Jugadora maga de la Selección de Corea; antes de la Iglesia de Yatan, hoy de Overgeared. *Primera mención: caps. 1–25* [B] · Ficha · Lámina 035

¿Quién es Kraugel? — Jugador clasificado n.º 1 de Satisfy, apodado «El Cielo sobre el Cielo». *Primera mención: caps. 176–200* [B] · Índice de personajes · Lámina 067

¿Quién es Braham? — NPC, Gran Mago legendario y mentor de Grid; habita el Laberinto del Golem. *Primera mención: caps. 101–125* [B] · Ficha · Lámina 037

¿Quién es Damian? — Jugador paladín de la Selección de Japón; Papa de la Iglesia de Rebeca y aliado devoto de Grid. Debuta en el cap. 126. *Primera mención: cap. 126* [A] · Índice de personajes · Lámina 041

¿Quién es Lauel? — Jugador estratega, el «Cerebro de Overgeared» y vasallo de Grid. *Primera mención: caps. 101–125* [B] · Ficha · Lámina 034

¿Quién es Lord? — Hijo de Grid e Irene, heredero de la casa. *Primera mención: caps. 301–325* [B] · Índice de personajes · Lámina 080

¿Quién es Mercedes? — NPC; primera caballera del Imperio Saharan, luego líder de los Caballeros Rojos y vasalla de Grid. Debuta en el cap. 626. *Primera mención: cap. 626* [A] · Índice de personajes · Lámina 039

¿Quién es Basara? — NPC duque del Imperio Saharan, «Corona dorada»; más tarde Emperatriz. Debuta en el cap. 1001. *Primera mención: cap. 1001* [A] · Índice de personajes · Lámina 044

¿Cuándo obtiene…?

¿Cuándo obtiene Grid su primera clase legendaria? — En el cap. 1: abre el Libro Raro de Pagma y hereda la clase de herrero legendario, Descendiente de Pagma. *Primera mención: cap. 1* [A] · Glosario · Lámina 002

¿Cuándo obtiene la clase Gran Mago? — En el cap. 1026, con la pieza oculta «No repetir el error». *Primera mención: cap. 1026* [A] · Glosario · Lámina 002

¿Cuándo obtiene la clase Espadachín Mágico de las Épicas? — En el cap. 1026; unifica la esgrima de Pagma con la magia de Braham. *Primera mención: cap. 1026* [A] · Glosario · Lámina 002

¿Cuándo obtiene la clase Dios Armado hasta los Dientes? — En caps. 1451–1475, al completar la página 13 de la epopeya. *Primera mención: caps. 1451–1475* [B] ⚠ · Glosario · Lámina 002

¿Cuándo obtiene el título Duque de la Virtud de Pangea? — En caps. 526–550, tras restaurar el Arco del Fénix Rojo en Pangea.

Primera mención: *caps. 526–550* [B] · Tablas comparativas · Lámina 051

¿Cuándo obtiene el título Primer Rey? — En caps. 576–600: derroca a Aslan y funda el Reino Overgeared. *Primera mención:* *caps. 576–600* [B] · Tablas comparativas · Lámina 051

¿Cuándo obtiene el título Rey Héroe? — En caps. 676–700, al purificar las 66 islas del Archipiélago de Behen. *Primera mención:* *caps. 676–700* [B] · Tablas comparativas · Lámina 051

¿Cuándo obtiene el título Salvador del Mundo? — En caps. 576–600; suma veinte puntos permanentes a todas las estadísticas. *Primera mención:* *caps. 576–600* [B] · Tablas comparativas · Glosario

¿Cuándo obtiene el título Asesino de Dragones? — En caps. 1501–1525; reputación +1000 y efectividad contra la raza dragón. *Primera mención:* *caps. 1501–1525* [B] ⚠ · Glosario

¿Cuándo obtiene Grid la gran espada Fracaso (Failure)? — En caps. 126–150: la forja él mismo; legendaria, de oricalco azul y alta agresión. *Primera mención:* *caps. 126–150* [B] · Índice de ilustraciones · Lámina 004

¿Cómo funciona…?

¿Cómo funcionan los grados de los objetos? — Seis calidades ascendentes: Normal, Raro, Épico, Único, Legendario y Mítico. *Primera mención:* *cap. 1* [A] · Glosario

¿Cómo funcionan las clases? — Tres niveles: Normal, Épica y Legendaria. *Primera mención:* *cap. 1* [A] · Glosario

¿Cómo funciona la mejora de objetos? — Refuerzo con piedras mágicas hasta +10, con riesgo. *Primera mención:* *caps. 1–25* [B] · Glosario

¿Cómo funciona la segunda clase? — Subclase adicional; otorga doce puntos de estadística por nivel. *Primera mención: caps. 26–50* [B] · Glosario

¿Cómo funciona el bono de principiante? — Protege a los niveles inferiores a 10 de perder experiencia. *Primera mención: caps. 1–25* [B] · Glosario

¿Cómo funciona el nivel negativo? — Caída tras fallar una misión en nivel 1; otorga +20 en estadísticas. *Primera mención: cap. 1* [A] · Glosario

¿Cómo funcionan los títulos? — Distintivos con efectos pasivos y resistencia a estados. *Primera mención: caps. 1–25* [B] · Glosario

¿Cómo funciona la comisión de subasta? — Impuesto al vender: 8 % normal, 10 % raro, 15 % épico. *Primera mención: caps. 51–75* [B] · Glosario

¿Dónde ocurre…?

¿Dónde encuentra Grid el Libro Raro de Pagma? — En la Cueva del Extremo Norte, tras tres meses de viaje. *Primera mención: cap. 1* [A] · Glosario · Cronología

¿Dónde ocurre el duelo de herrería de Grid? — En Winston, la ciudad del maestro Khan y del matrimonio con Irene. *Primera mención: caps. 26–50* [B] · Índice de nombres

¿De dónde nace el Reino Overgeared? — Del Overgeared Guild de Grid; debutan juntos en caps. 201–225 y más tarde se convierte en imperio. *Primera mención: caps. 201–225* [B] · Índice de ilustraciones · Lámina 079

¿Dónde está la base infernal de Yura? — En el Infierno 32, escenario de la incursión contra Belial. *Primera mención: caps. 551–575* [B] · Cronología

¿Dónde llega Grid al Continente Oriental? — A Pangea, donde restaura el Fénix Rojo. *Primera mención: caps. 501–525* [B] · Ruta «El este»

¿Dónde ocurre la ejecución frustrada de Anseok? — En el Reino Cho; Grid frustra la ejecución y lo rescata. *Primera mención: cap. 526* [A] · Índice de personajes

¿Dónde se sitúan las bestias auspiciosas? — En el Continente Oriental: los cuatro dioses guardianes antiguos. *Primera mención: cap. 1725* [A] ⚠ · Glosario · Ruta «El este»

Respuestas basadas en las primeras apariciones verificadas del compendio.

Rutas de consulta

Cinco lecturas temáticas guiadas a través del compendio

Una ruta es una secuencia ordenada de paradas: cada parada nombra a un personaje, lugar u objeto con el tramo de capítulos donde debuta y una línea que explica por qué importa. Sigue las paradas en orden para revivir un hilo de la historia, o entra por la que te interese y salta al bloque del resumen enlazado. La letra entre corchetes indica el respaldo de la fuente: [A] capítulo exacto · [B] tramo de capítulos · [C] mención contextual. El signo ⚠ avisa de revelaciones tardías.

Ruta 1 · La forja de un héroe

Del hallazgo casual a la primera gran forja: los orígenes del herrero.

1. Cueva del Extremo Norte — donde todo empieza: Grid encuentra el Libro Raro de Pagma tras tres meses de viaje. *caps. 1–25* [A]
2. Libro Raro de Pagma — el objeto que transfiere la clase de herrero legendario. *cap. 1* [A]
3. Descendiente de Pagma — la primera clase legendaria de Grid. *cap. 1* [A]
4. Winston — la ciudad del duelo de herrería y del matrimonio con Irene. *caps. 26–50* [B]
5. Khan — el maestro herrero que acoge a Grid como alumno. *cap. 26* [A]
6. Fracaso (Failure) — la gran espada legendaria de oricalco azul, forjada por el propio Grid. *caps. 126–150* [B]

Ruta 2 · El Reino

De gremio de jugadores a reino, y de reino a imperio divino.

1. Overgeared Guild — el gremio de Grid, semilla de todo lo que viene después. *caps. 201–225* [B]

2. Reino Overgeared — nace del gremio; más tarde se convertirá en imperio. *caps. 201–225* [B]
3. Primer Rey — Grid derroca a Aslan y corona la fundación con este título. *caps. 576–600* [B]
4. Mercedes — la primera caballera: del Imperio Saharan a vasalla de Grid. *cap. 626* [A]
5. Basara — «Corona dorada»: duque del Imperio Saharan que llega a Emperatriz. *cap. 1001* [A]
6. Dios Overgeared — la divinidad que da nombre al reino y a su rey. *caps. 1401–1425* [B] ⚠

Ruta 3 · Rivales que se vuelven aliados

Tres rivales marcan la trayectoria de Grid: dos terminan a su lado; el tercero funda su propio reino.

1. Yura — de rival inicial en caps. 1–25 a aliada en caps. 101–125. [B]
2. Kraugel — el clasificado n.º 1: del duelo en caps. 176–200 a la alianza en caps. 351–375. [B]
3. Ejército de Ares — la fuerza del tercer rival, ya en marcha desde caps. 451–475. [B]
4. Ares — el rival estratégico de Grid, rey de Balaya. *caps. 551–575* [A]
5. Reino de Valhalla — el fruto de la conquista de Ares: su propio trono. *caps. 651–675* [B]

Ruta 4 · Dioses y demonios

Las potencias del cielo y del infierno que cruzan toda la historia.

1. Yatan — el Dios Supremo de la oscuridad, señor del Infierno; su primera aparición aún se discute. *caps. 1–25* [C]
2. Iglesia de Yatan — su culto en la tierra: los secuestradores de Irene. *caps. 76–100* [B]
3. Rebeca — la Diosa Suprema de la luz, con sede en Asgard. *caps. 126–150* [B]

4. Zeratul — el Dios Marcial de Asgard. *caps. 126–150* [B]
5. Baal — el primer Gran Demonio y Monarca Absoluto; contratista del jugador Agnus. *caps. 401–425* [B]

Ruta 5 · El este

El viaje de Grid al Continente Oriental: ciudades, reinos y guardianes antiguos.

1. Continente Oriental — el nuevo mundo que se abre ante Grid. *caps. 501–525* [B]
2. Pangea — la ciudad de la llegada al este y de la restauración del Fénix Rojo. *caps. 501–525* [B]
3. Reino Cho — escenario de la ejecución frustrada de Anseok y su rescate por Grid. *caps. 526–550* [B]
4. Grupo Fénix Rojo — la guardia de Sua (debut cap. 526), aliada de Grid en el este. *caps. 526–550* [B]
5. Bestias auspiciosas — los cuatro dioses guardianes antiguos del Continente Oriental. *cap. 1725* [A] ⚠

Las paradas siguen las primeras apariciones verificadas del compendio; el orden del relato puede incluir idas y vueltas.

Galería de ilustraciones

> Esta galería reúne todas las ilustraciones y **revela acontecimientos de todo el libro**. Consúltala tras terminar la lectura. Una ilustración por página.

001 · El Continente Occidental I — El Reino Eterno

caps. 1–25 (front matter) · ver infografía

002 · El Libro Raro de Pagma

caps. 1–25 · ver infografía

003 · 1.ª Competencia: el debut

caps. 151–175 · ver infografía

004 · Fracaso

201–250 · ver infografía

005 · La guardia NPC — sello

226–250 · ver infografía

006 · 2.ª Competencia (París)

caps. 401–475 · ver infografía

007 · El Continente Occidental II — Belto y la ampliación

caps. 451–475 · ver infografía

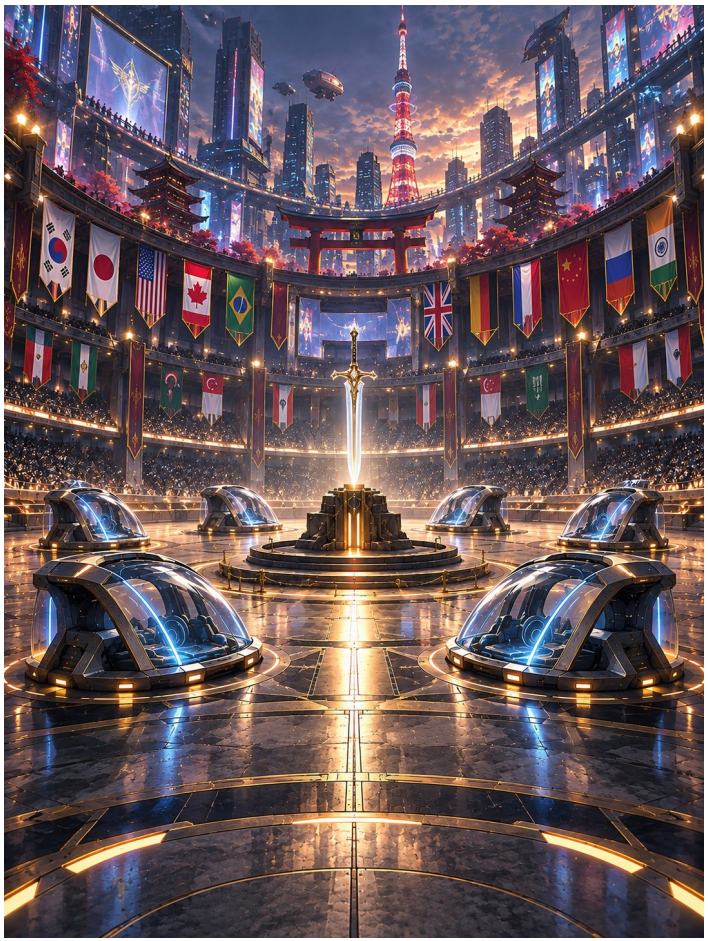
008 · Expansionismo militar — mapa

551–575 · ver infografía

009 · El Continente Occidental III — Overgeared y Valhalla

caps. 651–675 · ver infografía

010 · 3.ª Competencia (Tokio)



caps. 726–775 · ver infografía

011 · Khan, el maestro

751–800 · ver infografía

012 · El Escudo Amatista

776–820 · ver infografía

013 · La economía Overgeared — sello

801–850 · ver infografía

014 · Blood Carnival — sello

821–850 · ver infografía

015 · Corona del Rey y Casco de Cono

caps. 851–875 · ver infografía

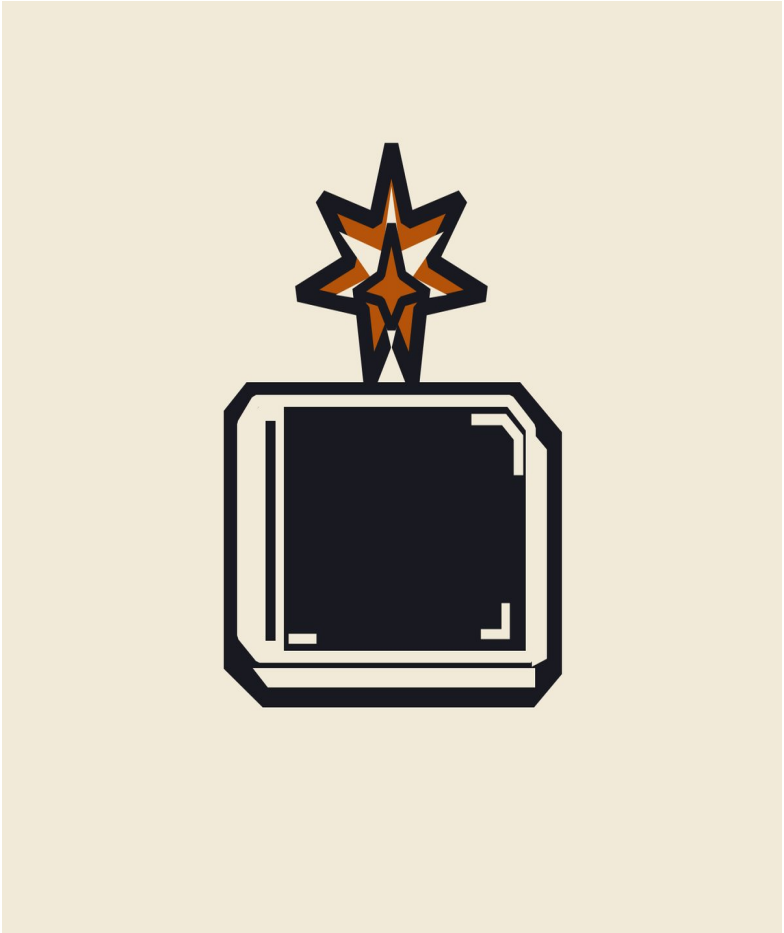
016 · 4.ª Competencia (Pekín)

caps. 901–950 · ver infografía

017 · Absorciones y vasallajes — sello

976–1000 · ver infografía

018 · Clases — sello 2/4: Duque de la Sabiduría



caps. 1026–1050 · ver infografía

019 · Clases — sello 3/4: Espadachín Mágico de las Épicas

caps. 1026–1050 · ver infografía

020 · El arco vampírico

1126–1150 · ver infografía

021 · Arsenal insignia — sello de tema

1176–1200 · ver infografía

022 · Espada de la Iluminación

caps. 1176–1200 · ver infografía

023 · Los diez criados meritorios — sello

caps. 26–500; eco 1176–1200 · ver infografía

024 · Garam, el azote del Este

1176–1200 · ver infografía

025 · La Tortuga Negra

caps. 1151–1250 (estigma: 1201–1225) · ver infografía

026 · Las nueve leyendas — sello

1201–1250 · ver infografía

027 · Noe, el memphis

caps. 126–1300 · ver infografía

028 · Randy, el doppelgänger

caps. 126–1300 · ver infografía

029 · Corn, el unicornio

caps. 126–1300 · ver infografía

030 · Religión en Satisfy — sello

1351–1375 · ver infografía

031 · Los yangban y el Reino Hwan

1351–1375 · ver infografía

032 · Las Competencias Nacionales

1376–1400 · ver infografía

033 · Luna Caída

caps. 1401–1425 · ver infografía

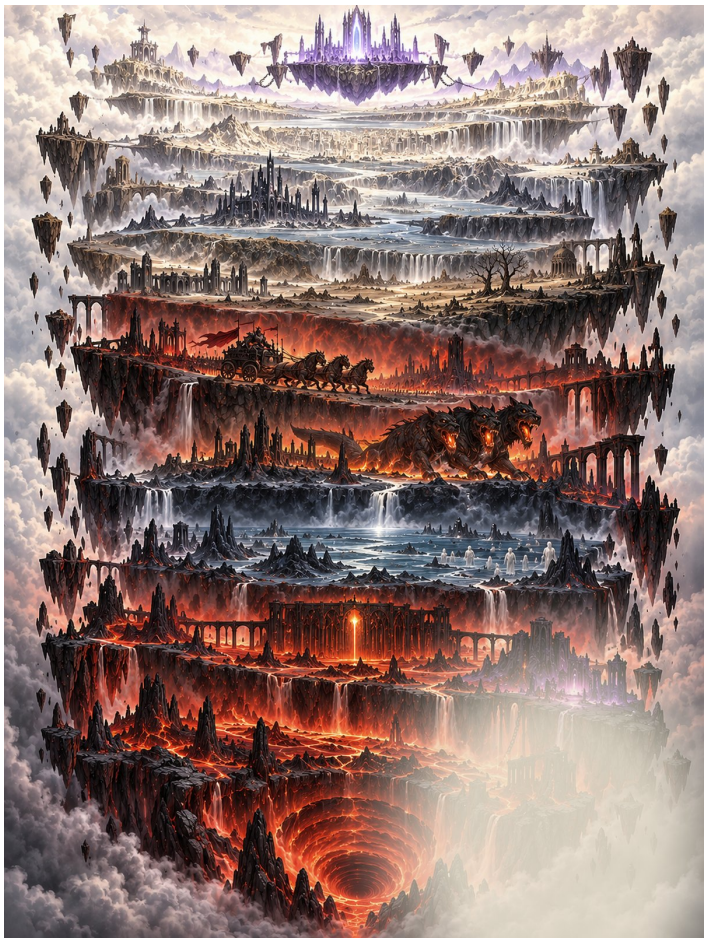
034 · Lauel, el cerebro

1401–1425 · ver infografía

035 · Yura, Bruja de Sangre a Demon Slayer

1401–1425 · ver infografía

036 · El infierno organizado — mapa



caps. 1351–1425 · ver infografía

037 · Braham y Mumud

1426–1450 · ver infografía

038 · Faker y las Sombras

1451–1475 · ver infografía

039 · Mercedes, la primera caballera

1451–1475 · ver infografía

040 · Clases — sello 4/4: Dios Armado hasta los Dientes

caps. 1451–1475 · ver infografía

041 · Damian, paladín y Papa

1501–1525 · ver infografía

042 · La Gran Guerra Humanos-Demonios

caps. 1476–1525 · ver infografía

043 · Irene y Jishuka, el corazón en tensión

1551–1575 · ver infografía

044 · Basara y el Imperio

1551–1575 · ver infografía

045 · Guerra contra el Imperio Saharan

1551–1575 · ver infografía

046 · Reidan: el desierto que florece

1576–1600 · ver infografía

047 · Piaro, el Granjero Legendario

1601–1625 · ver infografía

048 · Las danzas de espada

1676–1700 · ver infografía

049 · Pagma, el herrero legendario

1701–1725 · ver infografía

050 · Las epopeyas — sello

caps. 1026–1050 y dispersas hasta 2046–2059 · ver infografía

051 · Los títulos de Grid — sello

1726–1750 · ver infografía

052 · Asgard y la Primera Guerra Santa

1701–1750 · ver infografía

053 · Zeratul, el dios marcial caído

1701–1750 · ver infografía

054 · Muller, santo de la espada

1801–1825 · ver infografía

055 · El panteón infernal — sello

1826–1850 (Zeratul) · ver infografía

056 · Mir, el pináculo de los yangban

1801–1850 · ver infografía

057 · Baal, el titiritero

1826–1875 · ver infografía

058 · La Torre de la Sabiduría

1851–1875 · ver infografía

059 · El Diario de Madra

1851–1875 · ver infografía

060 · La apoteosis divina

1876–1900 · ver infografía

061 · «Par», el arma de Chiyou

1876–1900 · ver infografía

062 · El Fénix Rojo

1876–1900 · ver infografía

063 · El Dragón Azul

1876–1900 · ver infografía

064 · El Tigre Blanco

1876–1900 · ver infografía

065 · Las Manos de Dios

1901–1925 · ver infografía

066 · Satisfy como mundo

2046–2059 · ver infografía

067 · Kraugel, el Santo de la Espada

1951–1975 · ver infografía

068 · Bunelir, el dragón antiguo

1876–1975 · ver infografía

069 · Trauka, la destrucción

1876–1975 · ver infografía

070 · Grid vs. Kraugel

1951–1975 · ver infografía

071 · Hayate, el Cazador de Dragones

1876–1975 · ver infografía

072 · La guerra de las teocracias

caps. 1876–1975 · ver infografía

073 · Agnus, la tragedia

1976–2000 · ver infografía

074 · La invasión de los cultivadores

caps. 1976–2059 · ver infografía

075 · El Clon de Grid

2001–2025 · ver infografía

076 · El Continente Oriental — mapa

2001–2025 · ver infografía

077 · Marie Rose, la Duquesa Vampiro

2026–2045 · ver infografía

078 · La transformación de Shin Youngwoo

2046–2059 · ver infografía

079 · Del gremio al imperio

caps. 151–175 → 576–600 → 1551–1575 → 2046–2059 · ver infografía

080 · Lord, el heredero

2046–2059 · ver infografía

Créditos editoriales

SOBRECARGADO

Compendio ilustrado de Satisfy

Obra original: Overgeared (Sobrecargado)

Autor original: Saenal

Recopilación, síntesis, organización y edición: Duber López (@duberblock)

Diseño y coordinación editorial: Duber López (@duberblock)

Del editor: linkedin.com/in/duberney · YouTube @duberblock

Nota editorial

Esta publicación es un compendio independiente y no oficial, desarrollado como herramienta de consulta y referencia sobre el universo narrativo de *Overgeared*.

Su objetivo es facilitar la localización de acontecimientos, personajes, lugares y hechos relevantes de la historia, sin atribuirse la autoría de la obra original.

Overgeared, sus personajes y los elementos originales de su universo narrativo pertenecen a sus respectivos titulares de derechos.

Esta publicación no está afiliada, patrocinada ni respaldada oficialmente por los titulares de la obra original.