



*Free AI image generated for INFINITY industries®™ (Grok.com - Copyright reserved)*



En el centro mismo de un cosmos vibrante, se despliega la majestuosidad del “Universo de los Than®™. El tejido dimensional se desgarrar para revelar la galaxia de “Akinovnhhv”, una estructura de una geometría perfecta y asombrosa: una espiral regular de triple brazo que gira en un vals eterno de polvo estelar y materia incandescente. En uno de estos brazos, el vacío se rinde ante la presencia del sistema binario “Akinovnhæv”, un núcleo de poder donde la gravedad y la luz dictan las leyes de la existencia. “Fhorkonhev”, el astro soberano, “Señor de la luz y el calor”.

Es una masa colosal de fuego blanco que baña el sistema con una energía vital inagotable y “Jhorkonhev”, su estrella compañera, “Señora de la justicia”, más pequeña, pero de una densidad espiritual implacable, orbita en un equilibrio exacto, recordándoles a los astros que hasta el fuego debe tener medida. En el abrazo de estos dos soles se encuentra el pequeño planeta rocoso “Akinovnhav”. Su nombre no es casualidad; en el antiguo e irreconocible idioma “Amsonhan” antiguo: “Akinov” significa “Hogar”. Es un mundo de contrastes cromáticos, donde la superficie refleja el oro de un sol y la plata del otro.

Sobre el firmamento de este mundo, el tiempo no es una línea, sino un ciclo regido por sus dos centinelas de piedra: “Dhakumnhiv”, el Señor de las sombras. Es el satélite

encargado de marcar el ritmo de la vida cotidiana, hacedor de las semanas de doce días, envolviendo al mundo en una penumbra necesaria para el descanso y “Lhikumnhiv”, la “Señora de la noche”, ella es la regente de las eras largas, la guardiana de las temporadas o los meses de treinta y seis días, cuyo brillo pálido inspira los sueños y los mitos de quienes habitan el suelo.

El planeta “Akinovnhav” no nace en el silencio, sino en el fragor de un caos primigenio. En sus edades más tempranas, el mundo es un lienzo de conceptos en colisión, un escenario donde las fuerzas elementales disputan la supremacía antes de ceder el paso a la era de la fauna y la flora.

Esta prehistoria, la “Historia antes de la historia”, se define por cataclismos de escala planetaria que moldean la geografía a base de fuego y sismos. En estos tiempos salvajes, la presencia de los “Rokarn” es apenas un susurro, una rareza biológica que lucha por sobrevivir en un entorno hostil. Sin embargo, el velo de la barbarie se rasga con la llegada de los “Than”. Con su aparición, la cronología entra en su fase de esplendor: La “Historia propiamente dicha”. Este es el tiempo de la aventura y el florecimiento de los “Rokarn”, un periodo dominado inicialmente por la dualidad de dos especies fundamentales, los “Amvisin” y los “Solhukn”.

Los Amvisin (Amvísithan). Seres de una naturaleza particular que representan un polo del entendimiento. Los Solhukn (Solhukthan), Su contraparte exacta, diametralmente opuestos en filosofía y biología, pero poseedores de una potencialidad equivalente. Tras edades completas de disputas territoriales y confrontaciones que ponen a prueba la resistencia del planeta, estas dos estirpes alcanzan un equilibrio precario pero funcional. Es en este punto de madurez cuando la historia reclama su lugar en el tiempo. Fuerzas incomprensibles y poderes que escapan a la lógica de la carne engendran seis nuevas ramas de vida inteligente, los “Vetian”, los “Fhovosn”, los “Daknesn”, los “Dhimenn”, los “Zemonin” y los “Whajtsn”.

Poco a poco, estas ocho especies, cada una con su propia esencia y destino, comienzan a tejer la red de una civilización global. El planeta, que en los albores de los tiempos se percibe como un horizonte infinito y eterno, empieza a encogerse bajo el peso de la expansión; Akinovnhav se vuelve cada día más pequeño, más saturado y, por consiguiente, infinitamente más valioso.

En la madurez de este ciclo evolutivo, surgen los “Vivisin”, una bifurcación de los amvisin que aporta un nuevo matiz al mosaico social. Para dar cohesión a este crisol de identidades, el idioma común, el “Amsohhnhan”, ofrece un término que otorga dignidad a la existencia: el sufijo “Tha” (Singular) o “Than” (Plural). Qué en la lengua de los antiguos, este sufijo significa “Persona” o “Ser o criatura civilizada”.

Por ello, los habitantes de Akinov no ven simplemente especies, sino personas. Al referirse a los suyos o a sus vecinos, añaden con respeto la terminación sagrada: llaman amvísithan a “Gente amvisi”, o simplemente se reconocen entre sí como “Than”, la gente, las personas que habitan el hogar bajo los dos soles. En este escenario, tan distante de lo conocido y tan ajeno a las leyes de otros cielos, es donde respiran, luchan y evolucionan las almas. Aquí, bajo la vigilancia de dos soles y dos lunas, dan inicio las infinitas historias de los than.

En el vasto despliegue de tierras que conforman el mundo de Akinov, el continente del noble Runkar se erige como el escenario más propicio y elocuente para dar inicio a este relato. Se le conoce universalmente como el continente runkariano, aunque los labios de los viajeros y los poetas prefieren llamarlo el continente rojo. Este apelativo no nace de la violencia, sino de la belleza persistente de la flor de tulo, una especie botánica omnipresente cuyas corolas de pétalos rojo carmesí tapizan las llanuras y los valles como un océano de sangre viva que nunca se seca. Es, sin duda alguna, un territorio donde la

herencia de los antiguos y la magnificencia de la naturaleza convergen en una armonía sobrecogedora.

Dentro de la memoria histórica de los pueblos, algunos sabios se refieren a esta tierra como el primer rokar. De esta raíz etimológica y espiritual surge, tras siglos de evolución lingüística, la palabra Runkar o al menos eso dice la leyenda o tal vez fue al revés, quien sabe, un término que los habitantes de Akinov utilizan para designar con solemnidad a alguien que ha demostrado ser excepcionalmente especial tras su partida de este plano existencial. En la visión de sus habitantes, el universo entero y la totalidad de la creación parecen contraerse hasta encontrar su esencia en el viejo continente de Runkar y en la inmensidad de su legado.

Es precisamente aquí, en este epicentro de significado y trascendencia, donde la historia cobra vida propia. El relato se nutre de la profunda sapiencia de los than, esos seres civilizados que comprenden la complejidad de su entorno bajo los dos soles. Esta sabiduría ancestral es la misma que el sistema de juego Anárkika toma como base legítima para ejemplificar sus mecánicas, extrayendo de la realidad de Akinov la sustancia necesaria para estructurar el destino y la fortuna de quienes se atreven a caminar por sus senderos. Así, entre el aroma de los tulon y el eco de los antiguos nombres, comienza el despliegue de una era que ustedes están a punto de presenciar.