



CAPÍTULO 1

“ERA OSCURA”



Free AI image generated for INFINITY industries®™ (Gemini.ai - Copyright reserved)



Generalidades

L7P2C1E1

Free AI image generated for INFINITY industries®™ (Meta.ai - Copyright reserved)

“Empieza como un simple efecto de buen uso, con práctica se convierte en algo más que talento, pero aquellos que superan la frontera de la disciplina simplemente hacen que una habilidad sea legendaria, recordada por todos los que tienen la suerte de verla en acción”

Aforismo – Anónimo



Ver al maestro entregado al trance de la meditación resulta ser una experiencia sencillamente fascinante para quien tiene el privilegio de contemplarlo. A su alrededor, la trama misma de la realidad empieza a alterarse y mutar de un modo profundo y considerable, aunque dicho fenómeno se despliega con la levedad propia de un sueño en el cual los límites de lo posible se disuelven sin sobresaltos. Nadie consigue percibir el proceso de la transformación mientras este transcurre en el aire, pues los cambios se deslizan en una calma imperceptible y absoluta, hasta que de pronto la metamorfosis se consume por entero y el entorno entero revela su nueva naturaleza ante la mirada atónita del observador.

Ambos viajeros, maestro y aprendiz, llevan ya navegando varias jornadas consecutivas a lo largo de las aguas pausadas del gran río. A bordo de la frágil embarcación, el tiempo parece haberse detenido en una quietud casi sagrada, donde absolutamente nada interrumpe el curso de su travesía. Ni el viento atrevido se atreve a rizar la superficie de la corriente, ni los ecos lejanos de los conflictos mortales alcanzan a turbar la paz de su trayecto; da la impresión de que el universo entero guarda un respetuoso silencio y nada relevante sucede en el plano terrenal durante ese tránsito prolongado.

La monotonía del viaje se mantiene inalterada, convirtiendo cada jornada en un suspiro uniforme donde la corriente fluvial parece deslizarse sin esfuerzo por parajes olvidados. El silencio que los rodea es tan denso y envolvente que la travesía adquiere un matiz casi irreal, suspendida lejos de cualquier amenaza o contratiempo cotidiano.

Esta calma absoluta se prolonga de manera ininterrumpida hasta el preciso instante en que la embarcación se aproxima con suavidad al destino trazado, deteniéndose justo frente a la monumental e impenetrable entrada del legendario templo que aguarda en la ribera.

Estas son las HABs estándares relacionadas al tipo “Legendarias” de *Anárkika*®™ disponibles para la E1, se debe consultar con el DM si se puede usar estas HABs en la PAR vigente, LU Veredicto involucrado, a continuación, se describen los detalles fundamentales. Las HABs descritas a continuación están solo hasta N6, pero no significa que puedan seguir escalando en N, para Ns superiores se debe consultar al DM o manuales especializados. **Observaciones:** Ø. **VER:** VER1 (*Anárkika*®™ 010712015)

Funcionamiento de código de HAB

Título	Denominación titular del código
Código	Número taxonómico
Imagen	Ilustración conceptual
Alusión	Frase alusiva al respecto
Autor y situación	Al respecto de la alusión
Fragmento narrativo	Pequeño fragmento narrativo del concepto
Descripción	Explicación del concepto
N:	Nivel de la acción estándar
RAR:	El nivel de rareza
Tipo:	El tipo de aparición por el origen
E:	Era mínima requerida
AS:	Acción simple priorizada

CRC: Característica involucrada para su activación

Estilo: Si es perceptible o imperceptible

BON AS: Puntaje modificador para la acción simple

Costo: Costo técnico

XP: Ganancia por obtenerla

Versión: Versión de *Anárkika*®™ que aplica

Observaciones: Cualquier nota final

Cambios para N2 Descripción para N2

Cambios para N3 Descripción para N3

Cambios para N4 Descripción para N4

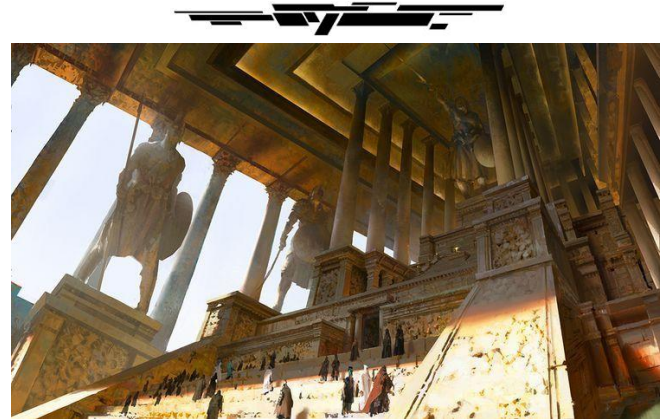
Cambios para N5 Descripción para N5

Cambios para N6 Descripción para N6

HABs legendarias de la E1

N1HAB Ciudadano del ultramundo

Ciudadano del ultramundo

N1HAB**L7P6C1E2**

Free AI image generated for INFINITY industries®™ (Gemini.ai - Copyright reserved)

“Sabandija somos ante los dioses y como sabandijas nos movemos en la ciudad altísima, pero confía en su misericordia para entenderla”

Fragmento – Hades



Tras recorrer minuciosamente cada rincón del inmenso valle durante extenuantes jornadas, la compañía de mercenarios halla finalmente el legendario portal que se les prometió en las antiguas escrituras. La enorme estructura de piedra mística se yergue frente a ellos como un titán dormido, envuelta en un silencio sepulcral que desafía el paso de los siglos.

Los combatientes invierten largos meses de trabajo incesante para alistar el complejo ritual de apertura. Limplan las inscripciones olvidadas, alinean los artefactos precisos y vierten las ofrendas necesarias con paciencia casi obsesiva, sabiendo que el menor error puede costarles la vida antes de coronar su hazaña.

Cuando la energía ancestral responde al fin y la brecha entre mundos se abre en un estallido de luz cegadora, los mercenarios no vacilan ni un instante. Uno a uno, con el corazón acelerado y las armas apretadas en las manos, cruzan el umbral radiante para dejar atrás la tierra mortal e internarse de lleno en el legendario dominio de los dioses.

Al cruzar la frontera, la ciudad de las deidades se despliega ante sus ojos con una magnificencia abrumadora que supera con creces cualquier mito o expectativa. Todo en aquel lugar se proyecta a una escala verdaderamente colosal; las torres de mármol y las avenidas infinitas se pierden en las alturas, empuñeciendo de inmediato la existencia de los invasores.

En medio de semejante inmensidad, los advenedizos comprenden al instante la verdadera naturaleza de su condición. Se descubren convertidos en simples sabandijas que deambulan atónitas entre monumentos gigantescos, seres insignificantes que corren despavoridos y fascinados por las vastas calles de los inmortales, mendigando con desesperación las míseras migajas de poder que la gran urbe celestial deja caer a su paso.

Una serie de visitas oníricas o reales a los mundos superiores, permite tener una noción muy cabal de cómo se organizan las ciudades de las entidades superiores y sus lugares públicos. **N:** N1. **RAR:** RAR9. **Tipo:** Legendaria. **E:** E1. **AS:** AS Intuir, AS Buscar, AS Analizar y AS Rezar. **Efecto:** Se puede intuir con mucho tino donde hallar y como acceder a los lugares públicos de los mundos superiores que por lo general tienen una lógica muy distinta del mundo de los mortales. Por lo general se entiende como los lugares más populares como la taberna, la biblioteca, el palacio del padre o incluso el podio. **Requisitos:** Rokar. **Aclaraciones:** Solo aplica en los mundos superiores, LU veredicto involucrado, solo en áreas urbanas, no aplica a áreas rurales. **CRC:** SAB. **Estilo:** Imperceptible. **Componentes:** Ø. **BON AS:** BON10. **Costo:** \$14.40000 **XP:** 360. **Observaciones:** Ø. **VER:** VER1 (*Anárkika*®™ 010712015)

Progreso para N2**BON:** BON20**Costo:** \$28.80000**XP:** XP720**Efecto:** Noción de lugares como la taberna, la biblioteca, el palacio y el podio**Progreso para N3****BON:** BON30**Costo:** \$43.20000**XP:** XP1080**Efecto:** La armería, la catedral, el senado y el mercado**Progreso para N4****BON:** BON40**Costo:** \$57.60000**XP:** XP1440**Efecto:** El cuartel general y el coliseo**Progreso para N5****BON:** BON50**Costo:** \$72.00000**XP:** XP1800**Efecto:** Guardias especiales rokarianas**Progreso para N6****BON:** BON60**Costo:** \$86.40000**XP:** XP2160**Efecto:** El cernicalario y la herrería