

Symbaroum

Refugiados de Alberetor



EL RETORNO DE LA REINA

Estado actual de Alberetor, nuestra madre patria

La propagación de la Muerte Gris no muestra signos de desaceleración. En realidad, parece que sucede todo lo contrario. La enfermedad se ha extendido hasta las montañas orientales, donde los manantiales ahora fluyen con oscuras aguas heladas y la tierra se ha secado de nutrientes. Muchos eruditos han llegado a oponerse a las teorías que asocian la diseminación con los movimientos de las hordas de muertos vivientes; existe una correlación entre las dos, pero como la Muerte Gris también asola zonas totalmente libres de dragouls errantes, cada vez es más probable que las hordas se muevan en busca de tierras no afectadas, donde haya presas vivas que cazar y devorar. Por último, hay que decir que la afluencia de gente a los campamentos de la ladera sur de los Titanes, a la espera de un pasaje hacia Ambria en su lado norte, sigue disminuyendo. Alberetor, la madre patria, está casi vacía de almas vivas y sólo una fracción de aquellas decididas a quedarse tendrán tiempo de cambiar de parecer antes de hallar la muerte. Pero con todo, los que esperan un paso seguro por los Titanes se cuentan aún por decenas de miles, divididos entre una docena de campamentos, a pesar de que sus condiciones merman, tanto física como mentalmente.

-Extracto del Informe 22:01:08 del Sekretorium Real al Consejo de la Reina, acerca del estado del mundo, en el Año 22 después de la Victoria

La Gran Guerra: Durante dos décadas, Alberetor fue asolada por las hambrientas hordas de los Señores Oscuros en una larga pesadilla que acabó con casi todo el coraje de quien finalmente pudo despertar de ella. Cuando terminó, a pesar de la victoria, lo único que les quedó a los habitantes del reino de Alberetor fueron razones para el desconsuelo: decenas de miles de muertos, incontables tullidos y almas rotas, la tierra asolada por magia de muerte, hambre y campos estériles. Y aunque la joven Reina Korinthia había sido rescatada de las garras del enemigo, tras sobrevivir a dos largos años de secuestro, regresó convertida en una sombra de sí misma: su rostro y su antaño radiante y cálida sonrisa cubiertas por una inerte máscara de porcelana. La Reina se dio cuenta de que su dominio, Alberetor, estaba muriendo. Se hizo evidente que estaba obligada a conducir a su pueblo a tierras más seguras. Envío exploradores en todas direcciones, y no tardó en identificar un lugar donde empezar de nuevo: al norte, a través de las montañas conocidas como los Titanes, había tierra fértil que había sido el hogar ancestral de su pueblo, según las leyendas.

Había llegado el momento de que Korinthia reclamara lo que era suyo por derecho de nacimiento.



Solo habían pasado un par de meses tras la batalla final contra los Señores Oscuros, cuando las primeras tropas de Korinthia llegaron a la región del norte. Allí se libraron luchas enconadas contra las tribus bárbaras que la habitaban, hasta que el último bastión de resistencia, la ciudad de Lindaros, fue conquistada y declarada capital. La Reina no se unió a los refugiados hasta pasados siete años del final de la Gran Guerra. Cuando lo hizo, Korinthia bautizó su nuevo reino con el nombre de Ambria («La Dorada») y decidió que Lindaros, la reformada capital, recibiría el nombre de Yndaros en honor a su padre, el heroico rey Ynedar, muerto en batalla contra los Señores Oscuros.

La Gran Guerra hizo a la gente de Alberetor más fuerte, pero también la obligó a convertirse en un pueblo disciplinado y organizado en temas militares y burocráticos, así como en el comercio y la división del trabajo. En pocas palabras: la guerra los ha civilizado, aunque puede que también haya brutalizado a muchos de sus integrantes. Los alberetorianos son diestros y expertos en el arte de la guerra, pero también les caracteriza una profunda espiritualidad y una aptitud para las tareas delicadas y el conocimiento preciso. Más allá de eso hay algo común en sus ambiciones: son un pueblo determinado a conquistar y acumular riquezas y siempre aspiran a mejorar lo que ya tienen, sea lo que sea. Entienden la naturaleza como un lugar lleno de recursos con los que hacer que la vida sea más cómoda o, como mínimo, más tolerable. Hay muchos refugiados de Alberetor viviendo ahora en Ambria dispuestos a arriesgar su vida por la esperanza de encontrar un tesoro, conocimientos o mercancías exóticas con las que asegurarse un futuro holgado.

espiritualidad

"Atravesó olas de oscuridad y terror, como un barco recubierto de acero en una tormenta de truenos. Yo estuve allí, puedo dar fe; soy uno de los pocos que presencié asombrado la luz del amanecer atrapada en su armadura, la transformación de nuestra joven reina en un astro solar montado a caballo, espada en mano: Korinthia Hiendenoché, nuestra soberana, la destructora de la oscuridad. Hubo sangre derramada, vidas que se perdieron, lágrimas brotando sin cesar de ojos enrojecidos; los cielos se llenaron de cenizas, la tierra se tornó polvo, los ríos se transformaron en zanjas cenagosas. Ese fue el precio que tuvimos que pagar por la traición de los Señores Oscuros, pero también por las penalidades que acabaron por traernos aquí, a la Tierra Prometida. Volvimos a levantarnos, más fuertes y sabios, los hijos de Alberetor nos convertimos en las madres de Ambria.



La tristeza que oscurece nuestros corazones será expulsada mediante lágrimas de alegría y esperanza, no de dolor y desaliento. Cosecharemos los frutos de la tierra y los bosques, domaremos la fuerza de los ríos y las montañas, nos alzaremos aún más fuertes que antaño. Para deleite de Prios, nos elevaremos hasta allí donde no hay sombras, donde la oscuridad no existe. Porque somos el pueblo de Korinthia Hiendenoche ¡y jamás seremos derrotados!"

- Extracto del discurso de Año Nuevo de Herakleo Attio en la Plaza del Triunfo, Yndaros

El inicio de la Gran Guerra trajo consigo muchos cambios. El más radical fue la transformación del Dios del Sol, Prios, que pasó de ser una de las muchas deidades aceptadas a ser reconocido como el Dios Único. Mientras que los Señores Oscuros representan la muerte y la oscuridad, Prios pasó a simbolizar la luz de Alberetor y el poder del sol como fuente de vida. O en palabras de Jeseebegai, el actual Primer Padre de la Iglesia del Sol: «*En el abismo, en la oscuridad absoluta, vivía la chispa que dio esperanza al mundo, la chispa que bajo el cuidado de nuestro pueblo, hará que Prios resplandezca como nunca antes*». Hoy Prios es reconocido como el Dador de Leyes y el Único, y casi todos los ambrios acatan sus mandamientos, tal y como fueron transmitidos por los sacerdotes y teúrgos de la Iglesia del Sol. Se dice que Prios es omnipresente bajo los cielos y que los humanos son los encargados de cuidar su creación. Por desgracia, el hombre ha ignorado su deber durante largo tiempo, lo que provocó que Prios perdiera gran parte de su poder, tanto que, de hecho, está muriendo. Pero según los sermones, aún hay esperanza. Prios recobrará su fuerza si los humanos se esfuerzan en corregir lo equivocado de su senda, si trabajan con más energía, extraen más cosechas de la tierra, recogen más y mejores recursos de bosques y montañas, y colonizan más regiones salvajes.

FACCIONES

"¿Recordáis cómo era Alberetor antes de que las hordas de la oscuridad vinieran desde oriente? Yo sí. Recuerdo el verde esmeralda de la bahía de Berendoria. Recuerdo la bella y nebulosa tristeza del bosque de Felan. Y cada vez que cierro los ojos puedo volver al palacio de los Kohinoor, en Kandoria. Pero oíd lo que os digo: para los cazatesoros y aventureros, este nuevo hogar es mucho más de lo que nunca fue Alberetor. Las rígidas estructuras de Alberetor son cosa del pasado.



El poder, la riqueza y la influencia ya no son algo que se hereda o que se recibe como regalo de los poderosos. Ambria es un reino sumido en cientos de crisis, problemas y tensiones, todos a la espera de gente ambiciosa que se atreva a intervenir. Así que lo diré una vez más: en Ambria hay una infinidad de manantiales donde saciar vuestra sed de fama, fortuna o conocimientos."

-Abuela Aledra, compartiendo su sabiduría en Ita Buhardilla del Helecho, una taberna de Fuerte Espina

Las Casas es el nombre dado a una asamblea de familias nobles que gobierna Ambria, al igual que antes Alberetor, en una sociedad jerárquica. Las familias están ordenadas según su lugar en la línea de sucesión y dicho orden afecta a los cargos que sus representantes pueden ostentar. La familia noble de mayor rango es la Casa de Kohinoor (la casa real), personificada en Korinthia Hiendenoché y cinco de los seis duques de Ambria, todos ellos emparentados de cerca con la reina. Aunque pueda parecer una situación cordial, según los rumores hay varias circunstancias que complican la situación; por ejemplo, que la madre de la reina Korinthia se casó en segundas nupcias y dio a luz a una hija, Esmerelda, para caer luego gravemente enferma y desaparecer de la vista de todo el mundo; o que el único tío vivo de Korinthia vive amargado porque perdió la oportunidad de hacerse con el trono.

La Iglesia del Dios Sol Prios gobierna su propio dominio en Ambria: un territorio tan grande como un ducado, que se extiende alrededor de la ciudad de Templorrecio. La ciudad es la residencia del Primer Padre, un cargo vitalicio elegido por la Curia, el órgano de gobierno de la Iglesia. La Curia está compuesta por los líderes de sus tres brazos: los Sacerdotes (Teúrgos), los Caballeros del Sol Moribundo (Templarios) y los Hermanos del Crepúsculo (Mantos Negros). Jeseebegai, el actual ocupante del Trono del Ocaso de Templorrecio, fue elegido de entre los Hermanos del Crepúsculo hace seis años.

La Ordo Mágica es la orden más importante para el estudio y la educación mística, con capítulos en todos los grandes asentamientos. Cada capítulo cuenta con un Maestre de Capítulo al mando, y algunos Maestres de la Ordo por debajo de él. Estos Maestres son expertos en sus respectivas áreas (como Botánica, Elfos o Versado en Criaturas) y disponen de varios Adeptos y Novicios a su servicio. El principal objetivo de la Ordo Mágica es de tipo exploratorio: sus miembros buscan el conocimiento por el conocimiento. Preparan expediciones hacia bosques y montañas, de las que regresan con curiosos artefactos para analizar en busca de sus propiedades y usos. Los miembros de la Orden defienden que debe ser la filosofía y no la espiritualidad la principal herramienta para aumentar el conocimiento sobre la existencia; en última instancia, confían más en las pruebas y la experiencia que en la fe, cosa que a menudo los lleva a enfrentamientos con los Teúrgos y Mantos Negros.



Caravana de refugiados de Alberetor cruzando los Títanés,
en dirección a la Tierra Prometida de Ambria

