

HISTORIA DE ARTABRIA: GÉNESIS

Hace poco más de quinientos años, la actual Artabria era tan sólo un conjunto de verdes tierras pobladas por multitud beligerantes clanes. Entre todos estos clanes, cuatro eran los principales y más poderosos, dominando o exterminando a todos los demás. Ferrum, Marinnar, Brigán y Corunnar eran los nombres de éstos clanes.

Todo clan es guerrero, pero de todos ellos el clan Ferrum era el único con verdadera organización y fijación por la guerra. Siempre buscando nuevas tácticas y armas. Inigualables en la batalla.

Todo clan posee artesanos, pero la habilidad y el ingenio del clan Marinnar no tiene parangón. A ellos se deben los barcos ártabros, las mejores armas, las mejores herramientas. Su habilidad como navegantes no se iguala en estos mares.

Todo clan venera la naturaleza, pero el respeto y el conocimiento sobre la misma del clan Brigán es desmedido. Sus duras vidas despreciando las facilidades de los avances técnicos les aseguran los cuerpos más recios de toda Artabria.

Todo clan posee conocimiento, pero la astucia, cultura y minuciosidad propia del clan Corunnar no tiene rival en estas tierras. Sus mentes son brillantes, sus intenciones siempre inescrutables, sus bolsas siempre repletas de oro.

Los cuatro clanes vivían en guerra constante. Si escaseaba la caza, otro clan tendría comida. Si los hombres estaban solos, otro clan tendría mujeres. Apenas se mediaba palabra alguna fuera del clan, no mientras hubiese hierro cerca.

Fue en esta era de sangre y hierro cuando Durstan el unificador de clanes se alzó con el poder del clan Ferrum y forjó el Reino de Artabria.

Tras erigirse como caudillo del clan Ferrum, Durstan exigió barcos al clan Marinnar con amenazas. El clan Marinnar se los negó. El clan Ferrum marchó a la batalla y atacó. El clan de Durstan no tenía igual en la batalla, pero los Marinnar eran superiores en número. La batalla duró cinco días, pero finalmente los Ferrum se impusieron. Fue entonces cuando ocurrió algo inaudito en estas tierras; Cuando los últimos Marinnar y su caudillo esperaban ser enviados con sus ancestros, Durstan dio una orden y todo su clan bajó las armas. Durstan ofreció una salida digna a los Marinnar: Tomaría como esposa a Isara, hija de Osar, caudillo de los Marinnar, uniendo así ambos clanes en alianza. Osar aceptó comprendiendo las intenciones de Durstan. Los clanes habían malgastado siglos combatiendo entre sí, pero la unión los haría imparables. Osar se convirtió en consejero principal de Durstan, y construyeron una gran aldea con la habilidad de los Marinnar y la fuerza de los Ferrum. Así nació Ferromar.

Esa alianza dio grandes frutos en poco tiempo y abrumó a los Brigán y Corunnar. No sin haber vertido sangre, llegó el día en que los cuatro clanes principales fueron unidos. Durstan, conocido a partir de ese momento como Durstan de Artabria, contaba ahora con cuatro consejeros, uno de cada clan, en señal de respeto y aprecio. A este consejo se le llamó el consejo de clanes y representaba la verdadera alianza.

Durstan acordó con el consejo de clanes la división de Artabria en tres comarcas y la creación de una ciudad principal, como lo que ya era Ferromar, en cada una de ellas.

La comarca más al norte fue donde todo comenzó, escenario de la primera alianza, comarca de Ferromar, capital del reino. Allí se crearían los astilleros más grandiosos del reino para comerciar y saquear otras naciones.

La comarca central fue otorgada a los Corunnar, y así nació la ciudad de Corunnos, que da nombre a la comarca. Los Corunnar crearon una gran biblioteca recogiendo todo el saber que encontraban. Crearon un puerto para viajar a otros lugares y recoger saberes de otros pueblos. Utilizando esos saberes para obtener ventaja en tratos de todo tipo. De este modo las arcas de Corunnos se mantuvieron siempre repletas de oro.

La comarca más al sur, la más verde y espesa, fue confiada a los Brigán. Allí se fundó la ciudad de Saitago, en honor a Saitan, el más viejo de los druidas, nombrado guardián de las tradiciones. En ningún lugar se venera la libertad y la naturaleza como en Saitago, ni ningún lugar es tan rico en ambas cosas. La comarca de Saitago es un paraíso para los druidas. La diversidad y cantidad de plantas, animales y otras criaturas no se iguala en toda Artabria. Sólo los Brigán, Con sus fuertes cuerpos y sus afilados sentidos podrían proteger y vivir en los bosques de Saitago sin profanarlos.

Durstan gobernó su reino con fuerza y justicia bajo la premisa "No mereces nada que no puedas defender". Las zonas costeras comenzaron a desarrollarse a gran velocidad gracias las posibilidades de comercio otorgadas por los puertos mientras que las zonas más aisladas apenas cambiaban, manteniendo las tradiciones antiguas intactas. Durstan estaba complacido con la prosperidad de Artabria, pero extraños sueños lo atenazaban. El contenido de los sueños sólo le fue revelado al anciano guardián de las tradiciones, aunque nadie duda que Isara los conocía. Siguiendo los consejos del anciano Saitan, Durstan se embarcó hacia el norte jurando que volvería y dejando el gobierno de Artabria a su esposa Isara. Artabria no volvió a ver a su unificador.

La Reina de Artabria gobernó unos años más. El cruel destino le había impedido dar a luz a un hijo vivo, esa había sido siempre su agonía. Viendo la muerte cerca, Isara ideó y expuso al consejo de clanes una manera justa y noble de escoger al próximo regente del reino hasta el jurado retorno de su esposo. El consejo celebró el método ideado por la reina y juró que así sería.

Desde entonces, Artabria es regida por un campeón denominado "Guardián de Artabria". Siempre podrá ser desafiado. Cualquier artabro sin importar edad, sexo o clan puede convertirse en el Guardián de Artabria y vestir el torque de Hierro. Como el propio Durstan solía decir "No lo mereces si no puedes defenderlo".