

Æro

Este documento acompaña al mapa Æro.

Tanto el documento como el mapa es obra de Kuma Almasy. Úsalo como desees y modifica, quita o añade todo lo que consideres oportuno, pero por favor respeta mi obra.

La corrección del mismo corre a cargo de J. Gatzkiewicz

Para más información o más material consulta mi página: <https://creandomundos.net/>

Bienvenido a Arroë (Æro en danés), un mapa que originalmente realicé para Yggdrasill, aunque puede ser usado con cualquier mapa situado en las actuales tierras de Dinamarca.

Para comenzar lo mejor es hacer una parada en los datos actuales sobre la misma. La isla en cuestión se encuentra en Dinamarca, al sur de la isla de Fionia (Fyn en danés), y tiene una superficie de 90,45 kilómetros cuadrados con una línea costera de 167 kilómetros. Su capital es Ærøskøbing y toda la isla cuenta con una población de 6170 habitantes (en 2018).

En el noreste del mapa, nos encontramos con la población de Skovballe en la isla Langeland. En el norte, con Drejo, población con el mismo nombre que la isla en sí.

Adaptación para su uso

Mi partida sucedía en el siglo VIII, unas décadas antes de la célebre era vikinga. Con el objetivo de "construir" dicho territorio, consulté las ciudades actuales para emplazarlas en el mapa, haciendo uso de sus nombres y posición. Teniendo en cuenta la disposición de las mismas, elaboré los caminos y las rutas marítimas de la zona.

Teniendo en cuenta el modo de vida de los hombres del norte, cada población sería una pequeña aglomeración de clanes trabajando juntos, dejando de lado la capital, más enfocada al comercio y el intercambio de materiales. Dependientes en gran medida de la ganadería y la agricultura, requerían de grandes extensiones de tierra en las que explotar sus recursos.

Puntos de interés

Ærøskøbing es la capital de la isla y el núcleo de su población. Como tal, es el centro económico, religioso, político y jurídico de la misma. En ella habitaría el *Jarl* de la región, que dependiendo del momento, contaría con la lealtad de los cabeza de clan de las diferentes comunidades (las rencillas personales podían empujar a pequeños alzamientos o desobediencia puntual a modo de protesta). Asuntos oficiales como el *thing* se llevarían a cabo en la ciudad, en la casa comunal del *Jarl*, al igual que muchos otros asuntos de relevancia. Además, las incursiones en otras tierras serían organizadas desde la ciudad, donde estarían atracados los *Langskip* propiedad del *Jarl*.

Como capital de la región, el comercio de la misma se organizaría en sus propias calles. Muchos serían los que viajarían hasta la misma con los productos de sus cultivos y reses para venderlos o intercambiarlos. Gracias al comercio marítimo, llegarían materiales importados de todo tipo hasta la isla, tales como especias, marfil, tintes, esclavos y joyería. También sería un lugar perfecto para obtener noticias de otros lares, gracias a los comerciantes, mensajeros y *skaldas*.

Kragnaes es una pequeña población adinerada al este de la isla. Gracias a su posición a las faldas de una zona montañosa, su gente se ha dedicado desde hace tiempo a la minería. A pesar de que los vikingos solían comerciar y saquear todo tipo de enseres metálicos (desde joyería, hasta armas pasando por el propio mineral en crudo, herramientas y monedas), la población ha encontrado un modo de abastecer de minerales básicos a sus vecinos. Piedra, carbón y hierro (de mala calidad) son algunos de los materiales con los que comercian. Además, desde hace algunos años una familia de herreros itinerante se ha asentado en la misma, atrayendo a muchos en busca de reparaciones de calidad o herramientas del día a día.

Drejo es posiblemente la población más pequeña de la región. Rinde reconocimiento a Ærøskøbing, obteniendo algunas mercancías a bajo coste gracias a su principal función como vigilantes del mar. Los piratas, mercenarios, invasores de otras tierras e incluso incursores desesperados del propio reino pueden ser una amenaza a tener en cuenta. Aunque la posición de los habitantes de Drejo los pone en peligro ante cualquier ataque, su principal función es la de avisar a las demás poblaciones de la llegada de peligros, haciendo uso de una enorme atalaya (que está siempre lista para ser prendida).

El cruce de tres caminos se forma al sur de **Ærøskøbing**, al este de **Bregninge** y al oeste de **Trappeskov**. Este lugar es conocido por todos los isleños por diversos motivos. En sus tierras llanas, los dirigentes de la capital han enterrado a sus miembros desde que se tiene memoria, además de ciertos héroes o personajes ilustres de sus tierras. Es un lugar repleto de túmulos sobresaliendo de la tierra, algunos más elaborados que otros, pero en general siendo piedras de gran tamaño apoyadas las unas contra las otras.

El cruce de tres caminos también es conocido como el lugar de reunión de los habitantes de la isla en caso de que ésta sea atacada. Similar a un laberinto de grandes piedras, permite una defensa sólida sobre tierra sagrada, en caso de no saber a qué población acudir, si la capital ha caído o si la situación es desesperada.