

Al'Thea Info

Geografía

El continente de Al'Thea está ubicado en el planeta Abeir-Toril (Forgotten Realms).

Con una disposición cuasi circular, Al'Thea está dividida actualmente en 5 grandes zonas geopolíticas:

- *La República Garina*
- El Reino de *Durengard*
- El Reino de *Balgard*
- El Reino de *Hirengard*
- El territorio de los *Reinos Perdidos*.

La cordillera de *Dor'Garadis* separa completamente los *Reinos Perdidos* al norte de la *República Garina* al sur, obligando a los viajeros y las rutas comerciales a circular en sentido anti horario del mapa para conectar estas dos áreas, pasando por cada uno de los 3 reinos en su camino. Esta division actual data de hace casi 2.000 años, y se remonta a la era de lo que se conoce como *El Quiebre*.

El Quiebre

Dos milenios antes de los sucesos actuales, el continente de Al'Thea se adentraba en una revolución renacentista mágica, encabezada por las élites élficas y humanas. El territorio de los actuales Reinos Perdidos acogía a un cúmulo de grandes metrópolis que se manejaban como ciudades-estado y donde se condensaban las grandes riquezas, los avances tecnomágicos y la influencia política del continente.

De esta era solo se conservan algunos manuscritos, reliquias mágicas de gran poder y fragmentos de obras literarias o artísticas que permiten vislumbrar una edad dorada donde grandes obras y avances fueron hechos y donde la magia ocupaba un rol esencial en el día a día de los habitantes.

En determinado momento se produjo lo que se conoce como *El Quiebre*, un evento cataclísmico de origen desconocido pero largamente teorizado, que sumió el territorio noroeste del continente en una densa niebla de propiedades extrañas. Fragmentos de la época relatan el testimonio de refugiados que huían del territorio hablando de años de densa oscuridad, alteraciones en el funcionamiento de la magia y presencia de seres oscuros y bestias monstruosas.

Con el tiempo la niebla recedió, pero nadie quedó vivo para relatar lo acontecido. Las ciudades de los ahora denominados *Reinos Perdidos* se hallaban en ruinas, decaídas pero sin cuerpos ni rastro de sus habitantes. El resto de la población del continente se mantuvo siglos

alejado del área por miedo y superstición, por lo que las ruinas fueron lentamente comidas por la naturaleza y los animales del lugar.

Hoy el territorio alberga unas cuantas comunidades de foragidos, refugiados y ermitaños que buscan alejarse del control político de los reinos o la república, o simplemente buscan vivir fuera del mapa. Abundan las historias de avistamientos de seres extraños y tesoros escondidos, pero pocos realmente se aventuran a incursionar en esta tierra salvaje y peligrosa.

Demografía

El continente alberga principalmente humanos, enanos y elfos, siendo estas razas las originarias de este lugar. Otras razas humanoides han aparecido a través del comercio marítimo después de los sucesos del *Quiebre*, ya que antes las fronteras eran estrictas (y durante, peligrosas).

Fauna

Al'Thea alberga un sinnúmero de animales salvajes de diversos tipos dependiendo de su localización. No es extraño escuchar hablar de ataques de lobos salvajes, serpientes, osos y depredadores varios en sus zonas boscosas, selváticas o montañosas. Los animales salvajes son parte del día a día de los aldeanos y agricultores de las zonas más rurales del continente.

Durante la era pre-Quiebre, la presencia mágica que imbuía el territorio permitió el desarrollo de estas criaturas hacia versiones más grandes y peligrosas (a través de la alquimia y rituales arcanos), antaño entrenadas para la protección y la defensa de ciudades y fortalezas. Por lo que no es raro escuchar hablar sobre leyendas y supuestos avistamientos de arañas gigantes, mantícoras, hipogrifos o aves gigantes que se reprodujeron y escondieron con el pasar de los milenios.

Estas criaturas son parte del folklore popular, y su presencia en el imaginario colectivo es asociada principalmente a las historias de los trovadores y de los borrachos de los pueblos más que a una realidad con la que se conviva diariamente.

Criaturas Mágicas y Seres Oscuros

El territorio de Al'Thea y sus pobladores **NO HAN AVISTADO** seres oscuros o criaturas mágicas en los últimos *dos mil años*. Su existencia está puesta en duda y es sólo mencionada en el contexto de historias que vienen de otros continentes del mundo a través del comercio marítimo, o de supuestos fragmentos de literatura pre-Quiebre.

A fines prácticos, un aldeano o ciudadano cualquiera del continente que se enfrente a un espectro, una sombra, un goblinioide o un dragón pensará antes que nada que se ha vuelto loco o que está en presencia de un acto de una deidad maligna.

Religión

El continente alberga credos religiosos de todo el panteón de Forgotten Realms.

Los principales dioses reverenciados de la zona, que cuentan con estructuras religiosas fuertes son:

- **Torm** – Dios del deber, la lealtad y la justicia, patrón de los paladines. Cuenta con una fuerte presencia de clérigos y paladines nómades enfocados en llevar justicia a los rincones rurales.
- **Oghma** – Dios del conocimiento, la invención y la inspiración. Es el principal patrón de las ciudades que cuentan con universidades o presencia de artesanos e ingenieros.
- **Selûne** – Diosa de la luna, las estrellas y los viajeros, eterna rival de Shar. Cuenta con una adoración unánime de la población rural, presencia de múltiples templos y altares en cada rincón del continente.
- **Lathander** – Dios del alba y la renovación, asociado con la creación y la esperanza. Es el dios predilecto de las grandes iglesias en las ciudades más cosmopóliticas del continente, siendo su influencia afín a la vida de comerciantes de clase media y a la de la nobleza.
- **Gare** – Dios de la salud, la bondad y la elevación espiritual. Es el centro de la religión Garina, monoteísta y detractora del panteón clásico.

Otros dioses conocidos pero no reverenciados (al menos no masivamente) son:

- **Mystra** – Diosa de la magia, controla el Tejido Mágico y es adorada por los hechiceros y eruditos de la arcana.
- **Tymora** – Diosa de la suerte, favorece a quienes toman riesgos en su nombre. Más que religión, se la considera patrona de los aventureros, exploradores y navegantes.
- **Shar** – Diosa de la oscuridad y la pérdida, enemiga de la luz y el conocimiento. La predilecta de los cultos oscuros.
- **Lolth** – Diosa del caos y las arañas, es la diosa predilecta de los elfos oscuros.
- **Tempus** – Dios de la guerra, valora el honor y la destreza en batalla. Sólo reverenciado tangencialmente en las milicias reales, grupos armados y mercenarios profesionales.
- **Cyric** – Dios de las mentiras, la locura y el engaño, conocido por ser traicionero. Es el principal chivo expiatorio de la mala suerte y los infortunios de los pobladores, siendo no reverenciado sino insultado recurrentemente.

Política

Existen dos esquemas políticos fuertes en el continente: los reinos clásicos y la nueva república.

Reinos Clásicos

Los Reinos Clásicos de Balgard, Hirengard y Durengard mantienen su tradición de monarquía hereditaria, afianzando sus territorios con Duques, Condes y Barones encargados de unificar las fronteras interiores. Sus linajes datan desde antes del *Quiebre* y sus tradiciones son fuertes y afianzadas con el pasar de los años.

Los súbditos de los territorios de las realezas viven una vida bastante independiente, canalizando su aporte político con recaudaciones de impuestos y aportes de grano o ganado.

Suelen tener respeto y admiración por la figura monárquica, canalizando su descontento con el regente local (Duque, Marqués, Conde o Barón a cargo del territorio que habitan).

Las 3 monarquías se ven de manera diferente en conocimiento popular:

- *Balgard* es un reino de Enanos donde se dice que los Enanos tienen preferencia y las otras razas son tratadas como inferiores. El monarca actual es *Horin Blackanvil*, conocido como "*El Yunque Negro*". Los *Balgardians* son orgullosos, tozudos, supersticiosos y tradicionalistas. Su principal exportación es el trabajo en metal y joyería.
- *Durengard* es un reino culto, que alberga la gran universidad de *Silverlight* que se susurra es el verdadero motor político de la zona. Se rumorea que su rey es un títere de las élites universitarias, pero sus garras sobre el territorio alejado de la universidad es fuerte y tenaz. El monarca actual es *Leopold du Lys V*, del antiguo linaje humano *Lyssean*.
- *Hirengard* es un reino rico en comercio marítimo y cuyos ducados mantienen una sana competencia comercial. El rey regente es *Roderick "RedHand" Drake*, y su familia monárquica es de las más jóvenes del continente. Se dice que originalmente *RedHand* era un clan de piratas que tomaron las costas del sureste y se establecieron gracias a su audacia, destreza física y amor por el dinero hace poco más de 400 años.

La República Garina

La república lleva 200 años en existencia y surge de la fragmentación simultánea de dos reinados humanos en el suroeste del continente. Luego de arduas guerras civiles por motivos religiosos, los ducados y condados de los reinos acordaron establecer una República donde el senado se compusiera con todos los nobles de los ex-reinos, estructurados en función de su rango.

Para evitar mayor desidia política religiosa, adoptaron el culto monoteísta de *Gare* y lo convirtieron en la religión oficial (y única permitida) dentro de la República.

El pueblo Garino históricamente tiende a tener una postura anti-mágica, un desprecio por lo arcano surgido de la memoria histórica del *Quiebre*, teñida por haber sufrido la pérdida de algunos asentamientos en las montañas *Dor'Garadis* que colindaban con el territorio de los *Reinos Perdidos*.

Hoy en día la República se muestra abierta a anexar nuevos territorios y a expandir la influencia de su religión. Los Sacerdotes Garinos son famosos por sus habilidades curativas, pero las reservan únicamente para los miembros de su congregación. Muchos aldeanos enfermos o temerosos deciden bautizarse en la religión Garina para mejorar su salud o su suerte; y cada vez más optan por seguir los designios religiosos modernos de *Gare* antes que las enseñanzas anticuadas de los dioses del panteón viejo.

