

CABALLEROS SARCOSANOS

SARCOSAN KNIGHTS

☞ Traducido por: Álvaro Pérez Eguizábal

☞ Autor Original: Will Upchurch

☞ Fuente: www.againsttheshadow.org

☞ Formato por: Alvaro Pérez Eguizábal

☞ Revisado por: Kano

ORÍGENES

La caballería sarcosana es el principal ejemplo de una civilización basada en la cultura militar, tanto en su continente natal, como posteriormente a lo largo de Eredane. El caballo, como símbolo más importante de su cultura, está dotado de un gran variedad de significados religiosos, políticos y sociales. No es de extrañar, pues, que los Sarcosanos que continúan resistiéndose a la ocupación de sus tierras por Izrador hayan elegido a los caballos y a sus jinetes como símbolo de libertad y del honor vivo de su pueblo.

Los caballeros Sarcosanos han interpretado un papel respetado en cada guerra desde que desembarcaron por primera vez en Eredane. Fueron su velocidad y valentía lo que ayudó a los sarcosanos a llegar hasta el norte del Mar de Pelluria, y finalmente someter a los pueblos Dorns de las tierras del Norte. Durante cientos de años, las diferentes órdenes de caballeros vagaron por las campiñas como jinetes jurados de los príncipes más poderosos y del kalif. Con el alza de la Sombra hace un siglo, los caballeros volvieron a intentar defender el sur de Erenland de las arremetidas de las hordas. Los jinetes jurados de diferentes órdenes se alzaron unidos ante la caída de Cambrial, y otros cabalgaron en la defensa de las grandes ciudades de la costa sureña. Algunos se habían pasado a la Sombra antes de que los Reyes de la Noche trajesen sus ejércitos, y los nietos de estos traidores aún ejercían su influencia sobre las tierras natales ocupadas.

Los caballeros sarcosanos que se mantienen en libertad a lo largo del sur de Eredane son, en su mayoría, descendientes de los grandes príncipes del viejo imperio, a los que se les conoce con el sobrenombre de sussar.. Muchos de ellos son los hijos ultrajados y nietos de aquellos que se dieron por vencidos bajo el empuje de la voluntad de Jahzir, y se convirtieron en servidores de los conquistadores. Otros mantienen su noble nombre familiar después de que sus ancestros fuesen esclavizados por hordas de orcos, que rápidamente destrozaron las quebradas ciudades sureñas tras la Última Batalla. No obstante poco importan estas diferencias, ya que aquellos que aun luchan contra las fuerzas opresoras se han agrupado bajo el espíritu de unidad, hermandad y libertad.

ORGANIZACIÓN

Los caballeros sarcosanos que quedan están haciendo todo lo que esta en sus manos para mantener el honor de su herencia, mientras reclaman las tierras natales de sus antepasados. Muchos de los caballeros han comenzado a hablar el Cortesano, un lenguaje perdido de la nobleza sarcosana, como una especie de vínculo con la esencia de la cultura

sarcosana. Aún perdura una gran estratificación social en la civilización sarcosana, pero los caballeros están deseando permitir que cualquiera, con independencia de su condición, ingrese en su categoría social, siempre y cuando demuestre la voluntad de hacer frente común contra los Reyes de la Noche. Cualquiera que recoja este guante tendido adquiere inmediatamente la categoría social de sussar, aunque esta manera puede no ser reconocida por aquellos que aún viven en las ciudades o aceptan la ley de los príncipes traidores. Las familias, el personal de apoyo y cualquier otro que ayude a los caballeros, son tratados con respeto, pero se les considera una clase social más baja que a los propios caballeros. Estos conceden a sus seguidores el estatus de beeshi, sin tener en cuenta su edad u ocupación.

Los grupos en los que los caballeros sarcosanos, sus familias, y seguidores se agrupan se denominan shaleef, que significa “hermandad del honor” en la lengua Cortesana. Los caballeros reinan sobre los demás dentro del shaleef, y cada uno muestra una cantidad de poder similar. Comparten las responsabilidades en la toma de decisiones, dejando que cualquier caballero esté presente con el shaleef para decidir sobre el mejor rumbo a tomar en el caso de que se necesite tomar una decisión. El resto del grupo no tiene nada que decir en estas decisiones, aunque ciertos individuos pueden ser designados para organizar las tareas diarias necesarias como corresponden a un pueblo nómada a caballo.

Cada shaleef se consagra así mismo a uno de los dioses de la Hueste Montada, dedicándole sus acciones y persiguiéndolo a través del cielo cada noche. Ellos no ven una deidad concreta como superior a las demás, solamente eligen una cuyas lecciones sean de valor en los oscuros tiempos en los que viven. La religión todavía juega un papel crucial en la vida sarcosana, y todos los miembros de un shaleef deben mostrar una devoción extrema, o su lealtad u honor estarán en entredicho.

PERSONALIDADES

☞ Anali Moorsar

Anali Moorsar es un jinete jurado devoto de Zani Mansoor, el kalif del hombre libre. Es tanto guerrero como sacerdote del Sorshef, el cual proporciona una gran inspiración a aquellas almas que la necesitan y se encuentran cansadas siguiendo al kalif en su guerra contra la Sombra. Anali pasa por lo menos una hora al día leyendo parábolas del Sorshef a los niños del shaleef y cree con firmeza que estarán vivos para luchar contra los Reyes de la Noche mucho después de que él y su viejo general hayan cruzado el reino de la Hueste Montada.

Anali es grande para ser un sarcosan, y algún que otro caballero bromea con que tiene demasiada sangre dórnicia en sus venas como para montar su corcel sarcosano llamado Aski. A pesar de todo, mantiene los rasgos familiares -pelo negro y una piel oscura - y su devoción tanto a la religión como a la cultura de sus antepasados, que le dotan de un aditivo valioso y respetado para su banda. Su habilidad con la lanza de caballería es legendaria entre su propio shaleef y demás grupos a lo largo del continente, y se comenta que es capaz de atravesar 3 orcos sobre su punta antes de que necesite soltar sus cuerpos al suelo.

☞ Dereth Arequum

Uno de los más grandes actos de valentía de la última guerra contra Izrador fue el desafiante estandarte del sussar Jukal sobre las llanuras del sur de Erenland. Apoyado por casi 5000 hombre a caballo, Jukal se quedó en pie de forma provocadora y dramática, en contra de las huestes de orcos que se movían rápidamente de un lado a otro de las tierras conquistadas. La mayoría de los hombres montados, así como el mismo Jukal fueron asesinados en esa batalla, aunque algunos fueron capaces de huir escondiéndose tras su derrota. Un superviviente, el jinete jurado únicamente conocido como Atil, se las arregló para reunir a algunos rezagados de la batalla y evitar la persecución de los ejércitos de los Reyes de la Noche, hasta que finalmente lograron escapar.

Dereth Arequum es un descendiente directo de Atil y todavía lidera un grupillo de jinetes, muchos de cuyos antepasados cabalaron con Atil hace más de un siglo. El número de integrantes es de solo quince hombres, sin ninguna organización de apoyo o familia con las que conversar. Cabalgan las llanuras del suroeste de Eredane donde los pantanos de Aruun convierten el duro suelo de las llanuras en barro, y el pasto llega a ser una mezcla de yerbajos y hierba acre. Estos jinetes han vagado por el mundo más que cualquiera de su especie, adoptando incluso algunas de las rutas más recónditas de los elfos de la jungla en su apuesta por sobrevivir. Aquellos que se topan con ellos no descubrirán una tropa de jinetes que encuentran consuelo en las tradiciones ancestrales, sino más bien una banda de jinetes forajidos que harán todo lo posible para sobrevivir otro día más.

EN TU CAMPAÑA

Los caballeros sarcosanos y los shaleefs con los que se desplazan pueden ser muy útiles para los Pj. Los jinetes jurados pueden ser poderosos aliados, aunque siempre antepondrán su supervivencia sobre cualquier ataque contra los Reyes de la Noche y sus ejércitos. El saber la localización de un campamento shaleef o ser capaces de encontrar uno cuando estén en peligro puede dar a los Pj un lugar al que acudir cuando estén fugándose o simplemente necesiten descansar y recuperarse tras un encuentro peligroso concreto. Ya que los caballeros sarcosanos se encuentran activos a lo largo y ancho del sur de Erenland y a menudo provienen de familias que aún viven en el interior de las ciudades ocupadas, pueden ser una gran fuente de información para los Pj, especialmente en asuntos relacionados con el movimiento de tropas y actividades similares a gran escala.

Un Pj que quiera llegar a ser un caballero sarcosano puede serlo siempre y cuando cumpla con los criterios de la clase de prestigio. Mientras la mayoría de caballeros elige cabalgar con un shaleef, no es del todo desconocido que alguno lo haga en solitario o con un grupo de aliados en una cruzada personal u objetivos que simplemente un shaleef no puede ayudarle a alcanzarlos. La mayoría de tales caballeros son solo considerados beeshi antes que plenos sussars, pero fuera de la rígida estructura social aceptada por los sarcosanos, tales asuntos carecen de relevancia.