

CONTRABANDISTAS

SMUGGLERS

☞ Traducido por: Álvaro Pérez Eguizábal

☞ Autor Original: Will Upchurch

☞ Fuente: www.againsttheshadow.org

☞ Formato por: Álvaro Pérez Eguizábal

☞ Revisado por: Daniel Hidalgo

ORÍGENES

A pesar de que el contrabando existió siempre a lo largo de los caminos y las vías fluviales de Eredane, no llegó a ser una parte importante de la cultura gnómica en el río Eren hasta después de que los sarcosanos finalizaron su invasión de la tierra. Aunque la paz con los dornitas no se estableció hasta el 853 de la Segunda Edad, las zonas sureñas de Eredane habían estado desarrollándose bajo el dominio sarcosano durante los 500 años anteriores. Los sarcosanos descubrieron la naturaleza pacífica de las barcasas de las familias de gnomos que faenaban el río y les dejaron relativamente a salvo durante su invasión, en lugar de utilizarles para transportar las provisiones a través la zona sur del continente.

Mientras la ocupación sarcosana se convirtió en un asentamiento permanente, los gnomos se adaptaron a su nuevo papel como transportistas fluviales para los colonizadores sarcosanos. Muy pronto, los instrumentos de guerra y los suministros de las tropas se transformaron en cosechas, bienes manufacturados y otros cargamentos normales, para una sociedad con un comercio vibrante. Los gnomos convirtieron este tráfico en un buen negocio y toda su sociedad se enriqueció. Dondequiera que haya comercio y ley, por el contrario, existen aquellos que necesitan mover cosas desde un puerto a otro sin ser vistos, y más importante, sin pagar impuestos. De esa manera, el arte y negocio del contrabando alcanzó altas cotas, desconocidas durante este periodo de transición.

Durante la guerra final contra la Sombra, el transporte fluvial se utilizaba para trasladar provisiones desde el sur de la Tierra de Eren hasta Punta Eren, donde los elfos, enanos y humanos reunidos, estaban preparándose para efectuar su resistencia final contra las fuerzas de Izrador y de los Reyes de la Noche. Las rutas de contrabando llegaron a ser especialmente importantes, ya que los últimos defensores intentaron hallar en ellas un milagro en su desesperada resistencia contra las tropas que machaban hacia Sharuun. Hombres, provisiones, y magia se transportaron en su totalidad a través del río, el cual se tiñó con la sangre de los defensores de Eredane. A los orcos no les gusta viajar por agua, y su actitud facilitó aún más el contrabando hasta que la Sombra venció a las tribus de trasgos del sur de la Tierra de Eren, y las doblegó a su voluntad. Para entonces, los Reyes de la Noche usaron en primer lugar osgos y trasgos para patrullar el río, ya que estas razas no albergan el mismo miedo por el agua que el que muestran los orcos del norte.

Ahora que la guerra se termina en la mayoría del continente y un siglo del dominio de los Reyes de la Noche ha cambiado la tierra de manera significativa, muchas de las operaciones de contrabando a lo largo del río Eren han tomado un cariz más desesperado y rebelde. Los contrabandistas son azotados y ejecutados por sus crímenes antes que ser

forzados a pagar una multa o son arrojados al calabozo durante unas pocas semanas. La importación y exportación de bienes ilegales como armas, armaduras, mensajes escritos, e incluso personas, se ha vuelto más peligroso que nunca. Debido a esto, muchos de las familias contrabandistas han vendido sus negocios a cofradías de ladrones y colaboradores, prefiriendo trabajar con seguridad antes que ser encontrados ejerciendo el contrabando de mercancías que podrían conducirles a la muerte. Otros, sin embargo, encuentran difícil cambiar sus hábitos de latrocinio, y solían pasar clandestinamente el contrabando sin importar la mercancía o quien gobernase las tierras alrededor de ellos. Un tercer grupo ha ocupado o continuado el contrabando como una manera de resistencia contra el régimen opresivo de los Reyes de la Noche, y esperan que un día sus tierras sean libres. Estas valientes almas han desarrollado unos métodos avanzados para evitar poner al descubierto sus cargamentos y trabajan junto a los elfos, los jinetes libres y shaleefs, y otros para resistir a la Sombra.

ORGANIZACIÓN

No hay una única organización que controle el contrabando a lo largo del Río Eren. Hay muchas operaciones que funcionan separadamente para mantener el flujo de bienes ilegales a lo largo de continente, desde una única persona, a barcas familiares propias, hasta redes de espías y ladrones en las ciudades principales que están junto al río. De vez en cuando algunas de estas organizaciones suelen trabajar juntas. Hay múltiples motivos para estas alianzas, el dinero, el patriotismo o la venganza. Las tropas de Izrador han ocasionado una excesiva cantidad de dolor y sufrimiento en el siglo pasado, y hay muchos que nunca olvidarán los crímenes que se han cometido.

Uno de estos grupos es una cofradía de ladrones en Alvedara, que tuvo sus comienzos con una familia de ereños patriotas que se entristecieron y se indignaron al ver su ciudad, considerada por muchos el mayor logro de la cultura sarcosana en Eredane, devastada por las tropas del Rey de la noche Jahzir. El hecho de que el Rey de la Noche tomase como residencia el antiguo gran palacio de las Estrellas, sirvió únicamente para motivarles aún más. Formaron la compañía Alveres tras la guerra, y se erigieron asimismo como tropas y portadores de equipamiento a lo largo del Río Eren. Desconocida para el oficial oruk, el cual supervisaba las operaciones en la ciudad, la compañía Alveres tomó su nombre de las palabras "resistencia Alvedarana" y estuvieron comprometidos a todos aquellos que no podían hacer frente contra las terribles tropas de Izrador que ahora ocupan sus hogares.

La compañía Alveres ha crecido y se ha convertido en la mayor organización comercial legal en el continente, y posee varias docenas de barcas y botes que surcan constantemente de arriba abajo el Río Eren. Hasta ahora han mantenido sus actividades en secreto, incluso ante los ojos de otros contrabandistas que sabían que operaban a lo largo del río, así como de aquellos que realizan travesías no autorizadas del mar de Pelluria bajo el amparo de la oscuridad. Debido a su naturaleza secreta, la compañía ha tenido que establecer una red de espías de confianza, lo que les ha llevado a convertirse de forma inadvertida en una de las mayores, sino la mayor, red de información de combatientes de la resistencia en el mundo. Aunque aún tienen que hacer buen uso de esta gran influencia de información, la compañía Alveres podría convertirse en un serio desafío para el reinado del señor oscuro, y podría ser un factor decisivo en el conflicto.

PERSONALIDADES

☞ Allender Aguaelevada

Allender Aguaelevada es la cabeza de la compañía de la Casa comercial Alveres en Punta Eren, donde mantiene una estrecha vigilancia sobre los movimientos de las tropas desde las tierras del Norte del otro lado del mar de Pelluria y hasta el río Eren. Su situación en el puerto y alejado de los ojos vigilantes de Jahzir y sus generales, le permite mucha libertad para coordinar a los espías de la compañía Alveres, tarea que le encanta. Desde que Allender era un niño pequeño viviendo en los suburbios de Alvedara, ha estado obsesionado con la información. Si hubiese tenido las influencias adecuadas, el chico habría acabado siendo un excelente canalizador, pero la proximidad de las tropas de los Reyes de la Noche le mantuvieron alejado de ese peligroso pasatiempo.

Lo que si hizo, no obstante, fue pasar los días observando a las tropas del señor oscuro. Estaba fascinado por los orcos y otras criaturas de las tierras del Norte, y antes de saberlo, había acumulado una gran cantidad de conocimiento sobre su sociedad, estructura de las unidades del ejército y otros detalles, que habría significado su muerte si alguien hubiese estado realmente preocupado por un chico joven. Sin embargo, fue muy valiente; un día detuvo a una patrulla orca para preguntarles sobre algo que él había visto. Los orcos le apresaron, y el comandante oruk le sentenció a morir. Antes de ser ejecutado, un espía de la compañía Alveres le rescató, exponiéndose él mismo durante esa acción. Este acto de sacrificio no pasó desapercibido para el niño, ahora adolescente, quien siguió las huellas de los jefes de su salvador y se ofreció a trabajar bajo su servicio para compensar la deuda que él sentía que debía saldar.

Allender posee el control de la red de información más importante de Eredane, y sabe probablemente más sobre los ejércitos, legados y acontecimientos que cualquier persona bajo el servicio del señor oscuro, exceptuando quizás los Reyes de la Noche. Su memoria fotográfica significa que nunca tiene que guardar pruebas incriminatorias a su lado, y su aguda mente le permite procesar muchas informaciones distintas como si las llevase anotadas. Últimamente, Allender se ha convertido de nuevo en una persona más atrevida, y ha empezado a reclutar grupos de luchadores de la resistencia para verificar o tomar medidas sobre la información que ha obtenido. Los otros miembros de la compañía Alveres no se encuentran cómodos con esta situación, pero hasta el momento han confiado en su habilidad para manejar estas operaciones sin revelar su identidad.

EN TU CAMPAÑA.

Los contrabandistas de todo tipo ofrecen abundantes oportunidades para interactuar con los PJs, tanto como aliados ideológicos o simplemente como medios para conseguir un fin. Si los personajes están actuando en una región con rutas frecuentes de contrabando, pueden establecer una relación con ciertos individuos o grupos para que les suministren servicios mientras se mueven a través de zonas peligrosas. Los contrabandistas podrían guardar sus armas, armaduras, y otros objetos ilegales mientras los personajes pasan por un punto de control o hacen su ruta a través de una ciudad donde es posible encontrar dichos objetos. Pueden incluso transportar dichos objetos a un punto de encuentro, de tal manera que el personaje pueda recuperar sus pertenencias tan pronto como se encuentren fuera de peligro.

Sólo un PJ trabajando como contrabandista puede causar un sin fin de problemas a los miembros de su banda, aunque un grupo entero unido a una compañía de contrabandistas puede ser la base de una gran campaña en el mundo de Midnight. Recuerda que, a pesar de todo, esos contrabandistas a menudo deben meterse en la boca del lobo, y por tanto deben tener rangos en las habilidades de Diplomacia, Intimidación y Subterfugio si quieren sobrevivir mucho tiempo bajo estas condiciones.