

LOS OJOS DE ARADIL

ARADIL'S EYES

✎ Autor Original: Will Upchurch

✎ Fuente: www.againsttheshadow.org

✎ Traducido por: Álvaro P. Eguizábal

ORÍGENES

Desde su ascensión al trono de Erethor, la Reina Bruja Aradil ha reclutado agentes y espías para estar al tanto de los acontecimientos de un lado a otro de Eredane, y para mantenerla informada de posibles amenazas sobre el reino élfico. Esta vigilancia fue la que la advirtió del regreso de la Sombra, y ha ayudado a los elfos a repeler hasta tres veces la invasión de Izrador durante los mil años anteriores.

Justo antes de la segunda guerra contra Izrador se creó un grupo de novatos, que un día llegaría a ser los Elei Aradil, para facilitar el flujo de información entre los diferentes torreones que comprenden el Muro de la Fortaleza. Sus agentes se mueven a través de las tierras del Norte desde los bosques helados de Veradeen hasta las cimas bloqueadas por la nieve de las Montañas Murayelo. Estos elfos están entrenados para moverse sigilosamente a lo largo de la frontera, mezclándose entre la población local y llevándole información a la reina.

En la Tercera Edad esta organización, que por entonces ya llevaban el nombre que portan hoy día, ampliaron sus actividades al sur sin interesarse más por los restos de la que en otro tiempo fue una barrera defensiva poderosa. Comenzaron a patrullar las ciudades que bordean el Mar de Pelluria, así como el valle del Río Eren. Con el tiempo, sus agentes fueron conocidos, por alguna de sus muchas identidades, a lo largo de Eredane y la información fluía de regreso a Aradil mediante una buena organización.

No obstante, con la caída de la Sombra la necesidad de información de la Reina Bruja llegó a ser demasiado importante como para confiarla en los mensajeros convencionales. Necesitaba un medio para que sus sirvientes leales y de confianza le enviaran la información nada más recibirla, así que elaboró el ritual que concede a los agentes de Elei Aradil sus aptitudes especiales. Cada miembro se somete al ritual con el fin de poder permanecer en acción indefinidamente y transmitirle información al Árbol. La habilidad de los agentes para mezclarse con la cultura que les rodea hace que sea muy difícil para los agentes de los Reyes de la Noche seguir las huellas de estos espías, aunque todos ellos sean conscientes de su existencia.

ORGANIZACIÓN:

Los agentes conocidos como los Ojos de Aradil están diseminados por todo Eredane. Cada ciudad grande posee al menos un agente, y muchos de ellos tienen multitud de agentes destinados en diversos distritos o supervisando diferentes actividades en el interior de los muros de la ciudad. En las zonas más rurales y en ciudades más pequeñas, a cada agente se

le asigna una región para observar. Esto conlleva mucha más movilidad por parte del agente, y tales obligaciones recaen en agentes del más alto nivel que sean capaces de adoptar muchos disfraces con facilidad.

Las capacidades telepáticas de los agentes anulan la necesidad de cualquier tipo de estructura de mando en el campo, ya que simplemente informan a diario al Árbol, dónde los Maestros Espías filtran toda la información. De cualquier manera, a los agentes se les sigue lo mejor que se puede, a fin de que un agente en apuros pueda contar ayuda rápidamente cuando él, o su misión, se encuentren en peligro. Los Maestros Espías siguen los rastros de cada agente y se aseguran de que sus tareas no les agrupen masivamente en cualquier parte del continente. Este es un trabajo importante y crece cada día que pasa.

Los agentes de nivel alto, conocidos como Maestros Espías, son en su mayoría asignados a permanecer en las proximidades del corazón de Erethor, donde pueden transmitir información a Aradil con rapidez. Tienen libre acceso al Árbol, y la Reina Bruja esta dispuesta a interrumpir cualquier actividad para escuchar un informe urgente. Sin las alarmas de avance y la información de logística procurada por sus agentes, Aradil no habría sido capaz de resistir contra las fuerzas de Izrador durante tanto tiempo.

PERSONALIDADES:

☞ Maestro Espía Alalin Coreth

Alalin Coreth tenía cerca de 200 años cuando los Reyes de la Noche dirigieron sus tropas desde las tierras del Norte al Mar Kasmael. Era un miembro experto de Elei Aradil, destinado a la ciudad de Cambrial, aunque otros líderes le consideraban demasiado impredecible para ser de utilidad. Todo esto cambió con la invasión.

Mientras Jahzir marchaba sobre Cambrial, quedó claro que sus ciudadanos no se rendirían sin luchar. Alalin decidió permanecer en la ciudad para conseguir información durante la batalla, y lo que vio le cautivó este día. Los generales oruk de Jahzir masacraron a la gente de Cambrial, incluso después de que los defensores hubiesen caído. Mujeres y niños fueron agrupados en tropel en el interior de sus hogares en donde después fueron quemados hasta convertirlos en cenizas. Los gritos de los habitantes de Cambrial mientras morían todavía se pueden escuchar algunas noches, y Alalin dio testimonio de todo esto.

Cuando regresó al corazón de Erethor con las noticias sobre su gente, todos los que le conocían pudieron sentir un cambio. Solicitó que se le permitiese quedarse y, en recompensa por su valentía encarando el peligro, fue ascendido a la categoría de Maestro Espía, donde fue el primero en sufrir el ritual que le unía a los agentes en la campo de acción. Alalin aún reside en el centro de Caradul, atendiendo a sus obligaciones como Maestro Espía e intentando eliminar de sus sueños las imágenes del saqueo de Cambrial.

☞ Araladh Berenth

Este joven miembro Danisil de Elei Aradil ha conseguido ser el Espía más joven en alcanzar esta categoría en la historia de los elfos. Algunos dicen que esto se debe a su asombroso talento para extraer información delicada incluso de los barrios más complicados de Sharuun. Otros lo atribuyen al hecho de que la organización está perdiendo terreno rápidamente ante las fuerzas de los Reyes de la Noche, que están comenzando a acabar con

ellos con una mayor velocidad y eficiencia. Cualquiera que sea la razón para esta meteórica ascensión, no hay que negar el talento de este joven elfo, que ansía en el fondo de su corazón volver a su hogar en la jungla.

A Araladh se le puede encontrar muchas veces realizando su oficio encubierto, como un herrero Erenlander con el sobrenombre de August Delai. August es una persona útil para las tropas ocupadoras gracias a que suministra numerosos servicios gratuitos a los orcos y humanos del ejército de los Reyes de la Noche. Es capaz de caminar entre ellos con impunidad, lo que le sirve para ocultarse de los legados que pueden estar acechando en la ciudad. En el momento en el que siente que un legado puede estar pisándole los talones, simplemente pasa unos días haciendo "reparaciones localizadas" dentro de las estaciones militares de los ejércitos, un lugar donde la mayoría de legados se lo piensan dos veces antes de entrar.

August es conocido por ser un apasionado de los caballos, lo que le permite una cierta dosis de libertad para cabalgar por las afueras de la ciudad a lomos de su blanco corcel, Aramis. Rara vez hace mal uso de su privilegio para cumplir sus obligaciones como miembro de Elei Aradil ya que es consciente que está siendo observado escrupulosamente mientras pasa tiempo fuera realizando estos paseos. En lugar de ello, finge sufrir una enfermedad congénita que le obliga a retirarse a descansar temprano cada noche. Aradadh es un miembro de increíble valor de Elei Aradil y sus líderes harán casi todo lo que tengan en la mano para garantizar su seguridad a fin de que pueda continuar averiguando información desde el mismo corazón de la bestia.

EN TU CAMPAÑA:

El Elei Aradil es una excelente organización para un pj, aunque viajar con otros pueda dificultar el mantener una identidad secreta. Dado que la mayoría de los pj son forajidos, el personaje tan solo debería necesitar adoptar su identidad secreta cuando se introduzca en una ciudad o tenga tratos con fuerzas hostiles, pero no amenazantes. Esto puede ayudar muchísimo a un grupo, ya que les da un contacto dentro de diversas ciudades a lo largo de una amplia área, lo que les ayuda también en otros aspectos de sus aventuras.

Como PNJ, los espías de Elai Aradil pueden usarse para introducir ideas de aventuras a los PJ y para ayudarles a ir de una historia a otra. Pueden llegar a ser contactos rutinarios para los PJ, e incluso pueden aparecer para prestarles ayuda en momentos de grandes apuros. Para los PJ es muy difícil identificar a un agente que se hayan encontrado, ya que tales revelaciones muchas veces son a petición del agente o de la organización por sí misma. Los PJ que se pongan a prueba para ser aliados de los elfos o que hayan cometido un acto a favor de Erethor, llamarán la atención de los Elai Aradil, aun cuando ellos mismos no lo hagan de manera ostensible en el momento. Los Agentes no se saldrán de su camino para seguir los rastros u observar a los PJ, pero si entran en su territorio, darán parte al maestro espía en el Gran Bosque de cualquier cosa que encuentren .