

GUIAS DE CAIDOS

☞ **Autor:** Alejandro García "Aleksei Gajdovra".

☞ **Formato por:** Alvaro Pérez Eguizábal

☞ **Revisado por:** Kano

" ¿Crees que no hay nada peor que un Legado? ¿Que no hay nada peor que Izrazor? ¿Que no hay nada peor que los Caídos...? Que equivocado estás."

En un mundo controlado por la Sombra, gobernado con puño de acero por crueles Legados, subyugado por terribles ejércitos de Orcos, donde los muertos se levantan, nadie podía imaginarse nada peor... ¿O sí? Una retorcida Legado y sus seguidoras decidieron que la muerte no libraría a sus prisioneros de contarles la verdad, TODA la verdad. Incluso los mayores secretos...

Así nacieron las Guías de los Caídos, interrogadoras-torturadoras a las que la muerte no resulta impedimento para sus labores. Cuando los rebeldes dejan de ser útiles los usan como carne de cañón para minar la esperanza y voluntad de los llamados "héroes" que aun luchan por un mundo sin la Sombra.

ORÍGENES

Sarah Krallter, Legado del Templo miembro de la Hermandad de las bendiciones compasivas realizaba sus tareas como interrogadora-torturadora con diligencia, casi con gusto. Numerosas veces sus prisioneros morían antes de conseguir todas las respuestas, aunque siempre tras un largo suplicio.

Eso le frustraba y enfurecía, por lo que no era infrecuente que dejase que su desdichada víctima se alzase como Caído, para después de la crisis personal que supone, darle muerte final. Un desafortunado rebelde que llegó a sus manos corrió ese triste destino, alzándose como Caído unas horas después de su muerte. Krallter estaba presente cuando ocurrió y sonreía a medida que el infeliz se daba cuenta de su destino.

Por regla general Krallter no hacia nada mas y dejaba que la desesperación hiciese su trabajo en sus victimas, que inútilmente trataban de soltarse y pedir que los matasen. Pero ese día el rebelde le dijo una frase que cambiaría para siempre a la Legado: ¿Ni tras la muerte dejarás de torturarme o interrogarme? La idea era tan excelente y tan sencilla que jamás se la habría imaginado. Involuntariamente, Alaendial Nantherir, fue quien puso la primera piedra de la tétrica organización que crearía Krallter.

Mantuvo al rebelde prisionero y con ordenes expresas de alimentarlo regularmente y cuidarlo, mientras ella se retiraba a pensar sobre la idea de interrogar y utilizar a los Caídos. Al día siguiente, a media noche, llevó acabo su plan; torturó e interrogó a Alaendial durante 2 horas y cuando estaba débil volcó contra él su poder y su voluntad, para doblegarle a sus

designios. Al amanecer una partida de caza se dirigió al este guiada por los secretos arrancados a Alaendial... Muchos rebeldes cayeron ese día.

Tras el éxito de su arriesgado plan, Krallter ha entrenado a una docena de aprendices, creando un oscuro y cerrado grupo dentro de la Hermandad, las llamadas Guías de los Caídos. Un reducido grupo de Legados que aprendieron y dominaron las habilidades necesarias para subyugar a los Caídos.

Los rebeldes que se alzan como Caídos no escapan, ni tras la muerte, de sus interrogadoras que ahora también pueden doblegar sus voluntades y acceder a los secretos mejor guardados. Alaendial continúa sirviendo fielmente a Krallter y a la Sombra que un día juró destruir.

ORGANIZACIÓN

Las Guías de los Caídos están férreamente jerarquizadas y rara vez su número pasa de los veinte miembros. La líder actual es Sarah Krallter, aunque esta cree que no le queda mucho para ser llamada al Norte y recibir las recompensas que siempre ha anhelado por su fiel servicio a la Sombra. La gran mayoría de Guías suelen estar en las ciudades o en guarniciones grandes, donde es frecuente que acaben sus días los desdichados héroes que son capturados.

De vez en cuando una pequeña comitiva organiza una partida de caza o emboscada. Únicamente suele darse cuando consiguen numerosa información sobre algún líder local de la Resistencia, entonces hacen todo lo posible por conseguirlo. No suelen ser muy dadas, en los demás casos, a abandonar la seguridad de las ciudades y las guarniciones. Algunas conservan, con mayor o menor éxito, varios Caídos que utilizan para tender emboscadas con ayuda de las fuerzas de la Sombra locales o con otras organizaciones especializadas.

En cierta medida es un grupo secreto y muy cerrado, pues muy pocos fuera de las filas de los Legados conocen la organización. Para los demás no son más que miembros de la Hermandad de las bendiciones compasivas, y muchas veces simplemente son Legados comunes.

PERSONALIDADES

☪ Nelly Jorgun

Recientemente ha superado las pruebas para ser aceptada en los Guías de los Caídos. A pesar de ello ya es la líder de la sociedad en una guarnición cercana al Gran Bosque. Suele presentarse como una Legado de rango medio-bajo cuando debe desplazarse, solo descubriendo su identidad verdadera a los líderes locales de la Orden de la Sombra.

Siempre lleva con ella media docena de Caídos que “cuida” personalmente, manteniéndolos todo lo cuerdos que puede, y dándoles un gran uso en emboscadas. Es una experta de las mismas, donde se aprovecha de los Caídos, fieles a la Sombra al estar controlados, y de la compasión que estos despiertan en los héroes.

EN TU CAMPAÑA:

Es un grupo que fácilmente se puede integrar en cualquier ambiente, preferiblemente uno donde haya mucha acción urbana o haya alguna guarnición cercana. La forma de introducirla puede ser desde algo tan simple como encontrarse con la caravana de la Guía, con su escolta y los presos Caídos, a tan complicada como una filtración de información en una ciudad que indique la presencia de una prisión donde los rebeldes son torturados e interrogados hasta la muerte... y tras ella.

Las Guías es un grupo de enemigos de nivel medio-alto, principalmente por encontrarse siempre rodeados de numerosos efectivos de la Sombra, ya sea en ciudades o grandes guarniciones. Pueden cuadrar muy bien como reto final para los Héroe, para liberar de su sufrimiento a los presos, de su tormento a los Caídos y a Aryth de un poderoso seguidor de la Sombra.