

CAZADORES DE HEROES

✞ Autor: Álvaro Pérez Eguizábal

"Dame un héroe de corazón puro, y yo te susurraré donde ir cavando su tumba"

INTRODUCCIÓN

Los Cazadores de Héroes son una organización de la Sombra especializada en la caza y exterminio de los héroes que vagan por la faz de Eredane. Esta organización es fruto de la especialización y evolución de las tácticas militares de los siervos de Izrador. A excepción de los frentes abiertos en el oeste con los elfos en el Bosque de Erethor, y al este en los bastiones enanos de las Montañas Kaladrún, el resto de combates se producen por medio de emboscadas, escaramuzas, asaltos... ataques propios de una "guerra de guerrillas". Así pues, los Cazadores de Héroes son un ejemplo de cómo los seguidores de la Sombra tratan de contener y exterminar a estas pequeñas bandas lideradas por valientes héroes que luchan por los últimos suspiros de esperanza de Eredane.

ORÍGENES

A lo largo de la historia de Eredane, las tácticas militares de ambos bandos han ido evolucionando hasta adaptarse a las necesidades de cada momento histórico. Los ejércitos de la Sombra son conscientes que una de sus grandes bazas es el número de contendientes que hay en su bando. Saben que son más y se reproducen con más rapidez. Cada muerte de una hada, de un humano... vale por decenas de las suyas. "Cuestión de sumas y restas" como se jactan algunos de los sargentos de la Sombra.

Una de las grandes virtudes de los seguidores de Izrador ha sido la habilidad con la que se han ido adaptando a los nuevos entornos donde se han librado (y aún continúan) las grandes guerras. El ejército orco proveniente del gélido norte ha tenido que aprender a desenvolverse con soltura en escenarios totalmente desconocidos para ellos, como pueden ser los bosques de Erethor, y en menor medida, a las tácticas de combate de sus "primos" enanos en el corazón de las Kaladrún. Estilos de lucha muy diferentes a las que estaban entrenados.

Tras la victoria por parte de la facción de la Sombra en la tristemente conocida como Última Batalla, los Reyes de la Noche y sus ejércitos se extendieron como una plaga a lo largo y ancho del continente, sumergiéndolo en una noche perpetua de crueldad y destrucción. Izrador es el dueño de la mayor parte del mundo libre, y aquellos que quieren sobrevivir le rinden pleitesía al Dios de la Oscuridad.

Las clásicas guerras de ejércitos con miles de soldados en ambos bandos han desaparecido, dejando paso a un nuevo estilo de lucha... el de la resistencia. Se trata de pequeñas escaramuzas, emboscadas, sabotajes... una "guerra de guerrillas" en la que solo los más valientes, o los más desesperados, son capaces de participar. Normalmente liderados

por héroes anónimos, estos pequeños grupos organizados emergen de la nada dispuestos a entorpecer y combatir al ejército de la Sombra. Son la pequeña llama que no se extingue en medio de la noche, los pocos que no han sucumbido bajo el yugo de Izrador.

Lo que al principio se consideró como un “pequeño” problema, con el paso del tiempo ha conseguido que los seguidores de la Sombra muestren cierta preocupación ante los continuos ataques sufridos. Caravanas de suministros, legados, pequeñas patrullas... están siendo las víctimas predilectas de estos forajidos. Según los orcos, se rigen por el patrón “Esconde, golpea, huye”. Estas bandas organizadas planean con minuciosidad sus ataques y causan importantes pérdidas a los seguidores de la Sombra. Suelen buscar cobijo en la espesura de los bosques, aunque los entornos urbanos no son desconocidos para ellos. Dirigidos por líderes carismáticos y con dotes de mando, los miembros suelen profesar una lealtad impropia en los tiempos que corren.

Los Cazadores de Héroes son una organización perteneciente a la Sombra. Nació hace 50 años, fruto de la conversación de altos mandos orcos, como respuesta a los asaltos que estaban sufriendo sus tropas en el abastecimiento de los ejércitos.

Surgió como una manera de exterminar el enemigo potencial al que más temen: la esperanza. Más allá de las muertes, de las pérdidas materiales... más allá de todo lo mundano, los Cazadores de Héroes han nacido con el único fin de aniquilar cualquier tipo de esperanza. Y la mejor manera de hacerlo es golpear donde más duele: en los corazones de los pocos héroes que caminan sobre las tierras de Eredane. De esta forma intentan sumir a los habitantes en una profunda agonía y desesperación.

ORGANIZACIÓN:

Los Cazadores de Héroes son una organización estructurada, compuesta generalmente por grupos de 4 a 8 miembros, que se recorren las tierras en busca de estos héroes. Entre sus componentes suelen encontrar su sitio pícaros, guerreros, algún legado e incluso canalizadores. Es normal que haya una división de este tipo en cada asentamiento grande, y pertenecer a ella es símbolo de orgullo y de prestigio. La mayor parte suelen ser orcos pero no es extraño encontrar humanos, gnomos o medianos, que encuentran de esta manera la única oportunidad de sobrevivir.

Se trata de grupos especializados en emboscadas, que intentan exprimir al máximo la mayor debilidad de sus contrincantes: su compasión. Las tácticas habituales de esta organización incluye cualquier trampa que sobrecoja los corazones de los héroes. Emboscadas con fingidos humanos heridos, ilusiones, niños secuestrados y puestos como cebo... todo vale. La crueldad no tiene límites en esta organización. Llevan a la presa al terreno que ellos quieren, conocedores que el corazón de sus adversarios es blando y caritativo.

Es por tanto una organización que depende en buena medida de la red de espías o de traidores. Gente que este dispuesta a dar información de la zona por donde se suelen mover los héroes forajidos y sus seguidores. Para pertenecer a este grupo, se valoran enormemente las habilidades de subterfugio y la disciplina. Ser un Cazador de Héroes requiere un estilo de lucha especial, y no todo el mundo está capacitado para ello.

PERSONALIDADES:

☞ Burtak “Dos Manos”

Este imponente orco es hoy por hoy, uno de los miembros más destacados. Su reputación se va extendiendo entre sus congéneres, y tanto sus tretas como sus sórdidos planes forman parte ya de las canciones de cuna que escuchan los niños humanos antes de acostarse. Apodado como “Dos Manos” por su gran pericia blandiendo los 2 vardatch, este orco comanda uno de los Cazadores de Héroes más reputados.

Su sigilo y minuciosidad rallan la perfección. Se congratula de ser el más grande Cazador de Héroes de Eredane. Su éxito se lo debe a una gran red de espías traidores que tiene entre las fuerzas enemigas, y a la sutileza con que diseña las emboscadas. Su táctica favorita es el uso de niños humanos como reclamo. Los sollozos de estas inocentes criaturas superan con creces el mejor de los encantamientos lanzados por los hechiceros. No hay héroe que no sea cautivado por estos sonidos.

EN TU CAMPAÑA:

La idea de los Cazadores de Héroes es muy sencilla de introducir dentro de la ambientación de Midnight. Una manera puede ser como encuentro casual dentro de una aventura más grande, en el que los aventureros se encuentren con una emboscada de las fuerzas de la Sombra.

También resulta ideal para los Pj nuevos que acaban de desembarcar en este mundo. Acostumbrados posiblemente a rescatar a los buenos, a ser los héroes de otras ambientaciones, puede ser un bonito choque con la realidad de este mundo de desesperación. Con el diseño de una buena emboscada y con un cebo al que un héroe caritativo nunca rechazaría ayudar, puedes hacer de este primer encuentro un escenario idóneo para reflejar como son los orcos de Midnight, y como de oscura es esta ambientación.

Para personajes más avezados o con más recorrido por Eredane, caben multitud de posibilidades. Desde el clásico encuentro fortuito (previo diseño del master de la emboscada), hasta que sean conscientes de que les están siguiendo, lo que puede ser realmente paranoico para los aventureros. O incluso como socorro de un grupo que está siendo víctima de un ataque por los Cazadores de Héroes.

Con independencia de la situación, la escena debería ser una sutil emboscada en la que los héroes caigan presa de sus buenos sentimientos. Es un escenario óptimo para reflejar la perversión e inteligencia de los seguidores de la Sombra.