

el Reino de la **Sombra** EN COMPAÑÍA DE GIGANTES



Créditos

Escrito por

JOSÉ LUIS LÓPEZ MORALES

Con la colaboración de

**JUAN CARLOS RODRÍGUEZ Y MANUEL J.
SUEIRO**

Ilustraciones

ELISABET RAMÍREZ Y BORJA PINDADO

Responsable editorial

BORJA SALCINES

Diseño y maquetación

MANUEL J. SUEIRO

Corrección adicional

JUAN CARLOS RODRÍGUEZ

El sistema NSd20 creado originalmente por

PEDRO J. RAMOS, MANUEL J. SUEIRO

E IGNACIO LÓPEZ ECHEVERRÍA

Publicado por

NOSOLOROL EDICIONES

C/ Velez Blanco 38, 4º IZQ

28033 Madrid

ediciones@nosolorol.com

www.nosolorol.com

© José Luis López Morales, 2009

© Nosolorol Ediciones, 2009

Las reglas y explicaciones de juego aparecidas
en este libro se declaran *Open Game Content*.
Todos los aspectos de ambientación, trasfondo
e ilustraciones se declaran *Product Identity*.



En Compañía de Gigantes

JOSÉ LUIS LÓPEZ MORALES



EN COMPAÑÍA DE GIGANTES



Viajero, esta vez tus pagos te han llevado a lo más profundo de las colinas de Terasdur. En esta inhóspita región, entre valles de nieves eternas, simas y desfiladeros por los que pocos se atreven a aventurarse, vive una raza poco conocida por el resto de habitantes del mundo. Se trata de los gigantes azules, corpulentos guerreros y cazadores, de costumbres brutales y violentas para sobrevivir en un entorno tan hostil, bajo la amenaza de los clanes bárbaros o las invasiones orkas llegadas desde el norte.

Introducción

Los gigantes azules son una raza particular en el mundo de Valsorth. Creados para servir al Rey Dios en la guerra, se rebelaron contra su amo y obtuvieron la libertad. Sin embargo, la mayor parte de los pueblos los consideran poco menos que aberraciones de la magia negra, experimentos fallidos que no merecen mayor consideración. De esta manera, los gigantes azules no mantienen tratos ni pactos con el resto de reinos y viven reclusos en las colinas, ajenos a los acontecimientos que azotan el mundo. Pero puede ser que ni en sus cuevas perdidas entre las colinas puedan mantenerse al margen del resurgir de la sombra y que pronto se vean obligados a luchar para no ser exterminados de la faz del continente.

Este suplemento pretende explicar en profundidad esta raza proscribita y que lucha desde hace siglos por hacerse un hueco en Valsorth. A lo largo de los diferentes apartados del manual encontrarás

la historia de los gigantes azules, sus costumbres y forma de vida, así como nuevas ocupaciones, dotes y objetos para los personajes. Además, se incluye una detallada descripción de un clan de gigantes, el clan de la Roca Solitaria, y una aventura lista para jugar que tiene a los gigantes como protagonistas. Para acabar, se describen nuevas criaturas que habitan con los gigantes y que pueden ser utilizadas como enemigos o como posibles aliados de los personajes en sus aventuras.

Este libro complementa el manual básico de **El Reino de la Sombra**, e inaugura una serie de suplementos pensados para profundizar en aquellos pueblos y regiones de Valsorth que por su importancia o peculiaridad necesitan de una descripción más detallada. A su vez, estos suplementos aportan nuevas aventuras, ocupaciones y criaturas para añadir a tus partidas y campañas en **El Reino de la Sombra**.

Historia de los Gigantes Azules

Viis, un hechicero que servía al Rey Dios, fue el creador de los gigantes azules. En su laboratorio de las Kehalas utilizó sus artes oscuras y experimentó con los gigantes de las montañas, a los que mezcló con sangre de otras razas en busca de un soldado perfecto para los ejércitos de su amo. Multitud de ensayos salieron mal, dando lugar a aberraciones propias de la mente de un loco. La mayoría de ellas fueron sacrificadas, aunque otras pasaron a engrosar los horrores de las mazmorras bajo su fortaleza. Finalmente, usando sangre de orkos, elfos y otras razas, logró su objetivo, y los primeros gigantes azules llegaron a Valsorth.

Más pequeños que los grandes gigantes y más hábiles que estos, los gigantes azules formaban una tropa de infantería perfecta: fuertes, tenaces e inmunes a los rigores del frío. De los gigantes de las montañas mantienen su constitución y fuerza, mientras que la sangre elfa se descubre en sus ojos grises y su actitud más tranquila.

El hechicero elaboró en masa a los nuevos guerreros, que pasaron a engrosar las filas de los ejércitos del Rey Dios. Dominados por completo por la voluntad de Viis, los gigantes sufrieron todo tipo de torturas y maltratos, ya que no eran más que simples peones para su amo, una tropa de choque brutal y despiadada que no merecía ningún tipo de consideración. Así, era habitual que los gigantes cargaran en primera posición, recibiendo lluvias de flechas mientras los orkos se protegían tras ellos, de modo que cada batalla contra los elfos o los Caballeros de Stumlad acababa con decenas de gigantes muertos.

Sin embargo, después de años de no ser más que carnaza prescindible, un gigante azul llamado Kurs llegó a la vida. Al igual que sus hermanos, desde su creación fue esclavizado y torturado, aunque su gran fuerza le valió un lugar en la fortaleza de Viis como criado y guardián. El hechicero estaba muy orgulloso de las mejoras en el

proceso de creación de los gigantes, que cada vez eran más fuertes y equilibrados. Tanto es así que Kurs, dotado de una inteligencia primitiva pero superior a la de sus congéneres, aprovechó su posición y eliminó a Viis, estrangulándolo con sus propias manos en los aposentos del hechicero.

Liberados del yugo que les había mantenido prisioneros durante décadas, los gigantes azules arrasaron la fortaleza del hechicero y huyeron al sur, dirigidos por Kurs, que los guió hasta la región de Terasdur. Una vez en las colinas, los gigantes azules se establecieron en grupos, refugiándose en cuevas y cavernas, y aprendiendo el arte de la caza para obtener alimento. A pesar de lo duro de la vida en Terasdur, donde tuvieron que luchar con los clanes de bárbaros para sobrevivir, los gigantes azules se hicieron fuertes en las colinas y formaron asentamientos permanentes. Durante este tiempo, Kurs inculcó el respeto al dios Orn, el Señor de la Montaña, que les protegía con sus nieves y riscos para evitar que las tropas del Rey Dios pudiesen encontrarlos. De este modo, Kurs se convirtió en el profeta de Orn y su palabra era respetada por toda su raza.

Aunque ya habían obtenido la libertad, y las torturas a manos de Viis no eran más que un mal recuerdo, Kurs y el resto de gigantes no podían olvidar al verdadero responsable del sufrimiento de toda su raza, ya que el Rey Dios seguía gobernando en la fortaleza de Dargore. Por eso, cuando los ejércitos de elfos y hombres asediaron al nigromante, los gigantes azules se unieron a sus filas y lucharon en la gran batalla que tuvo lugar en el valle de Dargore.

Conocida por todos los pueblos es la leyenda sobre la derrota del Rey Dios a manos del rey humano Miznuhor y el rey elfo Gildor. Por contra, pocos saben que Kurs lideró a los gigantes azules en la batalla, y que gracias a su resistencia y sacrificio, el nigromante Abanatah fue vencido en los salones de la fortaleza.



Olvidados y menospreciados por elfos y humanos tras la batalla, los gigantes azules se retiraron de la guerra cargando con el cuerpo de Kurs, cuyos restos fueron enterrados en lo alto de una montaña y su espíritu ofrecido a Orn para que lo acogiera en su seno.

Una vez terminado el reinado del Rey Dios, los gigantes azules se establecieron definitivamente en las colinas. Habitados al frío de las Kehalas, el clima de Terasdur les pareció agradable con sus nieves y vientos del norte. Además, a pesar de su participación en la derrota de la sombra, elfos y humanos no los consideraban más que unos brutos, casi unos animales, por lo que prefirieron permanecer en las colinas, lejos de las grandes ciudades y los otros pueblos.

Actualmente, los gigantes azules siguen luchando por hacerse un hueco en el mundo, enfrentados con los bárbaros por los territorios y los valles de caza, a la vez que resisten las incursiones de hordas orkas llegadas de las montañas del norte. Después de décadas de sufrimiento y dolor, de torturas y de recibir el desprecio de las otras razas, los gigantes azules siguen adelante cuando otros pueblos han desaparecido en el olvido. Recluidos en los desfiladeros y cuevas de Terasdur, luchan cada día por seguir adelante y sobrevivir en un mundo que les es hostil y desconocido.

Cronología

A continuación, y como final de la breve historia de los gigantes azules, se detallan los años en que tuvieron lugar acontecimientos de importancia.

- ✦ **Año 30 ARD** (antes del Rey Dios): Los experimentos de Viis por fin dan resultado y los primeros gigantes azules aparecen en Valsorth.
- ✦ **Año 0, inicio del Reino de la Sombra:** Los ejércitos de gigantes azules son lanzados sobre la ciudad de Eras-Har y la reducen a escombros. A partir de este momento los gigantes azules son utilizados como esclavos del Rey Dios y sus tropas.
- ✦ **Año 110:** Nacimiento de Kurs.
- ✦ **Año 155:** Kurs asesina al hechicero Viis y dirige la revuelta de los gigantes azules contra el Rey Dios. Kurs guía a los suyos a las colinas de Terasdur donde se instalan en las cuevas.
- ✦ **Año 161:** Los gigantes azules se unen a elfos y caballeros de Stumlad en la batalla de Dargore, donde el Rey Dios es derrotado, aunque con el sacrificio de Kurs.
- ✦ **Año 162:** Kurs es enterrado por los suyos en lo alto de una de las montañas Durestes.
- ✦ **Año 165:** Los gigantes se enfrentan con los clanes bárbaros en una batalla en las colinas. La lucha termina con multitud de muertos pero sin un vencedor, por lo que ambos pueblos se retiran, prometiéndose mutuamente venganza.
- ✦ **Año 360:** Durante dos siglos los gigantes azules sobreviven en las colinas haciendo frente a los clanes bárbaros y a las hordas de orkos, sin que ninguno de ellos les haya podido expulsar de sus cuevas.

Viviendo con los Gigantes

En este apartado se describen los aspectos fundamentales de los gigantes azules y las características comunes que suelen tener todos sus clanes.

Descripción

Los gigantes azules destacan entre las otras razas de Valsorth por su estatura y corpulencia, con más de 3 metros de altura y cuerpos musculosos y curtidos por el viento del norte. Sin embargo, lo que más llama la atención es el claro tono azulado de su piel, razón por la que son llamados así. Tienen cabellos oscuros y enmarañados, y ojos grises de mirada profunda.

Su rudeza se refleja también en sus ropas y armas, ya que visten simples pieles, que les sirven de taparrabos, y capas cortas. Para la caza y la guerra acostumbran a blandir garrotes y martillos de piedra, estos últimos suelen ser su arma predilecta para la caza, ya que un impacto de un martillo de piedra arrojado por un gigante es suficiente para abatir cualquier presa.

A pesar de que los gigantes azules pueden llegar a vivir más de 200 años, la edad no suele reflejarse en sus rostros y simplemente sus cabellos encanecen al pasar de los 150 años para acabar siendo completamente blancos, señal ésta de estar ante un gigante de gran edad.

RASGOS DESTACADOS

Sin duda, la principal característica de los gigantes azules es su fuerza descomunal, además de su gran resistencia y tolerancia a los rigores del clima más frío. Su corpulencia y fuerza también les permiten cargar con grandes pesos sin apenas cansarse, de modo que pueden arrastrar sus presas, por grandes que sean, muchos kilómetros entre la nieve y el hielo.

También es destacable que, a pesar de no poseer ningún tipo de infravisión, los gigantes azules se encuentran cómodos en las zonas oscuras y las cuevas. Tan sólo utilizan pequeñas antorchas y fuegos que apenas sumen en la penumbra sus hogares.

Por último, hay un problema que afecta a los gigantes azules desde su aparición en Valsorth, y es su baja tasa de natalidad. Después de rebelarse contra Viis y obtener la libertad, la falta de los ritos mágicos que utilizaba el mago para crear a los gigantes ha disminuido la capacidad de reproducción de éstos. Los nacimientos de crías de gigante son cada vez más escasos, sin que los clanes encuentren una solución para un problema que puede llevar a su pueblo a la extinción. Esta cuestión explica que, cuando una giganta está embarazada, el clan la proteja sobremanera, pues saben que el futuro de su raza depende de cada nuevo nacimiento.

PERSONALIDAD

A pesar de lo imponente y agresivo de su aspecto, los gigantes azules son gente calmada, que no se dejan llevar por las prisas o la urgencia. Incluso a la hora de hablar, recitan las palabras de forma pausada y suelen escuchar primero antes de intervenir en una conversación. Esta actitud cambia completamente en situaciones de

peligro o lucha. En esos momentos, los gigantes azules dejan ir toda su agresividad y fuerza, convirtiéndose en guerreros temibles que arrasan con todo lo que se les ponga por delante.

Su relación con el resto de pueblos que habitan en Valsorth es distante y desconfiada, ya que normalmente sólo han obtenido desprecio y hostilidad por parte de las otras razas. De este modo, los gigantes se muestran desconfiados con los viajeros que llegan a sus tierras, aunque también saben que pueden obtener objetos o monedas de los extranjeros, así que no suele ser difícil recibir cobijo y alimento en sus cuevas... a cambio de un precio, claro. Totalmente distinta es su reacción ante bárbaros o gigantes de otros clanes, ya que en estos casos los gigantes se muestran abiertamente hostiles y no descansan hasta expulsarlos de sus territorios.

NOMBRES DE LOS GIGANTES AZULES

Los gigantes azules sólo tienen un nombre, que suele ser de una sola sílaba y que para otras razas suena más bien a un gruñido que a un nombre. No emplean nombres de familia o apellidos, razón por la que para identificarse utilizan el nombre del padre como segundo nombre. Por ejemplo, Gorm es conocido como Gorm, hijo de Tors.

Nombres masculinos: Suelen tener vocales como la O y la U y acaban en consonante. Algunos ejemplos son Urs, Gort, Urm, Omt, Turc, Dors, Cort, Kun, Unks.

Nombres femeninos: Están formados con las vocales A, E o I y acaban en consonantes como la N o la S. Algunos ejemplos son Dan, Am, Ters, Ern, Cirn, Insa, Aras.

Organización

Los gigantes azules se agrupan en clanes de 30 a 50 miembros adultos, más algunos niños, aunque debido a lo bajo de su natalidad, estos suelen ser bastante escasos. Poco hábiles en la construcción, los gigantes azules han adoptado como hogar las numerosas cuevas y cavernas que abundan en las colinas, sin que les importe lo angosto de las galerías. Al contrario, el tener que descansar en espacios confinados les da sensación de seguridad y protección.

Decenas de clanes siembran las colinas de Terasdur, e incluso algunos se han establecido en las montañas Durestes. Normalmente no suele haber contacto entre los diferentes clanes y únicamente en la guerra contra el Rey Dios los clanes de gigantes se unieron bajo el liderato de Kurs para enfrentarse contra su creador y tirano. Actualmente, los clanes viven de forma independiente, e incluso enfrentados entre ellos, razón por la que un gigante de un clan será recibido de forma hostil si se encuentra con gigantes de otro clan.

La sociedad gigante es fuertemente machista, ya que los varones ocupan los puestos de importancia, tanto en el gobierno del clan como en la caza o el cuidado de los animales. Las mujeres, relegadas a un segundo puesto, se dedican a cuidar de los hijos, tratar las pieles y preparar la comida.

VIDA DIARIA

La rutina diaria en la vida de los gigantes es simple. Al amanecer, las partidas de caza dejan las cuevas para ir en busca de alimento, mientras que los pastores van a recoger a las manadas y llevarlas a las zonas de pasto. Mientras tanto, las mujeres se quedan en las cuevas, junto a algunos guerreros, cuidando a los niños o trabajando las pieles. Al llegar la tarde, todos los miembros regresan al clan, y la jornada termina con una cena multitudinaria en la caverna común, en la que comparten la carne y comentan los hechos del día. Antes de retirarse a descansar, el chamán realiza un rito en honor de Orn, dando gracias por lo recibido y pidiendo que, en el nuevo día, la caza les sea favorable.

La dieta de los gigantes se basa en la carne de alce o venado, que es su principal fuente de alimentación. En las cenas comunes, los animales son asados en el centro de la cueva y luego se reparten las tajadas que los gigantes devoran con ganas. Como acompañamiento suelen comer algunos frutos, como pueden ser moras, y beben agua recogida de ríos o pozos.

EL GUÍA

Cada clan tiene un líder, que suele ser uno de los guerreros más poderosos. El Guía, como es conocido el jefe del clan, es el encargado de tomar las decisiones más importantes, ya sea elegir a qué valles ir en busca de caza o si el clan debe responder a algún ataque de sus enemigos. Aparte de esta capacidad de decisión, el Guía no tiene mayores poderes, por lo que actúa como cualquier otro guerrero, cazando o cuidando de las manadas de mamuths. Es por ello que las intrigas por conseguir el liderato del clan son poco frecuentes, y los gigantes prefieren dedicarse a la caza y los quehaceres diarios que a conspirar por obtener el puesto de Guía del clan. Esto no impide, sin embargo, que algunos gigantes particularmente ambiciosos pugnen por ostentar el cargo, ya que sigue siendo un puesto de privilegio y respeto.

El cargo de Guía del clan se obtiene de manera hereditaria, siendo el hijo del anterior Guía el que ocupa su puesto cuando éste se vuelve demasiado mayor o cuando sus decisiones y fuerzas desfallecen. Sin embargo, el nuevo Guía necesita el apoyo de los guerreros del clan, el cual se puede obtener mediante la fuerza o demostrando que sus decisiones han sido acertadas. Si el clan se opone al Guía, este se puede ver forzado al exilio, convirtiéndose en un paria para su pueblo, y al ser un gigante azul, un marginado para el resto de razas.

EL CHAMÁN

Los clanes suelen tener uno o más chamanes, gigantes que se dedican a pedir el favor de Orn para que les ayude en la caza y garantice la supervivencia del grupo. Los chamanes suelen ser cazadores o pastores, al igual que el resto del clan, y sólo durante los ritos en honor de Orn asumen su posición dentro del clan.

Los chamanes suelen ser muy respetados, pues ellos son el contacto con Orn, como demuestran con sus oraciones y milagros. Sin embargo, en la mayoría de los casos sus poderes mágicos van poco más allá de pedir un buen clima para la caza o la llegada de una manada de alces en un momento de necesidad.

Dada su tradición oral, también es común que los chamanes asuman la responsabilidad de recordar y transmitir su historia, normalmente mediante canciones o narraciones realizadas alrededor del fuego.

CAZADORES Y PASTORES

La caza es la principal fuente de alimento de los clanes de gigantes. Carnívoros por naturaleza, sus presas predilectas son los alces y venados que abundan en los valles de las colinas de Terasdur. Los gigantes suelen cazar espantando a las manadas hacia un desfiladero donde esperan los cazadores, que arrojan lanzas y martillos de piedra para derribar a las presas. Una vez terminada la cacería, separan las pieles de las piezas de carne y cargan con todo de vuelta a las cuevas, donde las mujeres se encargan de curtir las pieles con las que dar forma a capas y ropajes.

Por su parte, los pastores suelen ir en grupos de 3 o 4 gigantes a las partes altas de las colinas, donde recogen a los rebaños de mamuths y los bajan a los valles. Las grandes bestias, que se muestran hostiles con el resto de razas, obedecen dócilmente a los pastores gigantes y les siguen durante todo el día, hasta que al atardecer regresan a los altos para descansar. Los pastores aman a sus animales, aunque eso no significa que no los sacrifiquen cuando necesitan alimento o pieles.

ARTESANOS

Aunque los gigantes azules conforman un pueblo sencillo y un tanto tosco, no faltan entre ellos artesanos habilidosos en algunos oficios. Los más comunes y valorados son los curtidores, que trabajan las pieles de los animales para luego comerciar con ellas o confeccionar ropas y armaduras; pero también hay quien se encarga de fabricar utensilios domésticos, ornamentos o armas (normalmente a partir de madera, piedra o marfil). En general estos oficios se encuentran a un nivel muy rudimentario y no requieren mucha especialización, por lo que lo más común es que los individuos más habilidosos se encarguen un poco de todo, sin necesidad de concentrarse en un oficio concreto.

Normalmente estas tareas son desempeñadas por las mujeres y, en ocasiones, por algunos gigantes muy ancianos o que han quedado impedidos tras una lesión o enfermedad. Es raro que un macho adulto y sano abandone la caza o el pastoreo para dedicarse a estos oficios, en el mejor de los casos les dedicará sólo el tiempo que sus tareas principales le dejen libre. Lo mismo suele suceder con las expresiones puramente artísticas, como la pintura o la música, que no están muy desarrolladas (simples instrumentos de percusión y pinturas rupestres) y es extremadamente raro encontrar a un gigante azul especializado en ellas.

Economía

La caza es la principal actividad de los gigantes azules. Con los años, sus guerreros se han vuelto experimentados cazadores, capaces de seguir a los rebaños de venados y alces por las colinas. Además, los gigantes azules se dedican a un tipo de ganadería muy particular, ya que hay clanes que crían manadas de mamuths, los gigantes animales peludos y de enormes colmillos que sólo habitan en lo profundo de las colinas. De estos animales extraen su carne, además del pelaje y el marfil, con los que a veces comercian con pueblos del sur o mercaderes que viajan hasta Terasdur.

El trueque suele ser la forma habitual de comerciar de los gigantes, ya sea entre los miembros de un clan, que intercambian pieles, ropas

u objetos, o con otros pueblos. Sólo el comercio con extranjeros o cazadores humanos les proporciona ciertos objetos muy preciados por los gigantes, como son las puntas de hierro, piezas de armadura o armas de buena factura.

El marfil es el producto más exótico con el que pueden comerciar, y entre los pueblos humanos cada vez es mayor su demanda como elemento de joyería o para todo tipo de ornamento. Sin embargo, los gigantes azules sienten un gran respeto por sus animales y nunca toman el marfil salvo de aquellos que han muerto de forma natural o han sido sacrificados para obtener alimento. Esto está propiciando la llegada de cazadores furtivos, dispuestos a arrasar manadas enteras sólo para cortar sus colmillos. Es una empresa muy lucrativa, pero extremadamente arriesgada: si los gigantes azules los descubren no tendrán ninguna compasión.

Lev y Justicia

Los gigantes azules se rigen por una serie de reglas aceptadas por la mayoría, como son no herir a tus semejantes, no robar y pocas normas más. Estas reglas pueden variar de un clan a otro pero son básicamente unas premisas mínimas para garantizar la convivencia.

La justicia y el sistema para redimir cualquier conflicto u ofensa es simple y se resuelve mediante una lucha entre acusador y acusado, o aquel que éste elija para defenderle. Cuando uno de estos asuntos debe ser solucionado, el Guía del clan decide un lugar y momento para que se realice el juicio, que suele ser al amanecer del día siguiente. Es entonces cuando ambos contendientes se enfrentan ante el resto del clan. Tan sólo se permite el uso de armas cuerpo a cuerpo y se prohíben las capas o protecciones. El juicio termina con la muerte de uno de los luchadores, lo que significa que su rival tenía razón y que suya es la justicia. Este brutal sistema de redimir los conflictos garantiza que sólo aquellos asuntos de verdadera importancia lleguen a ser juzgados.

La Magia

Los gigantes azules no suelen tener magos ni nada que se le parezca, por lo que la magia les resulta algo ajeno y desconocido, ante la que actúan con cautela, prefiriendo no verse envueltos en nada que tenga que ver con ella. Muy diferente es su relación con los milagros y favores que les concede su dios Orn a los chamanes, ya que estos son vistos como algo normal y natural, así que ningún gigante se extrañará si un chamán logra que deje de nevar después de días de temporal de frío.



El Dios Orn

El dios Orn es el espíritu de la montaña que anida dentro del corazón de todos los gigantes azules. Orn representa a la naturaleza, cruel y despiadada a veces, pero también increíble y maravillosa a la vez. Es por ello que su símbolo es la cúspide de una montaña, el cual se suele encontrar pintado en las paredes de las cuevas de los gigantes, en los colgantes de los chamanes o en toscos grabados en sus martillos de guerra.

Culto

Los gigantes azules practican un culto simple, basado en oraciones a Orn y a la montaña. Al contrario que las religiones de los hombres, no tiene estrictos códigos de conducta ni libros sagrados que indiquen el camino a seguir por los fieles. Orn es un dios benévolo, que ayuda a sus seguidores en los momentos de necesidad, siempre que estos sigan unas simples normas de respeto por la naturaleza y el orden de la vida.

OBLIGACIONES

El culto a Orn exige de los gigantes el respeto por la naturaleza y su fauna, por lo que sólo deben matar animales como alimento o defensa propia. Cualquier tipo de maltrato o crueldad con las manadas es entendida como una ofensa a Orn y puede llevar al gigante a ser expulsado o incluso ajusticiado. A su vez, cualquier desprecio por Orn o por la montaña también son actos que merecen la desaprobación del clan.

SÍMBOLO SAGRADO DE ORN

Como todos los taumaturgos de Valsorth, los chamanes de los gigantes azules también requieren de algún objeto sagrado en el que depositan su fe y que, de este modo, les ayuda a canalizar los milagros de su dios.

En el caso de los gigantes azules este símbolo tiene la apariencia de un sencillo amuleto de piedra con la forma del perfil de una montaña. Todos los chamanes gigantes llevan uno, normalmente colgado del cuello, y lo blanden en alto cuando quieren reclamar el favor de su dios o intimidar a sus propios congéneres. La tradición dicta que cada chamán debe fabricarse su propio símbolo, por lo que muchas veces tienen un aspecto tosco, aunque eso no altera en nada su poder.

Un chamán que se vea privado de su símbolo sagrado aún puede solicitar la intervención de Orn, pero sufrirá un -4 en todas las pruebas de Orar.

Rituales

RITO DE LA PLEGARIA

El rito religioso principal de la sociedad gigante se realiza cada noche, justo antes de que se retiren a descansar. El ritual consiste en una plegaria entonada por el chamán, apenas un murmullo monótono e ininteligible, con la cual pide el favor de su dios para el pró-

ximo día. Los gigantes creen que si Orn les es favorable, los cazadores encontrarán buenas presas y los pastores buenos pastos para sus mamuths. Por el contrario, si Orn está enojado con el clan, ya sea por sus actos o por las decisiones de su Guía, las manadas huirán y los pastos estarán helados. Una mala temporada en que Orn no favorezca al clan puede llevar al Guía a tener que defender su puesto por la fuerza o verse obligado a retirarse e incluso abandonar el clan y convertirse en un paria.

RITO DE LA VIGILIA

Únicamente en las noches de luna llena realizan un ritual especial en honor a Orn. Esa tarde, la mayor parte del clan suele dejar las cuevas y emprender el ascenso a la colina o montaña más elevada que haya en su zona. Una vez en la cumbre, montan el campamento y esperan que la luna alcance su cenit, momento en que el chamán dirige una serie de cantos y plegarias, en los que todos los asistentes rezan a Orn y le agradecen haberles liberado de la opresión del Rey Dios. Al amanecer, regresan a las cuevas, donde sólo han quedado algunos guerreros vigilando el hogar.

La noche de la Vigilia se considera un momento auspicioso, durante el que los gigantes se sienten más próximos a Orn. Por ello no sorprende que aprovechen la ocasión para celebrar otros rituales. Por ejemplo, si un niño ha nacido recientemente es probable que esperen hasta la Vigilia para ponerle nombre. De igual manera, si durante la última luna algún joven ha superado el rito de Iniciación, es tradición que presente como ofrenda la osamenta o la piel del animal cazado.

También es un momento propicio para discutir temas trascendentes para el clan, confiando en que la intangible presencia de Orn les inspire. Si hay alguna disputa que dirimir, también es una noche apropiada para hacerlo.

RITO DEL NOMBRE

Mención especial merece el rito del Nombre, momento en el que se le da nombre a un recién nacido. Debido a la escasa natalidad del pueblo gigante, cada nacimiento es considerado como una fiesta y todo el clan se reúne esa noche para celebrarlo. El acto consiste en que el padre presenta a su hijo al clan, al Guía y al chamán. Éste último reza por el recién nacido y al acabar pide a Orn que le ponga nombre, momento en que el padre tira dos piedras al suelo de la caverna y según el ruido que provocan le da un nombre al niño.

La ceremonia del Nombre es imprescindible para que un gigante sea aceptado en el clan. El motivo se remonta a los orígenes de los gigantes, cuando eran sólo una aberración surgida de la mente de Viis, un cruel nigromante a las órdenes del Rey Dios. En aquel entonces los gigantes azules no nacían, eran fabricados. Simples peones sin nombre ni padre, manipulados para combatir en una guerra que no comprendían. Fue su libertador, Kurs, el primero de ellos en ponerse nombre, mostrando el camino al resto. Desde entonces, su mayor señal de identidad, lo que mejor demuestra que ahora son un pueblo libre, es que el padre presente ante el clan a un hijo nacido de forma natural, tal y como Orn dispuso

para todas las criaturas de su montaña, y ponerle un nombre que demuestre que es libre.

Por esta razón aquellas mujeres que tienen un hijo no reconocido o cuyo padre ha muerto, no pueden presentarlo al clan. Para el clan esto es una señal de mal agüero, un recuerdo de días terribles que todos quieren desterrar. La machista tradición de los gigantes sólo contempla dos opciones para la madre: dejar el clan y criar a su hijo en el destierro o abandonar al bebé en las montañas, donde con toda seguridad morirá de hambre o devorado por los depredadores.

A pesar de los problemas de reproducción que sufren los clanes de gigantes azules, el peso de esta tradición es tan fuerte que no recibir el nombre de Orn convierte a los hijos sin padre en desterrados. Sin duda es algo que puede debilitar la fortaleza del clan, pero aún así, los gigantes no aceptarán entre los suyos a un sin nombre. Esto se manifiesta incluso en alguno de los dichos de los gigantes, tales como: "Traicionero como un desterrado" o "Frágil como un clan con hijos sin nombre".

RITO FUNERARIO

Otro de los ritos fundamentales de los gigantes azules se celebra cuando un miembro del clan muere. Al día siguiente, al amanecer, el chamán parte junto con un par de guerreros que cargan con el cadáver, mientras el resto del clan despiden al difunto en silencio. El chamán es el encargado de llevar el cuerpo a la base de las montañas, donde es enterrado en la nieve o bajo una pila de piedras, para que sus restos formen parte de la montaña. Una vez enterrado, el chamán realiza una plegaria por el gigante, y pide a Orn que permita al alma del fallecido escalar hasta llegar a su lado y permanecer para siempre en el reino de la montaña.

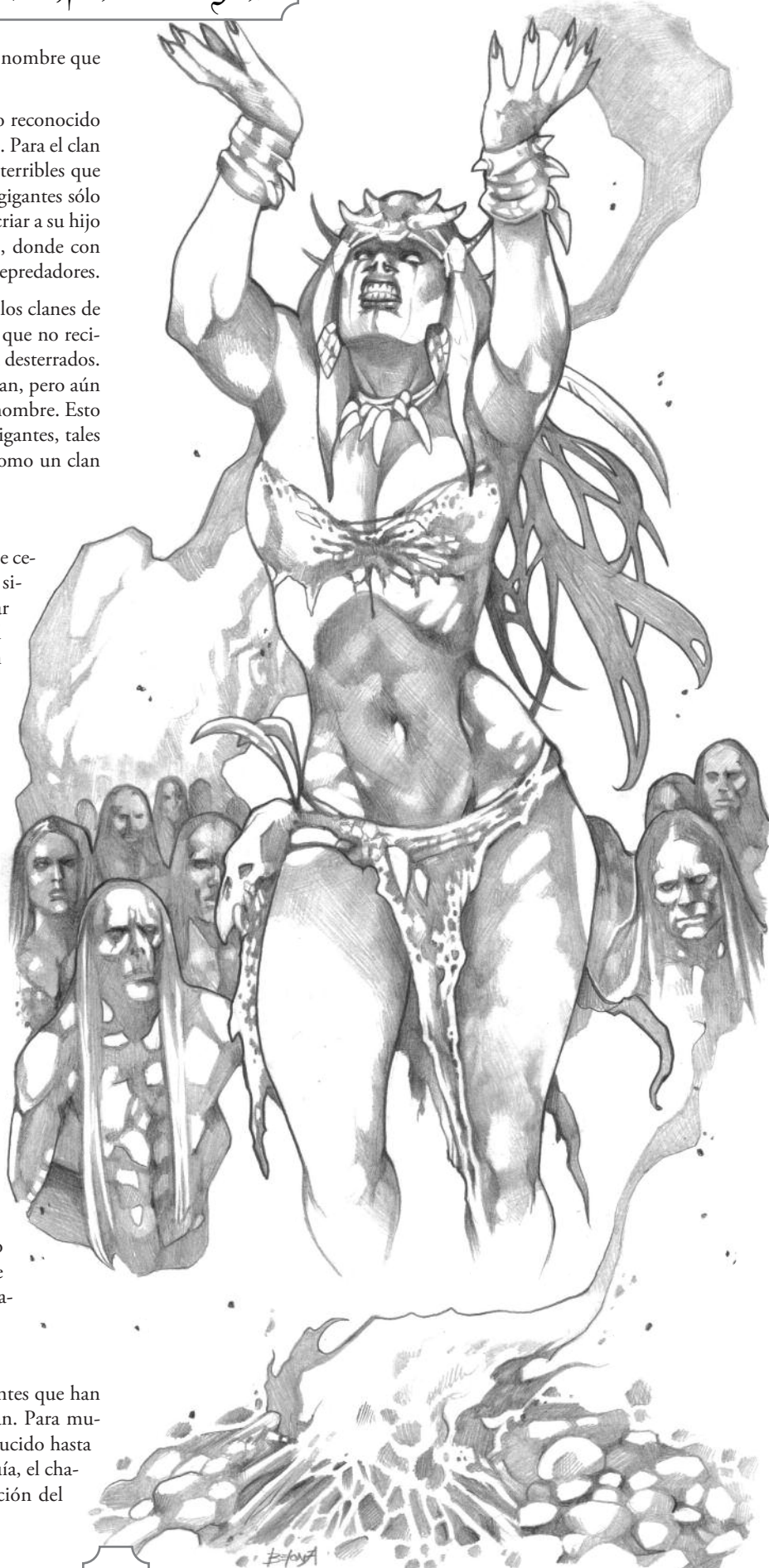
RITO DE INICIACIÓN

Con este rito se marca el paso de la infancia a la edad adulta. Suele realizarse unos días antes de la luna llena. Para demostrar que es adulto, el joven gigante debe enfrentarse a los rigores de la montaña y volver triunfante. Al partir se le entrega un arma y un odre. Sólo con eso debe sobrevivir tres días con sus noches y regresar al clan cargando con un animal al que haya dado caza. Fracasas es motivo de gran vergüenza, aunque nada impide intentarlo de nuevo cuantas veces quiera. Cuando tenga éxito el chamán declarará públicamente que el joven ya ha alcanzado la edad adulta y será recibido como un igual por el resto de gigantes.

En tiempos de guerra es común omitir este ritual. Todo aquel con la fuerza de empuñar un arma y el valor de enfrentarse al enemigo será considerado automáticamente como un adulto.

RITO DEL DESTIERRO

Se aplica como forma de castigo contra aquellos gigantes que han faltado gravemente a Orn o han deshonrado a su clan. Para muchos es un castigo peor que la muerte. El reo es conducido hasta el límite del territorio del clan, acompañado por el Guía, el chamán y un pequeño grupo de gigantes en representación del



clan. Al llegar allí, el Guía grita: “No conozco a ningún [nombre del infractor]”, y después le da la espalda. Uno a uno el resto también van dándole la espalda y se alejan de vuelta a su hogar. Desde ese momento, al desterrado se le niega toda ayuda y si vuelve a pisar el territorio del clan será tratado con la misma agresividad que cualquier gigante de un clan rival.

Milagros de Orn

El dios Orn concede una serie de milagros que son exclusivos de los chamanes que le rinden culto. Estas manifestaciones de su poder se pueden dar en otros lugares que no sean las colinas de Terasdur, aunque es cerca de la montaña donde el poder del dios de los gigantes se manifiesta con mayor intensidad.

ATRAER ANIMALES

Magnitud: 2; **Tiempo de lanzamiento:** acción estándar; **Alcance:** largo (100 metros + 10 metros/nivel de Favor Divino); **Objetivo:** grupo de animales en la línea de visión del chamán; **Duración:** 1 minuto/nivel de Favor Divino; **Prueba de Salvación:** Voluntad niega.

El chamán, al recitar su oración, incita a los animales que se encuentren a la vista a dirigirse hacia él, acercándose tan rápido como puedan. Por cada dos niveles de Favor Divino el chamán podrá atraer un animal enorme, dos grandes, cuatro medianos u ocho pequeños o de menor tamaño. El chamán no obtiene ningún tipo de control sobre los animales, aunque estos se acercan mansamente. Cualquier intento de agresión o ataque rompe el encantamiento y hace que huyan o se defiendan.

AVALANCHA

Magnitud: 5; **Tiempo de lanzamiento:** acción estándar; **Alcance:** largo (100 metros + 10 metros/nivel de Favor Divino); **Área:** expansión de 25 metros de radio; **Duración:** instantáneo; **Prueba de Salvación:** ver texto.

El chamán invoca la ira de Orn sobre sus enemigos. Si dentro del alcance del milagro existe una cima, desfiladero o cualquier otra elevación cargada de nieve, esta se desprenderá en una avalancha que avanzará horizontalmente tantos metros como la distancia desde la que hubiera caído verticalmente. Toda criatura que se encuentre en el camino de la avalancha sufrirá 8d6 puntos de daño y quedará atrapada bajo la nieve. Una prueba con éxito de Reflejos a CD 15 reduce el daño a la mitad y evita el sepultamiento.

BENDICIÓN CAZADORA

Magnitud: 2; **Tiempo de lanzamiento:** acción estándar; **Alcance:** 15 metros; **Objetivo:** todos los aliados en 15 metros; **Duración:** 1 minuto/nivel de Favor Divino; **Prueba de Salvación:** Voluntad niega (inofensivo).

Al realizar esta oración, todos los que estén alrededor del chamán reciben una bendición a la hora de usar armas arrojadas o a distancia, recibiendo un +2 al ataque y al daño en sus disparos.

CALZADO DE NIEVE

Magnitud: 1; **Tiempo de lanzamiento:** acción estándar; **Alcance:** personal o toque; **Objetivo:** el lanzador o una criatura tocada; **Duración:** 1 hora/nivel de Favor Divino; **Prueba de Salvación:** Voluntad niega (inofensivo).

Las criaturas con *Calzado de nieve* pueden caminar sobre terreno nevado sin hundirse lo más mínimo, no importa su peso o lo blanda que esté la nieve, por lo que no sufren ninguna penalización a su velocidad ni dejan un rastro de huellas. También son capaces de avanzar sobre placas de hielo sin resbalar y sin riesgo de que estas se rompan.

CAMUFLAJE

Magnitud: 1; **Tiempo de lanzamiento:** acción estándar; **Alcance:** personal o toque; **Objetivo:** el lanzador o una criatura tocada; **Duración:** 10 minutos/nivel de Favor Divino; **Prueba de Salvación:** Voluntad niega (inofensivo).

La criatura afectada se confunde con el entorno, resultando muy difícil de percibir mediante la vista. Si el personaje camuflado se mueve a la mitad de su velocidad o menos, obtiene un +10 a sus pruebas de Sigilo para evitar ser visto. Si se mantiene inmóvil recibe la misma bonificación, pero sólo podrá ser detectado por un oponente que se encuentre en guardia (sospecha su presencia o le busca activamente).

Las criaturas con un olfato muy agudo o que cuenten con cualquier otro sentido que les permita percibir de forma precisa su entorno, podrán detectar al personaje con normalidad.

HELAR METAL

Magnitud: 2; **Tiempo de lanzamiento:** acción estándar; **Alcance:** corto (10 metros + 1 metro/nivel de Favor Divino); **Objetivo:** equipo metálico de una criatura por cada dos niveles de Favor Divino o 12 kg de metal por nivel de Favor Divino; **Duración:** 7 asaltos; **Prueba de Salvación:** Voluntad niega (objeto).

Este conjuro hace que el metal se congele hasta alcanzar temperaturas extremas. Los objetos que no sean mágicos ni estén atendidos no podrán realizar una prueba de salvación. Los objetos que obren en poder de una criatura utilizarán el bonificador de su portador, a no ser que el suyo sea mejor.

Una criatura sufre daño por frío si su equipo se hiela. El daño sufrido será completo si la armadura resulta afectada o si la criatura estuviera asiendo, tocando, vistiendo o portando un peso metálico equivalente a 1/5 de su carga. La criatura sufrirá el daño mínimo (1 ó 2 puntos) si no lleva puesta armadura metálica o si el metal transportado es menos de 1/5 de su carga.

En el primer asalto del conjuro el metal se enfriará mucho y resultará muy incómodo al tacto, pero no infligirá daño alguno (este será también el efecto correspondiente al último asalto). Durante el segundo asalto (y en el penúltimo), el metal helado causará 1d4 puntos de daño. Durante los asaltos tercero, cuarto y quinto, el metal estará congelado e infligirá 2d4 puntos de daño.

Cualquier calor lo bastante intenso como para infligir daño a la criatura negará el daño por frío del conjuro (y viceversa) en una proporción 1:1. Si, por ejemplo, la tirada de daño del conjuro de Helar metal indicara 5 puntos de daño por frío y la criatura atravesara un Muro de fuego en el mismo asalto (que le infligiera 8 puntos de daño por fuego), no recibiría ninguna cantidad de daño por el frío y sólo notaría los 3 puntos restantes de daño por fuego. Helar metal no inflige daño alguno bajo el agua, aunque

alrededor del metal afectado se formará una capa de hielo que lo hará flotar mejor.

Helar metal contrarresta y disipa el conjuro Calentar metal.

LANZA DE ESCARCHA

Magnitud: 3; **Tiempo de lanzamiento:** acción estándar; **Alcance:** intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de Favor Divino); **Efecto:** Rayo; **Duración:** instantáneo; **Prueba de Salvación:** Fortaleza parcial (ver texto).

El lanzador debe tener éxito en un ataque a distancia para golpear a su objetivo. La criatura golpeada por la lanza de escarcha recibe 6d6 puntos de daño y queda aturdida por el frío durante 1d4 asaltos. Una prueba de Fortaleza con éxito evita el aturdimiento.

Las criaturas inmunes al frío reciben sólo la mitad del daño e ignoran el aturdimiento automáticamente, mientras que aquellas vulnerables al frío no tienen derecho a una prueba de salvación y quedan paralizadas en lugar de aturdidas.

PÚAS DE HIELO

Magnitud: 3. **Tiempo de lanzamiento:** acción estándar. **Alcance:** personal o toque; **Objetivo:** el lanzador o una criatura tocada; **Duración:** 1 asalto por nivel de Favor Divino. **Prueba de salvación:** Voluntad niega (inofensivo).

El cuerpo del personaje se recubre de afiladas agujas de hielo de unos cinco centímetros de largo, de manera que cualquier ataque contra él realizado sin armas o con armas naturales causará al atacante un daño igual a 1d4 más un punto por cada dos niveles de Favor Divino. Si el personaje está envuelto en una presa su oponente recibirá automáticamente 1d6 puntos de daño más uno por cada nivel de Favor Divino.

QUITAR OLOR

Magnitud: 1; **Tiempo de lanzamiento:** acción estándar; **Alcance:** personal o toque; **Objetivo:** el lanzador o una criatura tocada; **Duración:**

10 min./nivel de Favor Divino; **Prueba de Salvación:** Voluntad niega (inofensivo).

El personaje beneficiado por este milagro no desprende ningún olor corporal, por lo que los animales y criaturas con un olfato agudo fallarán automáticamente cualquier intento de detectar su presencia por el olor.

TORMENTA DE HIELO

Magnitud: 4; **Tiempo de lanzamiento:** acción estándar; **Alcance:** largo (100 metros + 10 metros/nivel de Favor Divino); **Área:** cilindro de 6 metros de radio y 12 metros de alto; **Duración:** 1 asalto completo; **Prueba de Salvación:** ninguno.

Unos enormes granizos mágicos caen durante un asalto completo, infligiendo 3d6 puntos de daño contundente y 2d6 puntos de daño por frío a todas las criaturas en el área. Dentro del efecto de la tormenta de hielo se aplica un penalizador -4 a las pruebas de Atención, y todo el movimiento se realiza a la mitad de la velocidad. Al final de la duración el granizo desaparece sin dejar ningún efecto secundario (salvo el daño infligido).

TRANSFORMAR HIELO PERPETUO

Magnitud: 4; **Tiempo de lanzamiento:** 10 minutos por kg de material; **Alcance:** toque; **Objetivo:** 2,5 kg de material por nivel de Favor Divino; **Duración:** instantáneo; **Prueba de Salvación:** ninguna.

El chamán puede modelar el *hielo perpetuo* para que adopte cualquier forma que desee (como un hacha, un escudo o una herramienta), siempre que disponga de suficiente material y su peso no exceda de los límites indicados.

Dada la rigidez de este material no es factible transformarlo en objetos que requieran flexibilidad o incluyan partes móviles (como un arco o una ballesta). Otros objetos más simples, como puertas o cofres, tienen un 30% de posibilidades de no funcionar correctamente.

Consulta la sección de **Equipo** para obtener más información sobre el hielo perpetuo.

Ocupaciones, Hotes y Equipo

Ocupaciones

Los gigantes azules, dado lo particular de su historia y forma de vida, han desarrollado una serie de ocupaciones específicas y que no se encuentran en el resto de razas de Valsorth. Por ello, en este apartado se detallan estas profesiones, ofreciéndote cuatro plantillas de ocupación listas para que puedan usarlas los jugadores al crear sus personajes. Al igual que todas las ocupaciones de **El Reino de la Sombra**, estas plantillas están diseñadas con 25 Puntos de Personaje.

ARTESANO

Al contrario que en otros pueblos más desarrollados, entre los gigantes azules los artesanos no suelen ser profesionales especializados, sino simplemente individuos hábiles en todo tipo de trabajos que requieren destreza manual.

Su labor principal es el curtido de las pieles, con las que elaboran ropas y armaduras ligeras, pero también suelen desempeñar otras tareas. Algunas de las más comunes son el tallado de armas o herramientas (ya sea en piedra o marfil), la fabricación de arcos y utensilios de madera o todo lo relacionado con conservar y preparar la comida.

Lo más común es que de estas tareas se encarguen las mujeres o los hombres que, por un motivo u otro, no están capacitados para la caza o el pastoreo.

Características (5): Destreza +1, Inteligencia +2, Sabiduría +2.

Habilidades (11): Atención 5, Atletismo 3, Artesanía (Curtido) 6, Artesanía (a elegir) 6, Buscar 4, Oficio (a elegir) 4, Saber (Naturaleza) 4, Saber (a elegir) 4, Sigilo 2, Supervivencia 4, Trato con animales 2.

Dotes (4): Calmado bajo presión (habilidades a elegir) (V), Competencia con armas (Sencillas) (G), Herramientas improvisadas (G), Hombre para todo (G).
Bonificaciones (5): Ataque 1, Fortaleza 1, Reflejos 2, Voluntad 1.

DESTERRADO

Hay varias formas de acabar convertido en un Desterrado. Comúnmente se ven expulsados del clan aquellos que han ofendido gravemente a Orn o al clan, así como los Guías incapaces de mantener su liderazgo, pero también sufren este castigo los recién nacidos que no han podido recibir el rito del Nombre. Generalmente la madre asume también el destierro para cuidar de su hijo, aunque en ocasiones el recién nacido es abandonado a su suerte en las colinas. En estos casos, aunque las crías de gigante son tan inmunes al frío como los adultos, son incapaces de proveerse de alimento y mueren. Sin embargo, existen rumores, leyendas contadas al calor de la hoguera, según las cuales el dios Orn se apiada de alguno de estos desterrados. Así, una aparente casualidad hace que estos afortunados acaben siendo criados por viajeros extraviados, por otro Desterrado o, incluso, por manadas de lobos.

Sea como fuere, todos aquellos que sobreviven se convierten en parias, fortalecidos por las privaciones y la dureza de los elementos. Suelen ser gigantes hoscos y desconfiados, habituados a hacer todo lo que sea necesario para sobrevivir y, en muchos casos, conservando un odio intenso por aquellos de su raza que les abandonaron.

Características (4): Fuerza +1, Destreza +1, Constitución +3, Sabiduría +1, Carisma -2.

Habilidades (9): Atención 5, Atletismo 5, Buscar 4, Saber (Naturaleza) 5, Sigilo 5, Supervivencia 6, Trato con animales 6.

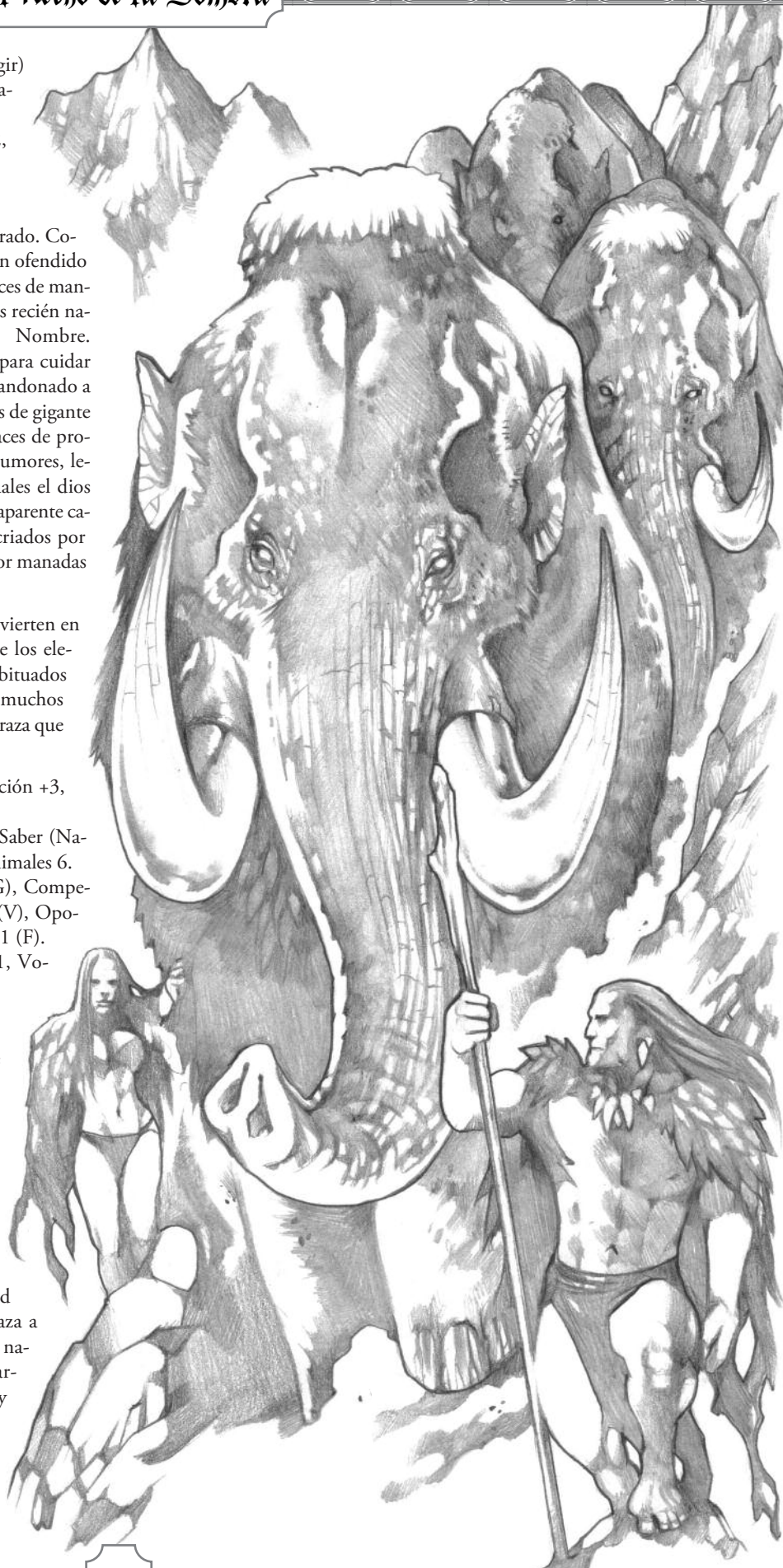
Dotes (5): Competencia con armaduras (Ligeras) (G), Competencia con armas (Sencillas) (G), Empatía animal (V), Oponente predilecto (gigante) (V), Resistencia al daño 1 (F).

Bonificaciones (7): Ataque 1, Fortaleza 3, Reflejos 1, Voluntad 2.

GUARDIÁN DE LAS NIEVES

Los guardianes de las nieves son gigantes solitarios que vagan por las montañas, dedicados a protegerlas de aquellos que intentan acabar con su hábitat, ya sean hordas de saqueadores orkos o cazadores furtivos de mamuths. A pesar de que pasan gran parte del día alejados del resto de sus congéneres, los guardianes regresan con los suyos con la caída de la noche, después de asegurar que el territorio está a salvo de enemigos.

Los guardianes de las nieves se mueven con facilidad en los terrenos más abruptos, siguiendo y dando caza a los enemigos de la montaña. Además, su pacto con la naturaleza les ofrece todo tipo de aliados, pues los guardianes reciben la ayuda de la fauna de la montaña, y muchos de ellos llevan compañeros inseparables, como un lobo, un tigre de las nieves o incluso una serpiente de escarcha, que les siguen en sus solitarias exploraciones.



Características (5): Destreza +2, Constitución +1, Sabiduría +2.
Habilidades (7): Atención 4, Atletismo 3, Buscar 2, Saber (Naturaleza) 4, Sigilo 4, Supervivencia 5, Trato con animales 6.
Dotes (7): Competencia con armaduras (Ligeras) (G), Competencia con armas (Sencillas) (G), 3 rangos en Compañero o Secuaces (a elegir por el jugador, siempre que se trate de animales) (G), Rastrear (G), Empatía animal (V).
Bonificaciones (6): Ataque 2, Fortaleza 2, Reflejos 1, Voluntad 1.

PASTOR DE MAMUTHS

Los pastores de mamuths son los gigantes azules que se dedican al cuidado de las manadas de mamuths, los enormes y tranquilos mamíferos que habitan en las zonas más abruptas de Terasdur. Para llevar a cabo su función, los pastores tienen una buena empatía con los animales, a la vez que son hábiles con las armas para proteger a su manada de otros depredadores.

Además, los pastores son grandes conocedores de los caminos, del clima y de las formas de moverse por las colinas, ya que de sus decisiones depende que la manada regrese sana y salva a los valles de pasto.

En tiempos de guerra los pastores pueden montar sus mamuths y convertirse en una fuerza de caballería temible, aunque difícil de controlar.

Características (5): Destreza +2, Inteligencia +1, Sabiduría +2.
Habilidades (9): Atención 5, Atletismo 3, Buscar 4, Montar (mamuth) 5, Oficio (Pastor) 4, Saber (Naturaleza) 3, Sigilo 3, Supervivencia 4, Trato con animales 5.
Dotes (5): Empatía animal (V), Competencia con armaduras (Ligeras) (G), Competencia con armas (Sencillas) (G), Orientación perfecta (G), Percepción del entorno (cielo abierto) (G).
Bonificaciones (6): Ataque 1, Fortaleza 2, Reflejos 1, Voluntad 2.

Dotes

Al igual que con las ocupaciones, los gigantes azules tienen una serie de peculiaridades que los jugadores pueden incorporar a sus personajes para personalizarlos según las características, costumbres y forma de vida de esta raza. A continuación se detallan estas dotes, que en principio son exclusivas para personajes gigantes azules, a no ser que el DJ considere lo contrario.

EMBESTIDA DE GIGANTE

ATAQUE

Al realizar una embestida con éxito el personaje duplica la distancia a la que proyecta a su oponente (pasa de 1,5 a 3 metros por cada cinco puntos en que supere la prueba enfrentada de Fuerza).

GOLPE APLASTANTE

FORTALEZA

Al realizar un ataque de tipo contundente contra un oponente desprevenido o aturrido, la posibilidad de crítico del arma se incrementa en un punto.

LANZADOR EXPERTO

FORTALEZA

Puede aplicar todo su modificador de Fuerza al daño causado con armas arrojadas, en lugar de sólo la mitad.

PREDECIR EL CLIMA

GENERAL

Cada vez que se adquiere esta dote se debe elegir una región concreta (como las colinas de Terasdur). Siempre que se encuentre en

ese lugar, el personaje obtiene un +10 a todas sus pruebas de Supervivencia para predecir el clima.

Equipo

Los gigantes azules no destacan por su capacidad para crear objetos o armas, pero sí que tienen algunos que merecen una especial atención. En este apartado se describen aquellos que pueden encontrarse en cualquier clan de gigantes y que los personajes pueden comprar u obtener. De cada objeto se señala entre paréntesis su clasificación, su peso y el precio habitual para comprárselo a un gigante.

HIELO PERPETUO

La naturaleza de este material es un completo misterio, incluso para los propios gigantes. A pesar de su nombre no se trata de hielo, sino de un mineral translúcido, pero su tacto es gélido y sus vetas de una brillante tonalidad azul, como el hielo sobre un lago congelado, lo que motivó a los gigantes a ponerle este nombre.

El hielo perpetuo tiene unas cualidades extraordinarias: es tan duro como el acero, su filo corta como el diamante y siempre está frío, como si llevara el invierno dentro. Este curioso rasgo lo convierte en un material muy poco deseable para todo aquel que no sea inmune al frío.

La dureza del hielo perpetuo hace que tallarlo sea una tarea impracticable, mientras que el frío que emana de su interior es tan pertinaz que las mayores forjas de Valsorth apenas podrían calentar su superficie. Sólo los gigantes azules son capaces de modelarlo con eficacia.

Según su tradición, hace más de doscientos años, cuando se acercaba la batalla final contra el Rey Dios, Orn quiso favorecer a sus nuevos hijos y les entregó el hielo perpetuo. Desde entonces algunos de sus chamanes más venerables pueden rogar la intervención de Orn, de modo que este indomable material se vuelva dúctil entre sus manos (consulta el milagro *Transformar hielo perpetuo*).

Por desgracia es un mineral muy escaso. Sus vetas se extienden en el corazón de los glaciares, muy lejos de la superficie. Los gigantes no tienen conocimientos de minería para extraerlo, y tampoco aceptarían mancillar de esa manera las tierras de Orn, por lo que deben limitarse a aprovechar lo que ocasionalmente sale a la superficie tras un desprendimiento.

Para los gigantes encontrar una veta de hielo perpetuo es todo un acontecimiento y un buen augurio, pues se considera una clara señal de que Orn está complacido con el clan. Incluso hay leyendas que afirman que se trata de la sangre coagulada de Orn, derramada al principio de los tiempos en un combate titánico, lo que incrementa el cariz legendario de este material. Por esto y por su escasez, los gigantes nunca aceptarían comerciar con objetos de hielo perpetuo. De todas formas, y como mera referencia para el DJ, se puede asumir que un objeto de hielo perpetuo costará el cuádruple de lo normal. En la fase de creación del personaje, y siempre que el DJ lo apruebe, un jugador puede adquirir equipo de hielo perpetuo pagando ese precio.

Actualmente es raro el clan que cuenta con más de uno o dos objetos de hielo perpetuo. Normalmente están bajo la custodia del Guía y sólo se emplean en tiempos de guerra.

ARMAS DE HIELO PERPETUO

Los chamanes pueden dar forma a armas de todo tipo, pero lo más común es crear armas que aprovechen el filo diamantino del hielo perpetuo. Todas las armas cortantes o perforantes de hielo perpetuo se considerarán penetrantes, disminuyendo en dos puntos la Reducción de Daño del oponente (incluso la de origen mágico). Además sus ataques se consideran basados en el frío cuando golpean a criaturas vulnerables a este elemento.

Como el nivel artesanal de los gigantes es muy limitado prefieren moldear las armas completas, incluido el mango o la empuñadura. Además, y teniendo en cuenta la baja temperatura del hielo perpetuo, de este modo se aseguran de que sólo podrá usarla un gigante azul.

Arma: Hacha de hielo perpetuo

Es el arma de hielo perpetuo más común entre los gigantes azules. Se trata de una enorme hacha de doble hoja, con un mango que puede alcanzar los dos metros y una envergadura de más de un metro.

Tipo: Marcial, **Daño:** 2d8, **Crítico:** 20/x3, **Tipo de daño:** Cortante, **FUE mín.:** 16, **Tamaño:** E, **Peso:** 7 kg, **Coste:** 300 mp.

ARMADURAS DE HIELO PERPETUO

No son nada frecuentes, pues requieren grandes cantidades de material y, además, los gigantes azules no están habituados a combatir con armaduras tan rígidas. Los escudos tampoco son muy comunes porque no ofrecen ninguna ventaja sustancial respecto de sus contrapartidas metálicas, siendo mucho más práctico emplear el mineral en fabricar un arma.

En cualquier caso, las armaduras de hielo perpetuo son especialmente efectivas contra los ataques basados en el fuego. La RD de las armaduras de hielo perpetuo se duplica siempre que

HIELO PERPETUO E INMUNIDAD AL FRÍO

El mayor inconveniente del hielo perpetuo es que hace honor a su nombre, manteniendo siempre temperaturas bajo cero. Incluso el fuego de una fragua sólo consigue calentar su superficie durante unos segundos, antes de que el frío que emana de su interior vuelva a prevalecer.

Las criaturas inmunes al frío, como los gigantes azules, pueden ignorar este problema, pero para el resto supone una penalización considerable. Aplica las reglas de frío extremo (Constitución CD 10+1 por asalto o pérdida temporal de un punto de Constitución y quedar Fatigado) siempre que un personaje transporte objetos de hielo perpetuo. Normalmente será suficiente con una prueba de Fortaleza cada hora, aunque puedes aumentar o reducir la periodicidad según las condiciones climatológicas o tu criterio.

Si el personaje está empuñando o vistiendo el objeto entonces debe realizar las pruebas de Fortaleza cada asalto y, en el caso de las armaduras, la CD base de la prueba de salvación se verá incrementada en tantos puntos como la RD de la armadura.

reciban ataques basados en el fuego o el calor, incluidos los de origen mágico.

RELIQUIAS DE HIELO PERPETUO

Según las leyendas de los gigantes azules, el hielo perpetuo es la sangre solidificada del dios Orn. Por este motivo, cualquier objeto sagrado tallado en hielo perpetuo tendrá la consideración de Reliquia (ver más abajo).

MANTO DE PIELES

Los gigantes azules tratan las pieles de los mamuths para crear estas capas, voluminosas pero que protegen del viento y las tormentas de nieve de las colinas. Otorgan un +2 a todas las tiradas de Fortaleza para resistir los efectos del frío (incluido el frío mágico) y Reducción de Daño 2 contra todos los ataques basados en el frío.

Peso: 1 kg, **Coste:** 30 mp.

MARTILLO DE PIEDRA ARROJADIZO

Se trata de una versión más pequeña del Martillo de piedra. Es lo bastante ligera como para que un gigante azul pueda empuñarla con una sola mano y, además, está diseñada para poder ser arrojada de forma efectiva. Se emplea sobre todo para la caza de grandes bestias, aunque en combinación con un escudo o una segunda arma no es infrecuente su uso para el combate.

Tipo: Sencilla, **Daño:** 2D4, **Crítico:** 20/x2, **Tipo de daño:** Contundente, **FUE mín.:** 14, **Incremento de Distancia:** 5 metros, **Tamaño:** G, **Peso:** 6 kg, **Coste:** 6 mp.

CUERNO DE LLAMADA

Es un instrumento de viento en forma de cuerno tallado a partir del colmillo de un mamuth. Los gigantes azules lo emplean como medio de comunicación en las colinas, pues su ronca llamada puede oírse a kilómetros de distancia. Un sencillo código de sonidos permite emplearlo para solicitar ayuda o alertar al clan de diversos peligros, como la presencia de orkos o la formación de una tormenta de nieve.

Peso: 2 kg, **Coste:** 5 mp.

RELIQUIAS DE ORN

Se trata de un objeto de especial importancia o reverencia para los gigantes azules. En manos de un chamán fortalece su vínculo sagrado con Orn, garantizándole una mayor atención de su dios.

En términos de juego actúan exactamente igual que cualquier otro símbolo sagrado pero, además, otorgan un bonificador (de +1 a +3) que se añade tanto a las pruebas de Orar como al número de milagros que se pueden solicitar al día sin incrementar la CD base.

Estas reliquias pueden adoptar cualquier forma, aunque habitualmente son objetos que pertenecieron a gigantes insignes. Los objetos personales de Kurs, el libertador de los gigantes, se cuentan entre las reliquias más poderosas (y codiciadas).

El valor de estos objetos es incalculable. Rara vez se adquirirán por dinero, es más común que se hereden entre los chamanes de un clan o que se obtengan como botín de guerra.

El Clan de la Roca Solitaria

El clan de la Roca Solitaria es un ejemplo perfecto de organización de los gigantes azules. Se trata de un grupo de 60 gigantes que se instalaron hace unos veinte años en una red de cuevas que hay al norte de las colinas, cerca del valle que lleva a las montañas Durestes. Ocultas entre los riscos de las colinas, las cuevas se abren en la pared este y dan a una serie de galerías y cavernas interconectadas, lo que garantiza su seguridad y la posibilidad de defender su hogar en caso de ataque.

Historia del Clan

Después de la guerra contra el Rey Dios, los gigantes azules se escindieron dando lugar a multitud de clanes, repartidos por todas las colinas. Desde entonces, las guerras y luchas entre ellos o contra orkos y bárbaros han propiciado la desaparición de muchos asentamientos, así como la creación de otros nuevos.

Murt, un guerrero del clan de los Martillos, tuvo un enfrentamiento con el Guía de su clan. El conflicto se produjo cuando el Guía ordenó atacar a un clan rival, que se encontraba debilitado por una incursión orka. Murt se opuso frontalmente a esta decisión, que consideraba cobarde y traicionera, razón por la que se enemistó con el Guía. Entonces Murt, junto con una veintena de gigantes que opinaban como él, abandonaron el clan y partieron hacia el norte, dejando atrás un odio irreconciliable con el clan de los Martillos. Después de vagar por Terasdur durante semanas, finalmente encontraron unas cuevas guarecidas bajo un risco, conocido como la Roca Solitaria, y allí se instalaron, adoptando ese nombre para su clan. Después de duros años de lucha por sobrevivir, en los que los gigantes tuvieron que hacer frente a las hordas de orkos que bajaban de las montañas del norte, los gigantes azules del clan de la Roca Solitaria se hicieron un hueco en las colinas. Murt murió después de gobernar su clan durante más de 15 años, y su puesto como Guía fue ocupado por su único hijo, Urt, que apenas lleva en el cargo dos años. La situación en el clan no es fácil, ya que las incursiones orkas desde el norte se han multiplicado en los últimos tiempos, así como la falta de alimento, pues lo frío del clima ha congelado los árboles frutales y empujado hacia el sur a muchos animales.

Organización del Clan

El Guía del Clan es Urt, hijo de Murt, un gigante que gobierna a su gente con sabiduría y prudencia, asesorado por dos chamanes, Grom y Hors. El grupo se compone de unos 20 guerreros, 10 pastores, 15 mujeres y 10 niños.

Urt, como Guía del clan, es el encargado de dirigir las patrullas de caza, que suelen ir en busca de presas a los valles que hay al sur de la Roca Solitaria. Sin embargo, la falta de alimento les ha obligado últimamente a buscar rebaños de alces en otros lugares, como en las inmediaciones de las montañas Durestes, con el peligro que eso conlleva para los cazadores.

Por su parte, los pastores son dirigidos por Orf, un viejo gigante gran conocedor de los mamuths. El clan tiene una manada de mamuths que viven en las montañas al norte de la Roca Solitaria, y la función de los pastores es llevarlos cada día a los valles de pasto que hay más al sur.

Grom es el chamán más viejo del clan, ha vivido muchos inviernos e incluso llegó a participar en la guerra contra el Rey Dios. Suya es la responsabilidad de contentar a Orn y que éste les conceda buena caza. Sin embargo, debido a que los últimos inviernos están siendo especialmente duros, muchos gigantes no confían en las artes del viejo chamán y apoyan a Hors, mucho más joven y directo. De momento, Grom sigue dirigiendo los ritos del clan, pero es sólo cuestión de tiempo que Hors intente arrebatárle el puesto.

La Roca Solitaria

El peñasco de la Roca Solitaria es un risco de más de cuarenta metros, inclinado hacia el oeste, rodeado de nieves eternas y bosques de abetos de hoja negra que crecen a su sombra. Un pequeño valle se abre junto al risco, al que se accede por dos caminos entre las colinas, uno que llega del sur y otro que se abre en su cara norte y sube por una serie de escalones de piedra que llevan hacia las montañas. En primavera, durante el deshielo, un pequeño riachuelo vierte sus aguas por este paso, aunque el resto del año suele estar nevado y cubierto de placas de hielo.

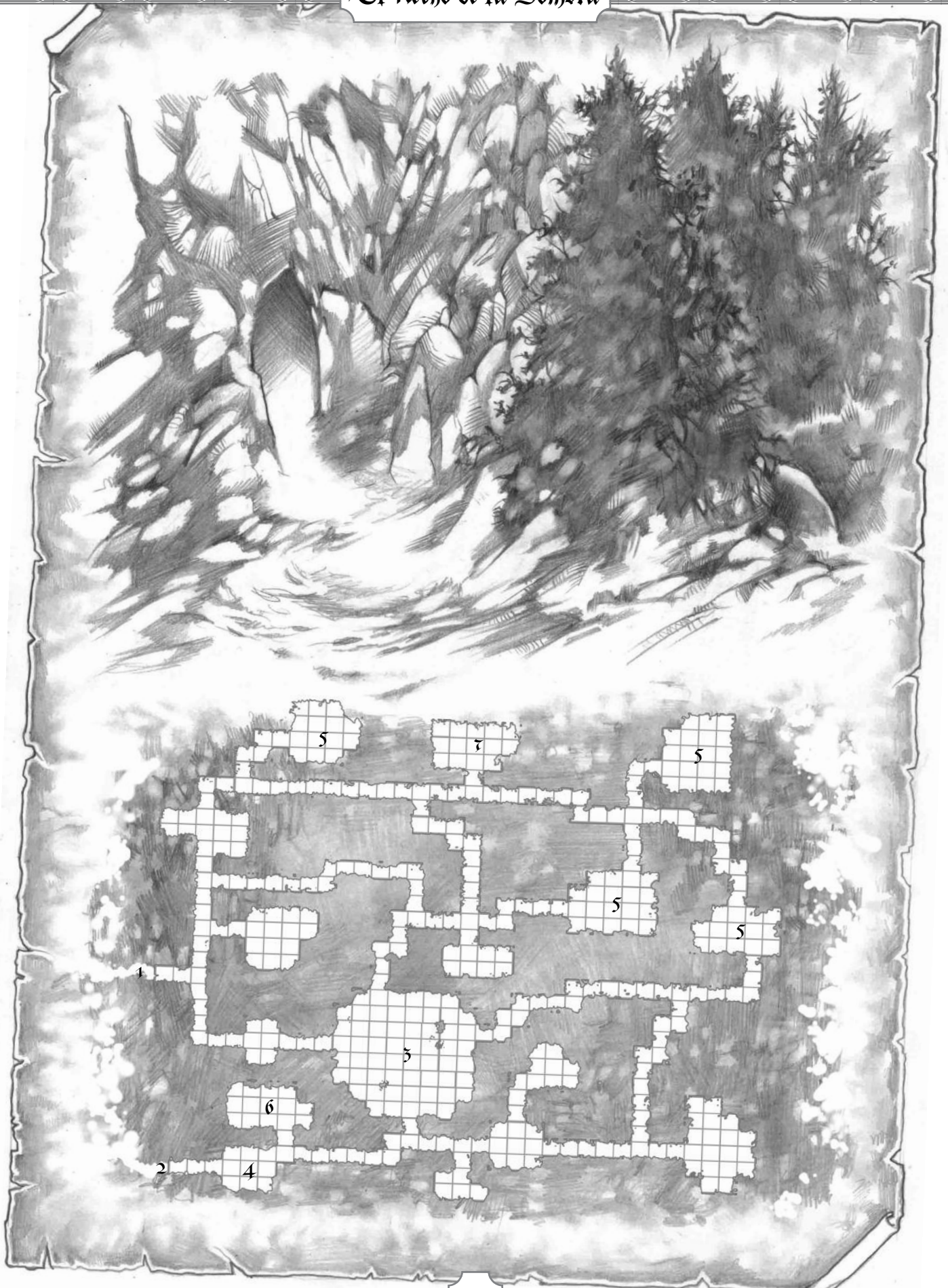
Los dos accesos a las cuevas están en la pared oeste del risco. El principal es una gruta de más de 3 metros de altura, que se ve perfectamente entre las paredes del risco. Unos veinte metros más al sur está la segunda entrada, un pasaje angosto que se abre en la pared, pero que permanece oculto por un bosquecillo de abetos. Además, por seguridad, los gigantes tienen cerrada esta entrada con una gran piedra de más de 1 tonelada de peso.

Las cuevas de la Roca Solitaria son una serie de galerías naturales, formadas por algún tipo de torrente en tiempo inmemorial, por lo que sus paredes aparecen pulidas y lisas como cantos rodados, de tonalidades oscuras y grises. En general son pasadizos amplios, de entre 2 y 3 metros de altura y 2 de ancho. El suelo es de piedra, aunque cubierto de una fina capa de tierra rojiza. Los pasadizos están prácticamente a oscuras, a excepción de rudimentarias antorchas y pequeños fuegos que arden en diferentes puntos de las galerías y que sumen todo el complejo en la penumbra, lo justo para permitir ver a los gigantes a unos 3 o 4 metros de distancia.

1. ENTRADA PRINCIPAL

Una gran abertura de más de tres metros de alto y dos de ancho, que se adentra en la oscuridad, se abre en la base del risco.

Esta es la cueva por la que los gigantes entran y salen normalmente del complejo subterráneo. Siempre está vigilada por un guerrero, que monta guardia dentro del pasadizo, con la misión de alertar



ante cualquier extraño que se acerque por el valle. Si el guerrero descubre algún peligro, avisa a los suyos con un potente grito, de manera que entre 5 a 10 guerreros aparecen por los pasadizos en 2 asaltos.

2. ENTRADA SECUNDARIA

Esta entrada secreta y que rara vez utilizan los gigantes es una vía de escape por si el clan se encuentra en peligro. Oculta entre los abetos y cubierta por una piedra, se trata de una abertura de apenas 1 metro de ancho por 1,5 de alto. Alguien que examine con la mirada el risco desde el valle no verá la entrada a no ser que supere un Buscar CD 35. Si alguien se acerca a la pared y pasa detrás de los abetos, sí que puede descubrir la piedra entre las ramas y las paredes del risco si supera un Atención CD 20. La piedra pesa al menos una tonelada, por lo que se requiere Fuerza 20 para poder empujarla (no olvides aplicar el modificador de carga por tamaño). Además, mover la piedra produce un ruido que puede alertar a cualquier gigante que se encuentre en la sala 4.

3. LA SALA DEL FUEGO

Se trata de una gran cámara circular de techos altos que se pierden en la oscuridad. Un fuego arde en su centro, con el humo perdiéndose en lo alto y alrededor del cual hay una serie de catres de hojas y pieles.

La sala del fuego es el lugar donde se celebran todas las reuniones del clan y donde asan la carne cada noche y comparten la cena. Durante el día suele estar vacía, aunque siempre hay un gigante que se encarga de que el fuego no se apague. También permanecen aquí los ancianos o los enfermos, que guardan reposo al calor de la lumbre. Por la noche, los gigantes se reúnen en la sala, ocupando los catres alrededor del fuego, y comen la carne de la caza del día. En esos momentos puede haber 45 gigantes en la sala, y sólo permanecen en sus puestos de vigilancia 4 o 5 guerreros que cenar después de que lo ha hecho todo el clan.

4. EL POZO

El pasadizo conduce a una pequeña caverna, en cuyo centro se abre un pozo natural que se pierde en la oscuridad de las profundidades. Una rústica polea y una cuerda atada a un cubo de madera penden sobre la abertura del pozo.

Este pozo mide unos quince metros y acaba en un lago subterráneo, del cual los gigantes sacan el agua para beber. Los gigantes nunca han bajado al lago, así que no saben cómo es o si tiene otras salidas.

Normalmente hay un guerrero en esta sala, tanto para dedicarse a extraer el agua y llenar los barriles de la sala 6, como para vigilar que nadie mueva la piedra de la entrada 2.

5. HOGARES

Se trata de una caverna de forma irregular en la que hay apilados toscos catres de hojas y pieles, que ocupan la mayor parte del suelo.

En estas cuevas es donde los gigantes azules duermen por las noches, echados sobre los catres entre ronquidos y todo tipo de sonidos nocturnos. En cada una de estas cuevas duermen entre 6 y 10 gigantes, normalmente los miembros de una familia y allegados. Por el día

suelen estar vacías, a no ser que alguna de las mujeres esté ordenando los catres.

Bajo los catres, los gigantes suelen ocultar los pocos objetos de valor que poseen, que pueden ser alguna moneda, piezas de armadura o incluso alguna gema.

6. DESPENSA

Esta cámara consiste en un almacén repleto de piezas de carne curada colgadas del techo, mientras que en la pared se alinean una serie de barriles abiertos y repletos de agua.

En esta sala es donde los gigantes guardan los alimentos, principalmente carne y frutas, así como el agua que extraen del pozo. No suele haber nadie aquí a no ser que se acerque la hora de la cena, momento en que varias mujeres se dedican a llevar la comida a la sala del fuego.

7. HOGAR DEL GUÍA

Un guerrero gigante vigila la entrada a una pequeña sala. Se trata de una caverna alargada, en la que hay varios catres de pieles apilados en el suelo.

En esta cueva tiene su hogar Urt, junto con su mujer y su hijo. Sólo el Guía del clan y su familia pueden entrar en esta sala, ya que un guerrero vigila su entrada día y noche. En su interior Urt guarda sus posesiones, que son 100 reales de plata y una Pócima de Curación (recupera 2d10 PR al que la bebe y elimina el estado de salud malherido).

Miembros del Clan

A continuación se detallan los personajes principales del clan, tanto sus descripciones como motivaciones, así como sus puntuaciones completas para aquellos más importantes.

URT, HIJO DE MURT, GUÍA DEL CLAN

Guerrero gigante azul (60 puntos)

Descripción: Urt es un gigante no excesivamente grande para la media de su raza. Tiene el largo cabello oscuro recogido en una trenza que cae por la espalda y deja despejado su rostro, de profundos ojos azules. Viste una capa de pieles y siempre lleva consigo el martillo de piedra que perteneció a su padre.

Historia: Hijo del anterior Guía del clan, Urt se vio forzado a tomar el mando tras la muerte de Murt. En ese momento aceptó como esposa a Rin, la gigante más atractiva del clan. Pronto tuvieron un hijo, cuyo nacimiento fue todo un acontecimiento para el clan, pues aseguraba la continuidad de la línea del Guía.

Personalidad: Serio y taciturno, el peso de la responsabilidad de su cargo es como una losa sobre los hombros de Urt, ya que sabe que si sus decisiones no son acertadas pueden llevar a los suyos a la desaparición. Debido a los últimos años de escasez de comida, Urt está convencido de que algo maligno está sucediendo en el norte, y que su clan no sobrevivirá en solitario a las continuas incursiones de orkos y trolls. Es por ello que cree que la única esperanza es volver a unificar a los clanes gigantes y resistir juntos.

Tamaño: Grande.

Características: Fuerza 16 (+3), Destreza 12 (+1), Constitución 16 (+3), Inteligencia 9 (–1), Sabiduría 10 (+0), Carisma 12 (+1).

Rasgos raciales: Dureza, Énfasis en habilidad (+2 a Atletismo y +2 a Supervivencia), Entorno predilecto (Colinas), Inmunidad al frío, Mula de carga, Oponente predilecto (Orkos), Resistencia al daño 1.

Habilidades: Atención +5, Atletismo +10, Averiguar intenciones +4, Buscar +3, Diplomacia +6, Intimidar +7, Montar +5, Saber (Geografía) +4, Sigilo +1, Supervivencia +4.

Dotes: Ataque poderoso, Ataque aturdidor, Ataque de torbellino, Competencia con armaduras (Media), Competencia con armas (Sencillas), Competencia con armas (Marciales), Especialidad en ataque (Martillo de piedra), Inspirar, Posición social 3 (Guía).

Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +8, Reflejos +4, Voluntad +3.

Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9m, Defensa 13 (desprevenido 12), Armadura de pieles y piel dura (RD 4), Ataque sin armas +4 (1d4+3), Martillo de piedra +6 (2d8+4, 20/x2), Presa +10.

Salud: Puntos de Resistencia 52, Umbral de herida grave 14.

Equipo: Armadura de pieles, Martillo de piedra, Pócima de curación (cura 2d10 y elimina el estado Malherido).

GROM, HIJO DE ONG, CHAMÁN DEL CLAN

Chamán gigante azul (40 puntos)

Descripción: Es un gigante muy viejo, su pelo ya completamente blanco y que le cae de forma lacia sobre la espalda. Su cuerpo aún conserva los músculos de antaño, pero nada puede competir con la corpulencia de los jóvenes. Tiene el rostro sereno y sus ojos brillan con inteligencia y experiencia después de haber visto pasar más de 200 años.

Historia: Grom participó en la guerra contra el Rey Dios en su juventud y luchó junto al mismísimo Kurs en el palacio de Dargore. Desde entonces ha dedicado su vida a rendir culto a Orn, de manera que su pueblo siguiera adelante. Por desgracia, al llegar a la vejez, los nuevos gigantes escuchan sus historias sobre los días antiguos como si estuviese loco y poco a poco va perdiendo el apoyo de los suyos.

Personalidad: Grom es calmado y tranquilo, después de vivir lo que ha vivido no encuentra razón para apresurarse. Su único objetivo en sus últimos años es ayudar a su pueblo, a pesar de que cada vez le es más difícil oficiar los ritos, pues muchos gigantes quieren que sea Hors el chamán del clan. Por el momento, el Guía Urt sigue confiando en él, pero Grom teme que pocos más en el clan le den su apoyo.

Tamaño: Grande.

Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 8 (–1), Constitución 12 (+1), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 14 (+2), Carisma 12 (+1).

Rasgos raciales: Dureza, Énfasis en habilidad (+2 a Atletismo y +2 a Supervivencia), Entorno predilecto (Colinas), Inmunidad al frío, Mula de carga, Oponente predilecto (Orkos), Resistencia al daño 1.

Habilidades: Artesanía (Carpintería) +3, Atletismo +3, Concentración +6, Diplomacia +4, Interpretar (Oratoria) +4, Medicina +7, Saber (Naturaleza) +4, Saber (Religión: Orn) +8, Supervivencia +6.

Dotes: Competencia con armas (Sencillas), Fe, Posición social 2 (Chamán).

Bonificaciones: Ataque –1, Fortaleza +2, Reflejos –1, Voluntad +5.

Aptitudes sobrenaturales: Favor Divino (Orn) 2, Orar +9, Milagros libres 2. **Milagros (Magnitud 0)** Curar heridas menores, Luz, Orientación divina, Purificar comida y bebida, Resistencia, Virtud (*Magnitud 1*) Alarma, Bendición, Calzado de nieve, Curar heridas leves, Invocar aliado natural I.

Combate: Iniciativa –1, Velocidad 9m, Defensa 8 (desprevenido 8), Piel dura (RD 1), Ataque sin armas –2 (1d4+1), Presa +4.

Salud: Puntos de Resistencia 36, Umbral de herida grave 12.

Equipo: Reliquia de Orn (+1).

HORS, HIJO DE HURS, CHAMÁN DEL CLAN

Chamán gigante azul (55 puntos)

Descripción: Hors es un gigante mucho más pequeño de lo normal, no supera los 2,5 metros de altura. Su brazo derecho tiene una malformación, siendo prácticamente inútil, y lo oculta siempre bajo la capa de pieles que viste. Tiene el rostro en una mueca permanente de enfado y unos ojos que miran con intensidad y ansiedad, además de carecer de pelo, ya que sólo le crece una pelusa blanquinosa que Hors se afeita con un cuchillo cada mañana.

Historia: Nacido de forma prematura, Hors sufrió graves malformaciones y su padre pensó que no sobreviviría. Sin embargo, el joven gigante suplió su debilidad física con el estudio de las artes del chamán, aprendiendo todo lo que pudo de Grom y convirtiéndose en un chamán muy competente.

Personalidad: Hors es muy inteligente, pero codicioso. Después de superar las dificultades de su niñez y convertirse en chamán, considera que el puesto de Guía del clan debería ocuparlo él antes que un guerrero medio idiota como Urt. De este modo, está dispuesto a hacer lo que sea por librarse de Urt y Grom y pasar a ser el chamán y el Guía del clan.

Tamaño: Grande.

Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 8 (–1), Constitución 12 (+1), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 13 (+1), Carisma 14 (+2).

Rasgos raciales: Dureza, Énfasis en habilidad (+2 a Atletismo y +2 a Supervivencia), Entorno predilecto (Colinas), Inmunidad al frío, Mula de carga, Oponente predilecto (Orkos), Resistencia al daño 1.

Habilidades: Artesanía (Alquimia) +5, Atletismo +3, Concentración +5, Interpretar (Oratoria) +7, Diplomacia +4, Intimidar +7, Medicina +6, Saber (Naturaleza) +7, Saber (Religión: Orn) +10, Supervivencia +6, Trato con animales +4.

Dotes: Charlatanería, Competencia con armas (Sencillas), Fe, Ocultar información, Posición social 1 (Chamán).

Bonificaciones: Ataque –1, Fortaleza +3, Reflejos –1, Voluntad +4.

Aptitudes sobrenaturales: Favor Divino (Orn) 4, Orar +10, Milagros libres 2. **Milagros (Magnitud 0)** Cuchichear mensaje, Curar heridas menores, Luz, Llamada (*Magnitud 1*) Camuflaje, Causar miedo, Enmarañar, Hechizar animales (*Magnitud 2*) Augurio, Bendición cazadora, Inmovilizar persona.

Combate: Iniciativa –1, Defensa 8 (desprevenido 8), Piel dura (RD 1), Ataque sin armas –2 (1d4+1), Presa +0.

Salud: Puntos de Resistencia 38, Umbral de herida grave 12.

Equipo: Símbolo sagrado de Orn.

Complicación: minusvalía. No puede emplear su brazo derecho.

ORF, HIJO DE RUUM, PASTOR DEL CLAN

Pastor gigante azul (50 puntos)

Descripción: Orf es un veterano gigante azul. Aún se conserva ágil y fuerte, aunque su cabello grisáceo delata su edad. Viste tan sólo un taparrabos y porta un garrote que rara vez utiliza para dirigir a los mamuths.

Historia: Amigo de Murt, el anterior Guía del clan, Orf se ha dedicado a cuidar de los mamuths desde que estaban en el clan del Martillo. Cuando Murt se fue, no dudó en seguirle y ocupar el puesto de jefe de los pastores en el nuevo clan.

Personalidad: Razonable, carismático y de fiar, Orf es uno de los gigantes de confianza de Urt, ya que respeta mucho al hijo de su gran amigo.

Tamaño: Grande.

Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 10 (+0), Constitución 12 (+1), Inteligencia 9 (-1), Sabiduría 12 (+1), Carisma 13 (+1).

Rasgos raciales: Dureza, Énfasis en habilidad (+2 a Atletismo y +2 a Supervivencia), Entorno predilecto (Colinas), Inmunidad al frío, Mula de carga, Oponente predilecto (Orkos), Resistencia al daño 1.

Habilidades: Atención +8, Atletismo +9, Buscar +3, Montar (Mamuth) +5, Oficio (Pastor) +7, Saber (Naturaleza) +4, Sigilo +1, Supervivencia +8, Trato con animales +7.

Dotes: Ataque aturdidor, Carga impetuosa, Empatía animal, Competencia con armaduras (Ligeras), Competencia con armas (Sencillas), Orientación perfecta, Percepción del entorno (cielo abierto), Predecir el clima (colinas de Terasdur).

Bonificaciones: Ataque +2, Fortaleza +4, Reflejos +3, Voluntad +5.

Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9m, Defensa 12 (desprevenido 12), Piel dura (RD 1), Ataque sin armas +1 (1d4+2), Gran garrote +1 (1d10+2), Presa +7.

Salud: Puntos de Resistencia 40, Umbral de herida grave 12.

Equipo: Gran garrote.

RIN, HIJA DE ORTS, MUJER DE URT

Gigante azul (35 puntos)

Descripción: Alta y de gran corpulencia, Rin tiene el cabello negro liso y largo, lo que la convierte en la gigante más atractiva del clan.

Historia: Hija de un gran guerrero del clan, Rin utilizó su belleza para seducir a Urt y convertirse en la mujer del Guía.

Personalidad: Egoísta y narcisista, Rin sólo se preocupa de su propio bien. Apoya a su marido en todas sus decisiones, aunque según sucedan los acontecimientos, no dudará en aban-



donarlo si piensa que puede perder su cargo de Guía y que otro ocupará su puesto.

Tamaño: Grande.

Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 10 (+0), Constitución 12 (+1), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 10 (+0), Carisma 14 (+2).

Rasgos raciales: Dureza, Énfasis en habilidad (+2 a Atletismo y +2 a Supervivencia), Entorno predilecto (colinas), Inmunidad al frío, Mula de carga, Oponente predilecto (orkos), Resistencia al daño 1.

Habilidades: Artesanía (Curtido) +5, Atención +5, Atletismo +5, Averiguar intenciones +5, Diplomacia +8, Engañar +8, Juego de manos +3, Saber (Naturaleza) +4, Supervivencia +3, Trato con animales +3.

Dotes: Empatía, Encanto, Fascinar.

Bonificaciones: Ataque +0, Fortaleza +3, Reflejos +2, Voluntad +3.

Combate: Iniciativa +2, Velocidad 9m, Defensa 11 (desprevenido 11), Piel dura (RD 1), Ataque sin armas -1 (1d4+1), Presa +4.

Salud: Puntos de Resistencia 38, Umbral de herida grave 12.

Aventuras

En este apartado se describe una aventura completa para un grupo de personajes que formen parte o se encuentren conviviendo con el clan de gigantes azules de la Roca Solitaria. Esta aventura puede jugarse de forma independiente o puede pertenecer a una campaña mayor, ya sea una basada en los gigantes u otra en que los personajes permanezcan un tiempo en las colinas conviviendo con ellos. Al final del capítulo también se dan una serie de ideas para desarrollar nuevas aventuras que tengan a los gigantes azules como protagonistas y sirvan para continuar la campaña.

La Desaparición de los Venados

Resumen: Los PJs deben descubrir quién es el responsable de la huida de las manadas de caza y descubren que una fuerza maligna está operando en la región.

Reto: Medio.

La aventura se inicia con los PJs viviendo con el clan de la Roca Solitaria. Durante las últimas semanas el clima ha empeorado en las colinas, con tormentas de nieve que azotan las lomas y han hecho desaparecer a los venados. Mientras están en las cuevas, los PJs se encuentran en uno de los hogares a una giganta.

Desde una de las cavernas os llega el sonido de un llanto. Tumbada en un rincón de la estancia, veis a una mujer gigante que yace entre los cañes. La mujer solloza sonoramente y con una gruesa mano se aparta las lágrimas que brotan de sus ojos.

Si alguno de los PJs se interesa por su estado, la giganta se muestra reacia a hablar al principio, pero les explicará su historia si insisten un poco.

—Mi marido Bohd desapareció hace dos días junto a dos guerreros de su partida de caza —os explica con voz tosca y cortante—. Fueron a los valles del este, en busca de las manadas de venados que habitan esa zona, pero no regresaron al anochecer. Desde entonces, sus compañeros les han buscado por las colinas, sin encontrar ni un rastro de ellos. Nadie sabe qué les ha podido pasar, pero temo por mi marido.

La giganta les pide que encuentren a su marido, pues los gigantes ya no saben donde buscar y la esperanza de encontrar a los cazadores con vida disminuye por cada día que pasa. Además, el Guía Urt teme dejar el clan desprotegido, por lo que no puede enviar a más guerreros en busca de los cazadores desaparecidos. La mujer no puede ofrecer mucho a cambio de la ayuda de los PJs y sólo puede prometerles 10 reales de plata a cada uno si la ayudan. Si no aceptan, Urt en persona les pedirá ayuda a este respecto una vez pasen un par de días y sigan sin saber nada de los cazadores. Si los PJs se niegan a cumplir el encargo del Guía, éste ordena su expulsión del clan.

EL ELFO OSCURO

El culpable de la escasez de animales y de la desaparición de los cazadores gigantes es Zarashin, un mago elfo oscuro llegado del bosque de la Araña y que se ha establecido en la región. El elfo se instaló dos meses atrás en unas cuevas de hielo en lo profundo de las colinas, desde donde empezó a realizar sus experimentos, primero con simples orkos, a los que esclavizó mediante su magia. Para alimentar a sus lacayos, los orkos cazaron en los alrededores, abatiendo a todo animal que encontraban, y poniendo en fuga al resto. Cuando los gigantes azules acudieron en busca de la causa de la desaparición de los venados, el propio Zarashin vio una oportunidad de conseguir mejores soldados, y usando sus poderes de control mental, sometió a los gigantes y los llevó hasta su guarida. Ahora los gigantes son lacayos sin voluntad a las órdenes del elfo oscuro, que planea aumentar su control sobre el resto de miembros del clan.

ANTES DE PARTIR

Los PJs pueden preguntar entre los miembros del clan por lo sucedido, así como pedir información del lugar donde fueron los cazadores. Un Recabar Información puede dar los siguientes resultados:

CD 10: La caza en los valles del este se ha reducido en las últimas semanas. Los cazadores comentan que es como si los animales hubiesen huido del lugar o como si alguien los estuviese cazando de forma masiva.

CD 15: Además de lo anterior, uno de los guerreros les explica que el grupo de cazadores estaba formado por Bohd y otros dos gue-

rreros, fuertes y jóvenes, llamados Gons y Kuns. Nadie entiende qué les ha podido pasar.

CD 20: Orf, el veterano jefe de los pastores, les explica que en uno de los valles orientales hay una red de galerías y túneles, que perforan una colina que gobierna todo el área. Se trata de un lugar ominoso, al que pocos se acercan y que suele ser evitado por las partidas de caza. De momento ningún gigante ha ido a esas cuevas en busca de los cazadores desaparecidos.

Los PJs pueden buscar más información antes de partir (el DJ debe decidir si descubren algo más), o incluso pueden pedir la ayuda de los gigantes para buscar a sus compañeros. Si así lo hacen (y sobre todo si el grupo no es muy poderoso), Urt ordena a dos guerreros gigantes que acompañen a los PJs. Los gigantes se dedicarán a ayudar a los PJs en los combates y en todo aquello que puedan, aunque sus dotes para la lucha son muy superiores a las dedicadas a la investigación.

Se trata de dos jóvenes gigantes, de musculosa constitución y que cargan con enormes martillos de piedra. El primero se presenta como Kon, el más grande y fuerte de los dos, su largo cabello recogido en una trenza y su brutal rostro surcado por gruesas cicatrices. Su compañero es Unk, otro vigoroso guerrero que lleva el cráneo afeitado, aunque de mirada amigable bajo unas tupidas cejas negras.

Estos dos gigantes tienen las puntuaciones básicas de un gigante azul guerrero (tal y como se muestran en el Libro Básico de **El Reino de la Sombra**), aunque el DJ puede personalizarlas para cada uno.

KON Y UNK

50 PUNTOS

Tamaño: Grande.

Características: Fuerza 18 (+4), Destreza 12 (+1), Constitución 15 (+2), Inteligencia 8 (–1), Sabiduría 10 (+0), Carisma 10 (+0).

Rasgos raciales: Dureza, Énfasis en habilidad (+2 a Atletismo y +2 a Supervivencia), Entorno predilecto (colinas), Inmunidad al frío, Mula de carga, Oponente predilecto (orkos), Resistencia al daño 1.

Habilidades: Atención +3, Atletismo +11, Buscar +1, Intimidar +6, Montar +3, Oficio (a elegir) +3, Saber (Naturaleza) +2, Sigilo –1, Supervivencia +4, Trato con animales +2.

Dotes: Ataque poderoso, Competencia con armaduras (Medias), Competencia con armas (Marciales), Competencia con armas (Sencillas), Competencia con escudo, Crítico mejorado (Gran garrote), Especialidad en ataque (Gran garrote), Golpe defensivo, Golpes encadenados.

Bonificaciones: Ataque +6, Fortaleza +6, Reflejos +4, Voluntad +1.

Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9m, Defensa 13/16* (desprevenido 12), Armadura de pieles y piel dura (RD 4), Ataque sin armas +5 (1d4+4), Gran garrote +7 (1d10+4/19-20), Presa +12.

Salud: Puntos de resistencia 48, Umbral de herida grave 14.

Equipo: Gran garrote, Escudo pesado, Armadura de pieles, Ropa de viajero, Mochila, Odre de agua, Raciones de viaje (1 semana), Saco de dormir, Pederal y acero, 2 Antorchas, Piedra de afilar.

* Con el escudo.

HACIA LOS VALLES DEL ESTE

Sea como sea, está claro que los PJs deben partir hacia los valles del este en busca de pistas o rastros de los gigantes desaparecidos. El clan les despiden con la esperanza de que descubran qué está sucediendo al este y que encuentren a sus compañeros.

Avanzáis por las colinas superando el blanco manto de nieve que las cubre por una senda que discurre hacia el este. Un cúmulo de nubes negras encapota el cielo y el viento del norte os azota con fuerza en vuestro viaje.

Durante la marcha, el grupo se puede encontrar con los siguientes contratiempos:

MANADA DE 10 LOBOS

A media tarde llegáis a un valle ocupado por un bosque de abetos. Lo estáis rodeando cuando unos aullidos resuenan entre las colinas. De pronto una manada de diez lobos blancos surge del bosque y se disponen a vuestro alrededor. Sus fieros ojos os miran con odio y de vez en cuando alzan sus hocicos para aullar salvajemente. Está claro que se disponen a atacaros.

LOBO

20 PUNTOS

Tipo de criatura: Animal mediano.

Características: Fuerza 13 (+1), Destreza 15 (+2), Constitución 15 (+2), Inteligencia 2 (–4), Sabiduría 12 (+1), Carisma 6 (–2).

Rasgos raciales: Aguante, Arma natural 2 (Colmillos), Competencias limitadas, Derribo, Especialidad en ataque (Mordisco), Infravisión 1, Olfato animal, Trabajo en equipo, Velocidad incrementada.

Habilidades: Atención +6, Atletismo +5, Sigilo +4, Supervivencia +6.

Bonificaciones: Ataque +2, Fortaleza +4, Reflejos +5, Voluntad +1.

Combate: Iniciativa +5, Velocidad 12m, Defensa 15, Garras +2 (1d3+1), Mordisco +4 (1d6+1), Presa +2.

Salud: Puntos de resistencia 34, Umbral de herida grave 11.

Si derrotan a 5 o más lobos, el resto huye en desbandada. Los PJs pueden quedarse con las pieles de los lobos caídos, que pueden cambiar en el clan por 1 real de plata cada una.

GUARIDA DE LA SERPIENTE DE ESCARCHA

El sendero lleva hasta un valle en el que se ha formado un lago, congelado por los rigores del clima y que ocupa todo el paso.

Se trata del refugio de una serpiente de escarcha, que descansa en las aguas bajo el hielo. El monstruo rompe el hielo y emerge del lago si alguien se acerca a su guarida y atacará para devorarlos.

Encontrarás las puntuaciones de una serpiente de escarcha típica en la página 30.

TORMENTA DE NIEVE

A medida que avanza el día, el cielo se va oscureciendo por nubes negras como la noche, mientras que el viento ruge entre las colinas. Pronto estalla una tormenta salvaje, de vientos huracanados que lanzan nieve y hielo sobre vosotros.

ORKO

25 PUNTOS

Tipo de criatura: Humanoide mediano.

Características: Fuerza 13 (+1), Destreza 11 (+0), Constitución 12 (+1), Inteligencia 8 (−1), Sabiduría 10 (+0), Carisma 8 (−1).

Rasgos raciales: Aguante, Arma natural (Mordisco), Énfasis en habilidad (+2 Atletismo y Supervivencia), Énfasis en habilidad (+4 Intimidar), Entorno predilecto (a elegir), Infravisión 2 (ver en oscuridad total), Mula de carga, Oponente predilecto (a elegir), Permanecer consciente, Resistencia al dolor 1, Resistencia al daño 1, Sensibilidad a la luz (deslumbrado en luz del sol o brillante, −1 Ataque y pruebas que requieran vista).

Habilidades: Atención +3, Atletismo +6, Intimidar +5, Saber (Local) +2, Sigilo +2, Supervivencia +5.

Dotes: Competencia con armas (Marciales), Competencia con armas (Sencillas), Competencia con armaduras (Ligeras).

Bonificaciones: Ataque +2, Fortaleza +3, Reflejos +1, Voluntad +0.

Equipo: Armadura de cuero, Ballesta (10 virotes), Cimitarra.

Combate: Iniciativa +1, Velocidad 9m, Defensa 11 (desprevenido 11), Armadura de cuero y Piel dura (RD 3), Ataque desarmado +2 (1d3+1), Ballesta +2 (1d8, 19-20), Cimitarra +2 (1d6+1, 18-20), Mordisco +2 (1d4+1), Presa +3.

Salud: Puntos de resistencia 28, Umbral de herida grave 9 (penalización dolor −1).

Los PJs deben buscar un lugar donde resguardarse. Si superan un Supervivencia CD 20 (pueden aplicar un +2 a la tirada si las colinas son su Entorno predilecto), encuentran un risco bajo el que se pueden refugiar del viento. Si no encuentran refugio, el viento y la nieve les golpeará sin piedad, reduciendo su visibilidad y velocidad de movimiento a la mitad. Si no superan una prueba de Fortaleza (CD 15 para los inmunes al frío, CD 20 para el resto) perderán un punto temporal de Constitución y quedarán Fatigados. Si un personaje pierde la mitad de su Constitución quedará Exhausto y si esta se reduce a 3 o menos caerá Inconsciente. Por cada media hora de búsqueda pueden intentar de nuevo la prueba de Supervivencia para encontrar refugio, pero si fallan tendrán que repetir la salvación de Fortaleza, incrementando su dificultad en un punto por cada prueba anterior. La tormenta se prolongará durante 2d4 horas. La Constitución perdida se recupera a razón de 1 punto por día de descanso.

LAS CUEVAS DE HIELO

Al amanecer del día siguiente los PJs alcanzan los valles en que estaban los cazadores cuando desaparecieron.

Amanece un día gris y os ponéis de nuevo en marcha. A media mañana coronáis una colina, desde la que se divisa un valle ocupado por bosques de abetos, que resaltan con su verdor entre el blanco omnipresente. Una serie de desfiladeros y pasos llevan al valle, que se alarga hacia el norte hasta perderse de vista.

Los personajes que dispongan de la dote Rastrear pueden realizar una prueba de Supervivencia a CD 15 para encontrar unas marcas en la nieve, de pies de gigantes azules, que se dirigen al

norte siguiendo el valle. Si no, una prueba de Buscar (CD 20) da el mismo resultado. Adicionalmente, si la prueba de Supervivencia o Buscar supera la CD en 5 o más puntos podrán descubrir unas huellas apenas perceptibles bajo las pisadas de los gigantes. Se trata de un resto de pisadas, de pies finos y alargados (son las pisadas del elfo oscuro), que parecen guiar los pasos de los gigantes. No hay señales en el valle de venados ni ningún otro animal.

Seguir el rastro les lleva durante 5 kilómetros a través de la zona más abrupta de las colinas, justo en las inmediaciones de las montañas Durestes, a través de pasos y desfiladeros donde el grupo puede tener algún encuentro desagradable (como puede ser un oso hambriento o un grupo de orkos extraviados).

Al final, las huellas de los gigantes llevan hasta una encrespada colina con varias grutas que se abren en su superficie. Por la ladera occidental se ve otra entrada, a muchos metros por encima de la primera y a la que sólo se puede acceder escalando por la pared rocosa de la montaña.

La guarida parece desierta y desprotegida. Sin embargo, el rastro de huellas se pierde en su interior. Hay dos accesos a la cueva; la entrada principal situada en la base de la montaña y la entrada que hay a más de treinta metros de escalada por la ladera. Si los PJs se entretienen excesivamente a las puertas de las cuevas, o hacen mucho ruido, atraerán la atención de algunos de los habitantes de las cuevas, en torno a media docena de orkos que regresan de las colinas tras viajar al este en busca de nuevas presas. Los orkos intentarán detener a los PJs, pero en cuanto mueran la mitad el resto huirá en desbandada, uno de ellos hacia el interior de la torre para alertar a su amo.

1. ENTRADA PRINCIPAL

Os encontráis ante la entrada principal de las cavernas. Desde aquí podéis adentraros por ella o tomar una abrupta vereda lateral y subir hasta la abertura que se encuentra más arriba. Dentro de la gruta brilla un extraño fulgor azulado. Al recorrer unos pocos metros, descubris

YETI

55 PUNTOS

Tipo de criatura: Humanoide monstruoso grande.

Características: Fuerza 22 (+6), Destreza 14 (+2), Constitución 18 (+4), Inteligencia 6 (−2), Sabiduría 9 (−1), Carisma 6 (−2).

Rasgos raciales: Arma natural 2 (Garras), Arma natural 4 (Mordisco), Ataque poderoso, Carga poderosa, Competencias limitadas, Crítico mejorado (Mordisco), Derribo mejorado, Dureza, Especialidad en ataque (Garras), Infravisión 1, Inmunidad al frío, Rastrear, Resistencia al daño 2, Vulnerable al daño (fuego).

Habilidades: Atención +4, Atletismo +11, Buscar +1, Intimidar +5, Sigilo +5, Supervivencia +6.

Bonificaciones: Ataque +8, Fortaleza +12, Reflejos +5, Voluntad −1.

Combate: Iniciativa +5, Velocidad 9m, Defensa 14 (desprevenido 12), Piel dura (RD 2), Garras +9 (1d8+6), Mordisco +7 (1d12+6, 19-20), Presa +15.

Salud: Puntos de resistencia 62, Umbral de herida grave 15.

que la grisácea luz del día se filtra a través de gruesas placas de hielo que cubren diferentes aberturas en lo alto del techo.

Esta es la cueva que suelen usar los orkos para entrar y salir de la guarida, la cual siempre está vigilada por un gigantesco yeti que Zarashin capturó en las montañas. El yeti está atado con una cadena a un poste, de modo que su único objetivo es alertar y atacar a cualquiera que entre por esta cueva y que no sean Zarashin o sus lacayos.

El pasillo avanza unos metros en dirección norte, con gruesas columnas de hielo alzándose a los lados. Camináis sobre el suelo cubierto de grava, hasta que os encontráis con una gran figura que aguarda en medio del pasillo.

Si los PJs eliminan al gigante de manera rápida y silenciosa, nadie en las cuevas se percatará de su presencia. Si por el contrario el yeti da la alarma o se produce mucho ruido, los 8 orkos de la sala 2 acuden en 1d4 asaltos. Al descubrir a los intrusos, atacan sin pensarlo dos veces.

2. SALA DE GUARDIA

Llegáis a una sala cuadrada, de paredes de hielo azulado y suelo cubierto de desechos y porquería.

Aquí hay descansando ocho orkos, siempre que los PJs no hayan hecho saltar la alarma. De ser así esta sala estará vacía, ya que los orkos habrán acudido a responder a la intrusión.

Tácticas: Los orkos, al ser sorprendidos, reaccionan agrupándose al fondo de la sala, para luego cargar sobre los intrusos. Si la suerte del combate no les es favorable, varios de ellos intentarán correr por el pasillo hacia las escaleras y alertar al elfo oscuro.

Tesoro: 40 reales de plata, espadas cortas, collares de huesos.

3. EL FOSO DE HIELO

La galería lleva hasta un espacio circular, de paredes que se elevan en lo alto, donde la luz exterior cae como lanzas doradas desde las alturas. El suelo está encharcado por aguas cristalinas, que forman placas de hielo que se mecen lentamente en lo que parece ser una pequeña laguna subterránea.

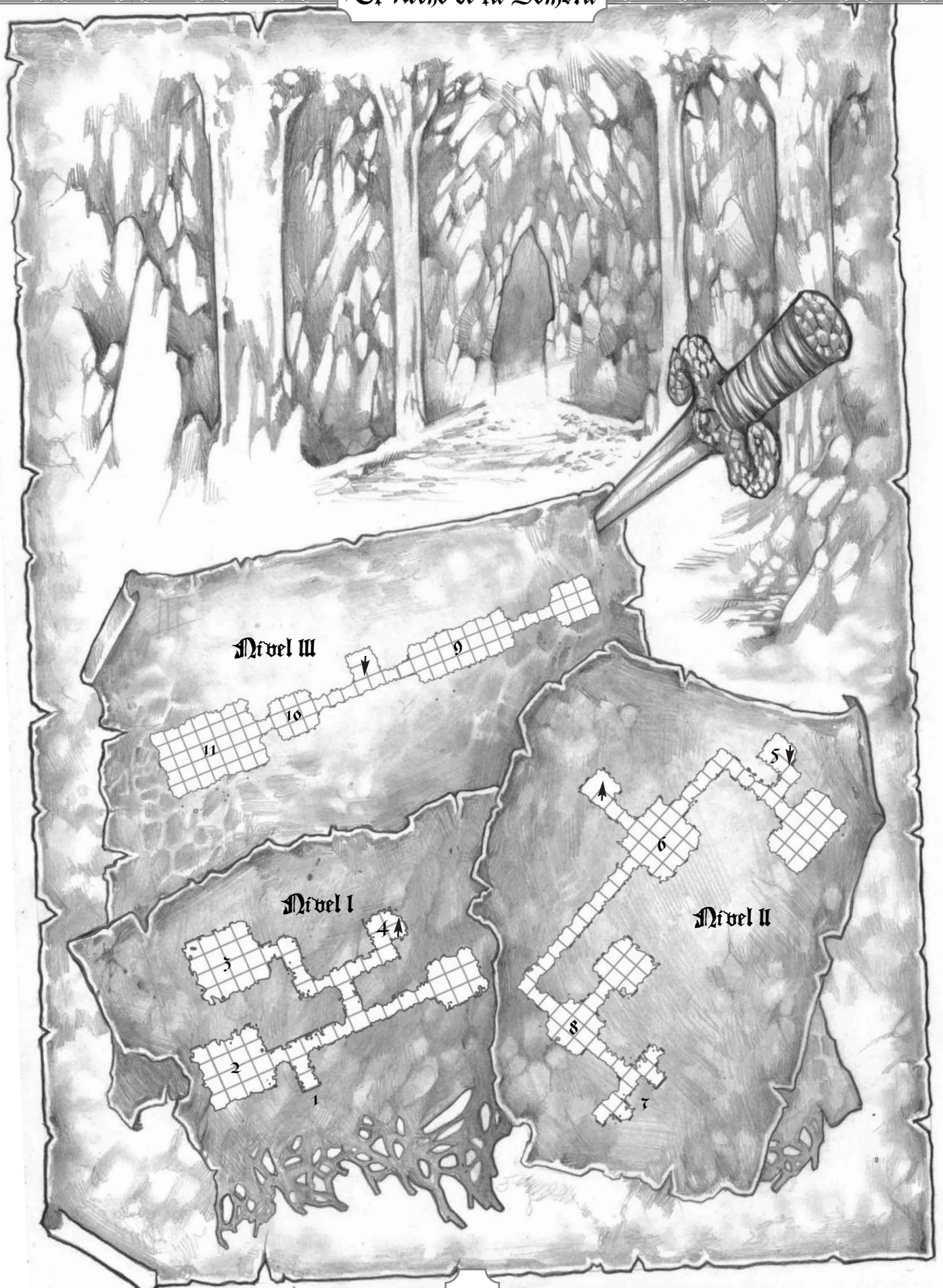
Este pozo es en realidad el hogar de tres elementales de hielo, que permanecen aletargados hasta que alguien entra en el pozo, normalmente algún orko que es arrojado desde lo alto por Zarashin como castigo.

Encontrarás las estadísticas de juego de los elementales de hielo en la página 29.

Tácticas: Los elementales se alzan del hielo en cuanto alguien vivo entra en el pozo, materializándose desde el agua helada y cayendo sobre sus víctimas. Su objetivo es incapacitar a todos los enemigos que puedan, congelándolos, para una vez los tienen sometidos, absorber todo su calor lentamente.

Tesoro: El agua apenas mide un par de palmos de profundidad, y en ella quedan los restos de orkos y otros desafortunados que acabaron en el pozo. Entre los restos, una prueba de Buscar (CD 15) permite encontrar 4 mo. Si el resultado supera la CD 20 también podrán encontrar una cota de mallas,





cubierta de escarcha pero en buen estado, y un puñal élfico (+1 al ataque y al daño).

Desde este pozo se puede trepar por la pared hacia la planta superior, ya que desde abajo se ve el puente de hielo unos treinta metros más arriba. Escalar por la pared no es sencillo, ya que la superficie es resbaladiza y las placas de hielo pueden arrojar al vacío al escalador. Para trepar se realizarán pruebas de Atletismo (CD 20). Un fallo por 5 o más puntos en cualquiera de los chequeos hace perder el agarre y el personaje cae, sufriendo 1d6 puntos de daño por cada tres metros. Una salvación exitosa de Reflejos (CD 10, + 1 por cada 3 metros de caída) reduce ese daño a la mitad.

Si un personaje logra escalar los 30 metros de la pared del pozo, accede al puente de hielo (sección 6).

4. ESCALERA DE PIEDRA

El pasillo lleva hasta unas encrespadas escaleras que suben en caracol durante muchos metros. Se trata de escalones de piedra, resquebrajados por el paso del tiempo, que se elevan entre las paredes de hielo azulado hasta perderse en lo alto.

Estas escaleras llevan al punto 5 del segundo nivel de las cuevas. Por aquí es por donde los orkos que intenten dar la alarma huirán a la carrera para alertar a Zarashin.

5. ESCALERAS DE BAJADA AL PRIMER NIVEL

6. EL PUENTE DE HIELO

Un pozo de paredes circulares se abre en el centro de la montaña, recibiendo los rayos del sol desde lo alto, que atraviesan lo que parece ser una cúpula de hielo. El pozo se pierde en las profundidades para aca-

bar en un pequeño lago subterráneo de aguas cristalinas. Un puente atraviesa el abismo, uniendo dos pasadizos que se abren en las paredes laterales y comunicándolos con un arco de piedra que hay esculpido en la pared norte.

Quando los personajes alcanzan este lugar, se encuentran con una figura en medio del paso. Se trata de un gigante azul, de poderosos brazos que sostienen un martillo de piedra. El gigante permanece paralizado, con su fría mirada posada en los PJs.

Si los dos gigantes azules han acompañado a los PJs, reconocen al gigante al instante.

— ¡Es Bohd! —exclama Unk y da un par de pasos para saludar a su compañero.

Pero entonces un resplandor centellea en los ojos del silencioso gigante y, sin previo aviso, levanta su martillo y golpea, alcanzando a Unk y arrojándolo al fondo del pozo. Al veros, el gigante emite un grito de puro odio, como si un terrible dolor le quemara las entrañas, y se lanza sobre vosotros blandiendo su martillo.

El gigante, controlado por el poder del elfo oscuro, se arroja sobre los PJs, con el único objetivo de eliminar a los intrusos.

Táctica: Bohd ataca como un loco y luchará hasta la muerte sin importar si ha de matar a sus compañeros o amigos de toda la vida. Si Bohd realiza un Golpe desequilibrante y el personaje falla la prueba de Reflejos por 5 o más puntos, en lugar de sufrir el efecto normal se verá lanzado fuera del puente y caerá al pozo. Aún podría ser sujetado por un compañero, pero tendrá que dedicar al menos un asalto completo en la tarea y durante ese tiempo ambos se considerarán desprevénidos.

Una vez finalizada la lucha, si Kon está con los PJs, el gigante se muestra aturrido, sin saber qué está sucediendo y cómo ha podido perder a sus compañeros.

El arco de piedra del norte lleva a una escalera en espiral que sube hasta el tercer nivel, donde Zarashin ya sabrá de la presencia de los intrusos, ya que su poder sobre Bohd le habrá alertado.

7. LA ENTRADA DEL RISCO

Una pared de piedra se alza desde la base de la montaña, hasta lo que parece un saliente en el que se adivina una gruta, a más de treinta metros de altura. Por desgracia, no hay ningún camino que lleve hasta lo alto y la pared está cubierta de placas de hielo y nieve.

La única manera de alcanzar esta entrada es escalando por la pared, lo cual no es sencillo, ya que la superficie es resbaladiza y las placas de hielo pueden arrojar al vacío al escalador. Para trepar se realizarán pruebas de Atletismo (CD 20). Un fallo por 5 o más puntos en cualquiera de los chequeos hace perder el agarre y el personaje cae, sufriendo 1d6 puntos de daño por cada tres metros. Una salvación exitosa de Reflejos (CD 10, + 1 por cada 3 metros de caída) reduce ese daño a la mitad.

Si los PJs alcanzan el saliente, pueden adentrarse por la cueva, cuyas paredes relucen azuladas por el hielo que las recubre.

8. DESPENSA

La galería lleva hasta una sala cuadrada, iluminada en una tonalidad azulada por los reflejos de la luz en las paredes cristalinas, que se abren en una serie de estantes tallados en el hielo. Multitud de piezas de carne

BOHD

55 PUNTOS

Tamaño: Grande.

Características: Fuerza 16 (+3), Destreza 12 (+1), Constitución 14 (+2), Inteligencia 8 (–1), Sabiduría 12 (+1), Carisma 10 (+0).

Rasgos raciales: Dureza, Énfasis en habilidad (+2 a Atletismo y +2 a Supervivencia), Entorno predilecto (colinas), Inmunidad al frío, Mula de carga, Oponente predilecto (orkos), Resistencia al daño 1.

Habilidades: Acrobacias +4, Atención +6, Atletismo +9, Artesanía (Trampas) +3, Buscar +2, Saber (Naturaleza) +4, Sigilo +2, Supervivencia +7, Trato con animales +3.

Dotes: Competencia con armaduras (Ligeras), Competencia con armas (Marciales), Competencia con armas (Sencillas), Duro de pelar, Furia, Golpe desequilibrante, Oponente predilecto (Animales), Permanecer consciente, Rastrear, Resistencia al dolor 2.

Bonificaciones: Ataque +7, Fortaleza +5, Reflejos +6, Voluntad +2.

Equipo: Martillo de piedra, Armadura de cuero, Ropa de viajero.

Combate: Iniciativa +6, Velocidad 9m, Defensa 15 (desprevénido 14), Armadura de cuero y piel dura (RD 3), Ataque sin armas +6 (1d4+3), Martillo de piedra +6 (2d8+4), Presa +12.

Salud: Puntos de resistencia 44, Umbral de herida grave 13

conservadas en frío ocupan los espacios, en lo que parece una despensa para guardar alimentos.

Esta sala es en efecto la despensa de la fortaleza del elfo oscuro. Aquí hay raciones de carne de alce y de mamuth, que los orkos han cazado en los territorios cercanos. En total hay más de 500 raciones de comida, más que suficiente para abastecer a la fortaleza durante meses. La sala que se abre a la derecha contiene más alimentos, así como pieles y prendas de abrigo obtenidas de los animales abatidos.

9. LA SALA APLASTANTE

El pasillo avanza hasta una sala alargada. El suelo de la gruta ha sido alisado y las paredes son de piedra granítica, con un nuevo pasadizo que se abre al fondo y que lleva hacia el este. En el centro de la sala hay dos figuras de pie, inmóviles como estatuas. Se trata de dos enormes gigantes azules, que montan guardia de manera silenciosa y no parecerían más que estatuas si no fuese por el subir y bajar de sus pechos con cada respiración.

Estos son los dos cazadores que acompañaron a Bohd en la búsqueda de los venados. El elfo oscuro los tiene totalmente controlados, de manera que se lanzarán al ataque en cuanto descubran a un intruso. Asimismo, una trampa se oculta en esta sala, ya que las paredes laterales esconden bloques de piedra que mediante un mecanismo atraviesan el pasillo y aplastan lo que encuentren a su paso. En cuanto uno de los PJs pase del centro de la sala, o cuando los gigantes se enfrenten a ellos, al pisar una de las losas del suelo se oye un chasquido y una trampa se ac-

ciona, surgiendo pilares como arietes que se estrellan contra la pared opuesta.

Los PJs deben enfrentarse a los gigantes mientras evitan los pilares, que pueden aplastar tanto a unos como a otros. Al inicio de cada asalto, tira 1d20 por cada personaje dentro de la sala, si obtiene de 1 a 5, un pilar sale a aplastarle, por lo que ha de dedicar el turno a esquivar el impacto del pilar. Para ello debe superar una prueba de Reflejos (CD 15) o sufrir 3d10 puntos de daño. Luego los pilares vuelven a su posición, a la espera de que alguien pise de nuevo alguna de las losas que los accionan.

Si los PJs tienen la ayuda de los dos gigantes del clan, estos se quedan paralizados al ver a los gigantes y no podrán luchar contra sus propios compañeros.

Tácticas: estos gigantes azules atacan sin importarles nada más, ya que el poder mental que ejerce Zarashin sobre ellos les impide actuar de otra manera. Al ver a los personajes les lanzarán sus martillos arrojados y luego cargarán contra ellos.

Trampa: Pilares aplastantes

Tipo: Estática.

Buscar: CD 20. Inutilizar mecanismo: CD 25.

Activación: Pisar baldosas.

Efecto: Reflejos CD 15 para esquivar los bloques o 3d10 puntos de daño.

Si los PJs derrotan a los gigantes, puede que sientan pena por haber tenido que eliminar a aliados. Ello puede acrecentar su odio hacia quien sea el responsable de la locura de sus compañeros.

Al otro lado, el pasillo da a una pequeña caverna, en cuya pared hay una palanca, que al accionarla abre la puerta de piedra de la sala 10.

10. LA PUERTA DE PIEDRA

El pasillo termina en una pequeña cámara cuadrada de paredes de roca y hielo, en cuyo centro se alza una puerta de piedra granítica, que cierra el paso.

Esta puerta conduce a los aposentos de Zarashin y sólo puede ser abierta por el elfo oscuro o por alguien que active la palanca que hay al fondo de la sala 9.

11. LA SALA DE ZARASHIN

Seguís por el pasadizo hasta que llegáis a una nueva sala, ésta más amplia e iluminada por la azulada luz que se filtra por las placas de hielo del techo. Varias columnas de piedra se alinean en los laterales y forman un camino que lleva hasta un arco finamente decorado con grabados.

De pronto una figura emerge de la oscuridad del arco. Se trata de un elfo alto y estilizado, de piel oscura y cabello gris que cae por su espalda como un torrente de plata, dejando su rostro despejado.

— Bienvenidos, intrusos —os saluda con una voz cargada de desdén—. Si hay algo que no soporto son las visitas inesperadas, y menos aquellas que osan matar a mis juguetes.

Si junto a los PJs va Kon, éste se vuelve loco por la rabia al ver al elfo oscuro.

— ¡Maldito! —grita Kon y alza su garrote para lanzarse al ataque. Pero entonces el elfo levanta su mano izquierda y le señala con un dedo

GONS Y KUNS

55 PUNTOS

Tamaño: Grande.

Características: Fuerza 16 (+3), Destreza 12 (+1), Constitución 14 (+2), Inteligencia 8 (−1), Sabiduría 12 (+1), Carisma 10 (+0).

Rasgos raciales: Dureza, Énfasis en habilidad (+2 a Atletismo y +2 a Supervivencia), Entorno predilecto (colinas), Inmunidad al frío, Mula de carga, Oponente predilecto (orkos), Resistencia al daño 1.

Habilidades: Acrobacias +4, Atención +6, Atletismo +9, Artesanía (Trampas) +3, Buscar +2, Saber (Naturaleza) +4, Sigilo +2, Supervivencia +7, Trato con animales +3.

Dotes: Competencia con armaduras (Ligeras), Competencia con armas (Marciales), Competencia con armas (Sencillas), Duro de pelar, Furia, Lanzador experto, Oponente predilecto (Animales), Permanecer consciente, Rastrear, Resistencia al dolor 2.

Equipo: Martillo de piedra, Martillo de piedra arrojado, Armadura de cuero, Ropa de viajero.

Bonificaciones: Ataque +7, Fortaleza +5, Reflejos +6, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +6, Velocidad 9m, Defensa 15 (desprevenido 14), Armadura de cuero y piel dura (RD 3), Ataque sin armas +6 (1d4+3), Martillo de piedra +6 (2d8+4), Martillo de piedra arrojado +6 (2d4+3), Presa +12.

Salud: Puntos de resistencia 44, Umbral de herida grave 13

a la vez que pronuncia un conjuro. Kon detiene su ataque al instante, y entonces se vuelve lentamente hacia vosotros. Sus ojos brillan con un fulgor helado y su rostro inexpresivo se contrae súbitamente con un arrebatado de furia antes de cargar contra vosotros.

— Es muy fácil controlar a estas bestias —se ríe el elfo oscuro y contempla divertido como Kon os ataca con su garrote.

Los PJs no tienen más remedio que matar a Kon, ya que el elfo oscuro lo controla y el gigante no dejará de luchar hasta la muerte.

Considera que Kon adquiere las siguientes dotes: Duro de pelar, Furia, Permanecer consciente y Resistencia al dolor 2.

Si los PJs derrotan al gigante azul o si éste no les acompañaba, el elfo oscuro se enfrenta a ellos, decidido a eliminar a esos intrusos tan molestos.

Táctica: Zarashin intenta controlar a sus enemigos, primero a los más fuertes, para que ataquen a sus propios compañeros. Después utiliza sus hechizos para sembrar el caos (oscuridad o esfera flamígera), para finalmente atacar con su espada y eliminar a sus rivales.

ZARASHIN

Mago elfo oscuro

Descripción: Se trata de un alto y estilizado elfo de piel oscura y cabello gris que cae por su espalda como un torrente de plata, dejando su rostro despejado. Tiene un ojo rojizo mientras que una cicatriz cruza su otro ojo. Viste una ligera armadura de cuero negro y metal adornada con delicadas filigranas de oro y porta una alargada espada de filo azulado.

ZARASHIN

80 PUNTOS

Tamaño: Mediano.

Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 14 (+2), Constitución 14 (+2), Inteligencia 16 (+3), Sabiduría 14 (+2), Carisma 12 (+1).

Rasgos raciales: Énfasis en habilidad (+2 Atención y +2 Buscar), Entorno predilecto (Subterráneos), Infravisión 2, Inmunidad a dormir, Longevidad, Sensibilidad a la luz (deslumbrado en luz del sol o brillante, -1 a Ataque y pruebas que requieren vista).

Habilidades: Artesanía (Alquimia) +9, Atención +9, Buscar +7, Concentración +9, Diplomacia +6, Idiomas 2 (siss, stumlandés y orkan), Montar +4, Saber (Arcano) +9, Saber (Geografía) +8, Saber (Subterráneo) +9.

Dotes: Competencia con armaduras (Ligeras), Competencia con armas (Marciales), Especialidad en ataque (Espada de Luna), Maximizar conjuro, Memoria eidética.

Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +6, Reflejos +7, Voluntad +7.

Aptitudes sobrenaturales: Aptitud mágica 4, Reserva de Esencia 11. **Conjuros:** (*Magnitud 0*) Leer magia, Detectar auras mágicas, Atontar, Llamada, Resistencia, Mano de mago. (*Magnitud 1*) Armadura de mago, Confusión menor, Hechizar persona, Orden imperiosa, Proyectil mágico. (*Magnitud 2*) Esfera flamígera, Oscuridad, Partículas rutilantes. **Aptitud sortilega:** Inmovilizar persona (*Magnitud 2*)

Equipo: Espada de Luna, Armadura de cuero negro.

Combate: Iniciativa +7, Velocidad 12m, Defensa 17 (desprevenido 15), Armadura de cuero negro (RD 3), Ataque sin armas +4 (1d3+1), Espada de Luna +6 (1d10+1, 19-20), Presa +3.

Salud: Puntos de resistencia 36, Umbral de herida grave 10.



Historia: Zarashin fue un estudioso de la magia desde niño, desarrollando una rápida aptitud para el lanzamiento de hechizos, lo que le hizo ganarse el respeto y la admiración de muchos jóvenes. Sin embargo, un conflicto con uno de los clérigos de Izz, le valió la expulsión del reino subterráneo que hay bajo el bosque de la Araña. Vagando por la superficie, el elfo oscuro se unió a otros de los suyos en la búsqueda de poder, hasta que encontró las cuevas de hielo, lugar donde se asentó y empezó a extender sus dominios.

Personalidad: De ambición desmedida, Zarashin sólo desea acumular poder y más poder, sin importarle que otros tengan que sufrir o morir por ello.

Si derrotan al elfo oscuro, Zarashin cae a sus pies, la sangre brotando en violentos estertores por su boca. El elfo oscuro musita una última maldición y entonces su cuerpo queda rígido con su cruel mirada perdida en el infinito.

Tesoro: entre sus posesiones tiene los siguientes objetos:

✦ Espada de Luna: Es una alargada espada de filo azulado. La espada proporciona a su portador los beneficios de la dote Impacto brutal 3 cuando impacta con ella.

Tipo: Marcial, Daño: 1d10, Crítico: 19-20/x2, Tipo de daño: Cortante, FUE mín.: 10, Tamaño: M, Peso: 3 kg.

✦ Armadura de cuero negro: Armadura de los elfos oscuros, es muy ligera y resistente (RD 3 y Penalización 0).

✦ 700 reales de plata.

FINALIZANDO LA AVENTURA

Una vez derrotado el elfo oscuro, las colinas vuelven a la normalidad y las manadas de animales regresan. Si los PJs vuelven al clan de la Roca Solitaria serán bien recibidos y obtendrán la recompensa pactada. Los gigantes lamentan la pérdida de los suyos, pero saben que el clan se ha librado de un gran peligro, ya que si el elfo oscuro hubiese logrado formar un ejército, hubiese arrasado las colinas.

Tras esta aventura es posible que Zarashin no estuviese solo y que un grupo de elfos oscuros lleguen a las colinas en busca de su maestro. Estos elfos pueden no tomarse nada bien que un grupo de gigantes azules haya acabado con el mago, así que sus planes serán vengarle, ya sea arrasando el poblado o eliminando a los aventureros que cumplieron el encargo de matar a Zarashin.

Otras Aventuras con los Gigantes

Para terminar este apartado, a continuación se incluyen tres ideas de aventuras que tienen lugar en el clan de la Roca Solitaria. Estas historias pueden jugarse de manera independiente, o bien formando una pequeña campaña, en la cual el clan de gigantes azules debe luchar por su supervivencia, resistir una traición dentro de su propio pueblo y buscar al traidor en la guarida de sus más odiados enemigos. Los personajes pueden ser miembros del clan o un grupo de aventureros que les ayudan, ganándose de este modo un grupo de aliados tan fieles como feroces.

IDEA DE AVENTURA: EL ATAQUE DEL CLAN DEL MARTILLO

La enemistad entre el clan de la Roca Solitaria y el clan del Martillo llega a su clímax cuando los guerreros de éste último intentan apoderarse de las manadas de mamuths de los primeros y llevarlos a su territorio. Los PJs deben atrapar a los ladrones y hacer regresar a los animales a su valle. Pero esto es sólo el principio, ya que pocos días después una partida de guerreros del clan rival intenta un ataque por sorpresa en la Roca Solitaria, gracias a la ayuda de alguien de dentro que les abre la entrada secreta. Los PJs deben ayudar en la defensa de las cuevas y evitar que los invasores asesinen a Urt, ya que el principal objetivo del clan del Martillo es deshacerse del gigante que lidera al clan. Una vez rechazado el ataque, la duda en la Roca Solitaria es saber quién ha dejado entrar a los invasores y por qué.

IDEA DE AVENTURA: EL ASESINO DE GIGANTES

Después del ataque del clan del Martillo, la desconfianza crece entre los miembros del clan de la Roca Solitaria. El chamán Hors acusa a Urt de no mantener el orden en el clan y exige que haya un nuevo Guía, que imponga disciplina y acabe con los traidores. Poco después Grom, el anciano chamán del clan, aparece muerto en su cueva. A simple vista parece una muerte natural, pero un poco de investigación revela que fue envenenado (como se puede comprobar en el cuenco de moras que cenó esa noche).

Hors, usando a su aliada Rin, planea hacerse con el control absoluto del clan. Para ello, debe eliminar al chamán y al Guía, lo cual lleva a cabo gracias a sus conocimientos en venenos y a la ayuda de la mujer del Guía, que es la encargada de colocar las frutas envenenadas.

Sólo la intervención de los PJs puede detener el plan de Hors y salvar la vida a Urt, para lo que deberán investigar el asesinato de Grom y descubrir quién está detrás de esta traición. Al ser descubierto, Hors lanzará a los gigantes que le apoyan contra los fieles a Urt, de manera que una batalla fratricida estalla en las mismas galerías de la Roca Solitaria. Al final, Hors huye y abandona al resto, dejando a Rin sola para afrontar el terrible castigo por su traición.

IDEA DE AVENTURA: EN BUSCA DEL TRAIADOR

El clan de la Roca Solitaria está al borde de la desaparición, debilitado por las continuas traiciones del chamán Hors. Urt, decidido a que el traidor no escape, pide a los PJs que lo encuentren y le hagan regresar para recibir justicia. Para ello, los PJs deben seguir el rastro del traidor, el cual les lleva nada más y nada menos que al valle del Trueno, la red de cuevas que sirve de hogar al clan del Martillo.

Para lograr su objetivo, los PJs deben infiltrarse en la guarida de sus enemigos, evitando ser descubiertos, y alcanzar las cavernas interiores, donde Hors se ha refugiado junto a su aliado, el Guía del clan. Capturar con vida al traidor será difícil, pero los PJs pueden eliminar al chamán y, a la vez, debilitar al clan rival. Después, escapar de unas cuevas plagadas de gigantes enemigos no será fácil, pero sin duda sus compañeros de la Roca Solitaria les recibirán como héroes si lo consiguen.

Criaturas y Monstruos

En este apartado se describen una serie de animales y monstruos que forman el hábitat natural de los gigantes azules.

DUENDE DE LAS NIEVES

45 PUNTOS

Huraños y desconfiados, los duendes de las nieves son criaturas solitarias y escurridizas. Su aspecto es humanoide, aunque su cabeza es ligeramente más grande de lo que dictan las proporciones clásicas. Su piel es blanca y brillante y sus ojos de un azul resplandeciente, como si fueran valiosas gemas. Al ser inmunes al frío, habitualmente van desnudos. Estos duendes tienen un talento especial para encontrar objetos mágicos, los cuales atesoran y coleccionan. Viven dentro de grutas estrechas y sinuosas y durante sus longevas vidas llegan a reunir colecciones realmente singulares de objetos mágicos, habitualmente robados a aventureros descuidados o saqueados de víctimas del frío.

Tipo de criatura: Fata Menuda.

Características: Fuerza 8 (-1), Destreza 16 (+3), Constitución 8 (-1), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 12 (+1), Carisma 13 (+1).

Rasgos raciales: Distraer (Engañar), Entorno predilecto (Subterráneo), Esquiva asombrosa, Inmunidad al frío, Infravisión 2, Redirigir, Rodar a la defensiva, Velocidad reducida.

Habilidades: Acrobacias +8, Atención +8, Atletismo +3, Averiguar intenciones +6, Buscar +7, Engañar +8, Juegos de manos +9, Saber (Subterráneo) +7, Sigilo +17, Supervivencia +7.

Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +2, Reflejos +10, Voluntad +3.

Atributos sobrenaturales: Reserva de Esencia 3. Aptitud sortilaga: Detectar auras mágicas.

Combate: Iniciativa +10, Velocidad 6m, Defensa 22 (desprevenido 19), Ataque desarmado +6 (1), Presa -8.

Salud: Puntos de resistencia 12, Umbral de herida grave 5.

ELEMENTAL DE HIELO

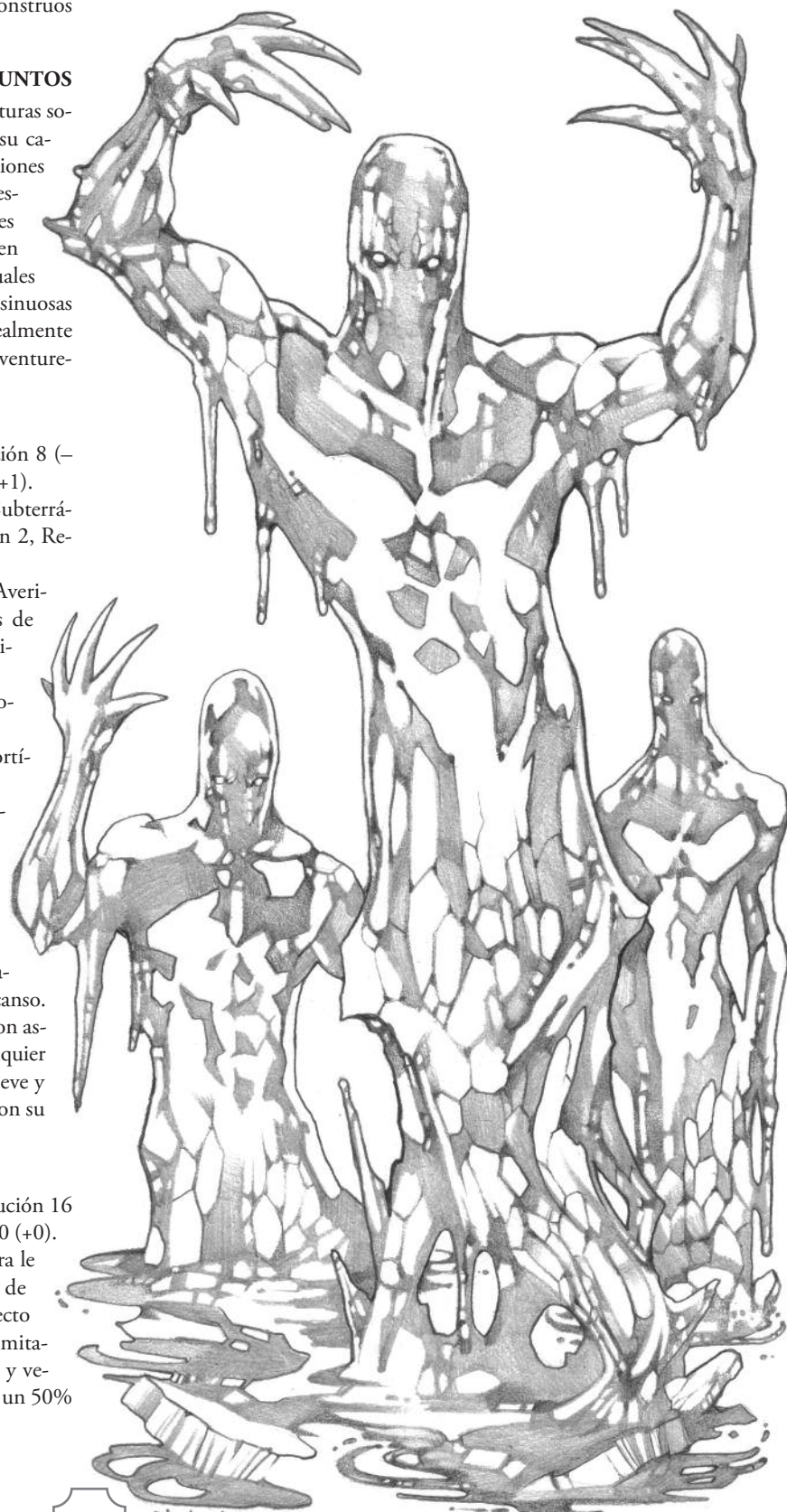
50 PUNTOS

Un elemental de hielo es un espíritu malvado que permanece encerrado en un lugar concreto, materializándose a través del hielo y atacando a aquellos que interrumpen su descanso. Se trata de seres formados por escarcha y placas de hielo, con aspecto vagamente humanoide, pero carentes de rasgos o cualquier atisbo de vida. Al detectar a un ser vivo, surgen entre la nieve y el hielo y caen sobre sus presas, confiando en congelarlas con su contacto para después absorber el calor de sus cuerpos.

Tipo de criatura: Elemental mediano.

Características: Fuerza 16 (+3), Destreza 14 (+2), Constitución 16 (+3), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 10 (+0), Carisma 10 (+0).

Rasgos raciales: Absorción de calor (si apresaa a una criatura le robará el calor de su cuerpo, causándole 1d4 puntos de daño no letal cada asalto, además de cualquier otro efecto normal de la presa), Arma viviente 2, Competencias limitadas, Inmunidades (aturdimiento, frío, dormir, parálisis y veneno), Resistencia al dolor 5, Vulnerable al fuego (recibe un 50% más de daño de ataques basados en el fuego)



Habilidades: Atención +4, Sigilo +8, Supervivencia +2.

Bonificaciones: Ataque +6, Fortaleza +5, Reflejos +5, Voluntad +4.

Aptitudes sobrenaturales: Esencia 4, **Aptitudes sortílegas:** Rayo de fatiga (1), Helar metal (2).

Combate: Iniciativa +5, Velocidad 9m, Defensa 15 (desprevenido 13), Ataque desarmado +6 (1d6+3), Presa +7 (absorción calor, 1d4 daño no letal).

Salud: Puntos de Resistencia 36, Umbral de herida grave 11.

GIGANTE DE LOS HIELOS

90 PUNTOS

En las cotas más altas de las montañas viven los gigantes de los hielos, enormes seres de piel grisácea y pelo escarchado. Según la leyenda, estos gigantes nacen del hielo perpetuo, cobrando vida e inteligencia por la voluntad del Dios de la Montaña. Sea cierto o no, la verdad es que son totalmente inmunes al frío, que de hecho necesitan para vivir, y su contacto es gélido. Solitarios y huraños, rara vez descienden de las cimas montañosas en las que viven, aunque en ocasiones un alud puede arrastrar a uno de ellos ladera abajo. Cuando esto ocurre, el gigante de los hielos enterrado bajo la nieve espera entonces el momento de despertar y liberarse, habitualmente furioso y hambriento.

Aunque es inusual, algunos clanes de gigantes azules han trabado relación con un gigante de los hielos. Ofreciéndole mamuths y otros presentes, el clan puede lograr la simpatía de este primo lejano, un poderoso aliado al que recurrir en caso de emergencia.

Tipo de criatura: Gigante Enorme.

Características: Fuerza 27 (+8), Destreza 11 (+0), Constitución 29 (+9), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 12 (+1), Carisma 10 (+0).

Rasgos raciales: Aguante, Arma viviente 2, Contacto gélido (su cuerpo emite temperaturas bajo cero, las criaturas que no sean inmunes sufren los efectos del frío extremo), Dureza, Duro de pelar, Firme, Entorno predilecto (Montañas), Inmunidad al frío (incluido el de origen mágico), Permanecer consciente, Resistencia al daño 5, Resistencia al dolor 3, Sensibilidad al calor (las temperaturas por encima de los 0 °C le afectan como si fuera calor extremo), Velocidad incrementada.

Habilidades: Atención +7, Atletismo +13, Intimidar +10, Saber (Naturaleza) +7, Sigilo -8, Supervivencia +9.

Bonificaciones: Ataque +6, Fortaleza +17, Reflejos +4, Voluntad +5.

Combate: Iniciativa +4, Velocidad 12m, Defensa 12 (desprevenido 12), Piel dura (RD 5), Ataque desarmado +4 (1d10+8), Presa +22.

Salud: Puntos de resistencia 94, Umbral de herida grave 22.

MAMUTH

65 PUNTOS

Los mamuths son gigantescos animales herbívoros, de enormes colmillos y enormes cuerpos cubiertos por un espeso pelaje lanoso. Similares a los elefantes pero mucho más grandes, viven en regiones de clima frío y nieve, como son las cumbres de las colinas o las montañas. A pesar de ser normalmente pacíficos y tranquilos, cuando son atacados o están en peligro reaccionan con una violencia brutal, y su fuerza desencadenada puede ser temible.

Tipo de criatura: animal enorme.

Características: Fuerza 32 (+11), Destreza 10 (+0), Constitución 28 (+9), Inteligencia 2 (-4), Sabiduría 13 (+1), Carisma 6 (-2).

Rasgos raciales: Arma natural 2 (colmillos), Competencias limitadas, Derribo mejorado, Entorno predilecto (colinas nevadas), Miembro adicional (trompa), Olfato animal (detecta enemigos ocultos en 18 metros y le permite rastrear), Pisotear 4 (puede pisotear a una criatura derribada de tamaño inferior, causándole 2d6+16 puntos de daño, Reflejos (CD 15) reduce el daño a la mitad), Velocidad incrementada I.

Habilidades: Atención +7, Intimidar +10, Sigilo -8, Supervivencia +7.

Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +15, Reflejos +2, Voluntad +4.

Combate: Iniciativa +2, Velocidad 12m, Defensa 10 (desprevenido 10), Colmillos +4 (2d4+11), Pisotear +4 (2d6+16, Reflejos CD 15 reduce a la mitad), Presa +25.

Salud: Puntos de Resistencia 88, Umbral de herida grave 19.

NAGA BLANCA

85 PUNTOS

Como el resto de las nagas, las blancas poseen un largo cuerpo de serpiente que ronda los cinco metros de largo y los 180 kilos de peso, finalizado en una cabeza humanoide de aspecto reptiliano. Como su nombre indica, las escamas de estas nagas son normalmente blancas, aunque pueden tener también tonos grisáceos muy claros o franjas de color azul celeste. Esta variedad se ha adaptado totalmente al frío y solo se la encuentra en páramos helados, normalmente en montañas de cierta altitud, donde estos seres anidan en grutas sinuosas y profundas. Inteligentes y malignas, las nagas blancas hipnotizan con su mirada a sus víctimas, a las que luego devoran vivas. Al contrario que otras nagas no son venenosas, sino constrictoras, pero al igual que sus primas son hechiceras consumadas y muy territoriales.

Tipo de criatura: Aberración Grande.

Características: Fuerza 18 (+4), Destreza 13 (+1), Constitución 18 (+4), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 17 (+3), Carisma 17 (+3).

Rasgos raciales: Arma viviente, Estrangular, Infravisión 2, Presa mejorada, Resistencia al Daño 3, Velocidad incrementada.

Habilidades: Atención +11, Atletismo +7, Concentración +13, Idiomas (stumlades, siss), Intimidar +6, Saber (Arcano) +10, Sigilo +2, Supervivencia +7.

Bonificaciones: Ataque +6, Fortaleza +7, Reflejos +6, Voluntad +9.

Atributos sobrenaturales: Reserva de Esencia 9, Intensificar conjuro. **Aptitudes sortílegas:** Inmovilizar animal (2), Inmovilizar persona (3).

Combate: Iniciativa +6, Velocidad 12m, Defensa 15 (desprevenido 14), Piel dura (RD 3), Mordisco +5 (1d6+4), Presa +12.

Salud: Puntos de resistencia 52, Umbral de herida grave 13.

OSO

55 PUNTOS

Sin duda uno de los mamíferos más temibles. Enfrentarse a un oso puede costarle la vida incluso a los guerreros más expertos. Apacibles y tranquilos en su entorno, pero malhumorados y territoriales cuando lo ven amenazado, los osos protegen y cuidan a los suyos atacando con una furia imparable. De piel dura, garras afiladas, patas capaces de tirar un árbol y unas mandíbulas que triturarían a casi cualquier criatura, un oso es un gran guerrero natural.

Tipo de criatura: Animal grande.

Características: Fuerza 26 (+8), Destreza 13 (+1), Constitución 21 (+5), Inteligencia 2 (-4), Sabiduría 12 (+1), Carisma 6 (-2)

Rasgos raciales: Aguante, Arma natural 1 (Zarpa), Arma natural 4 (Mordisco), Arrollar mejorado, Carga poderosa 1, Competencias limitadas, Dureza, Especialidad en ataque (Zarpa), Golpe desequilibrante, Infravisión 1, Olfato animal (detecta enemigos ocultos en 18 metros y le permite rastrear), Resistencia al daño 2, Velocidad incrementada.

Habilidades: Atención +6, Atletismo +8, Intimidar +6, Sigilo -3, Supervivencia +6.

Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +9, Reflejos +6, Voluntad +3.

Combate: Iniciativa +6, Velocidad 12m, Defensa 15 (desprevenido 14), Piel dura (RD 2), Zarpa +6 (1d6+8), Mordisco +4 (1d12+8), Presa +12

Salud: Puntos de resistencia 60, Umbral de herida grave 17

PUMA

35 PUNTOS

Es un gran felino solitario y territorial, de constitución esbelta y muy ágil. Aunque un macho adulto ronda los 80 kilogramos de peso, la fuerte musculatura de su mandíbula y sus garras retráctiles le permiten derribar y sujetar presas mucho más pesadas que él. Es un cazador sigiloso, veloz y muy adaptable, ya que no tiene preferencia por un tipo concreto de presa o clima. Suele establecer su refugio en cavernas y zonas escarpadas, por las que se mueve con gran agilidad. Con esfuerzo y paciencia un puma criado desde cachorro puede convertirse en un fiel compañero animal.

Tipo de criatura: Animal mediano.

Características: Fuerza 16 (+3), Destreza 19 (+4), Constitución 15 (+2), Inteligencia 2 (-4), Sabiduría 12 (+1), Carisma 6 (-2).

Rasgos raciales: Agarre mejorado, Arma natural 2 (Mordisco), Competencias limitadas, Correr, Derribo mejorado, Desgarriamiento, Especialidad en ataque (Mordisco), Infravisión 1, Olfato animal (detecta enemigos ocultos en 18 metros y le permite rastrear), Sujeción mejorada, Velocidad incrementada.

Habilidades: Atención +6, Atletismo +11, Intimidar +4, Sigilo +12, Supervivencia +6.

Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +5, Reflejos +7, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +7, Velocidad 12m, Defensa 17 (desprevenido 13), Garras +4 (1d3+3), Mordisco +6 (1d6+3), Presa +3.

Salud: Puntos de resistencia 36, Umbral de herida grave 11.

SERPIENTE DE ESCARCHA

60 PUNTOS

Las serpientes de escarcha son unos pesados reptiles adaptados a la vida en las regiones más frías de Valsorth. Se trata de una gigantesca serpiente de escamas blancas cubiertas de piezas de escarcha y hielo, lo que la hace especialmente resistente a los ataques físicos y a los basados en el frío. Una serpiente adulta alcanza los diez metros de longitud y la media tonelada de peso. Su cabeza alargada se abre con unas mandíbulas de colmillos de hielo por donde asoma una bífida lengua de color carmesí, siendo su mordedura un peligro pues congela los miembros y los paraliza, para después poder devorar con calma a sus presas.

Cuando la serpiente de escarcha se encuentra acorralada, recurre a su ataque más poderoso, ya que agitando su cuerpo a gran veloci-

dad, lanza una lluvia de puntas de hielo a su alrededor que se clavan en todo aquello que encuentran.

Tipo de criatura: Animal grande.

Características: Fuerza 20 (+5), Destreza 16 (+3), Constitución 18 (+4), Inteligencia 2 (-4), Sabiduría 12 (+1), Carisma 6 (-2).

Rasgos raciales: Arma natural 1 (Mordisco), Arma natural 2 (Proyectiles de escarcha), Alcance adicional 3 (Proyectiles de escarcha), Ataque de torbellino, Competencias limitadas, Estrangulación, Infravisión 1, Inmunidad al frío, Nadador 3, Olfato animal (detecta enemigos ocultos en 18 metros y le permite rastrear), Reducción de daño (frío) 2, Resistencia al daño 2, Sujeción mejorada, Velocidad incrementada, Venenoso 4.

Habilidades: Acrobacias +11, Atención +9, Atletismo +13, Intimidar +6, Sigilo +7, Supervivencia +7.

Bonificaciones: Ataque +7, Fortaleza +9, Reflejos +6, Voluntad +3.

Combate: Iniciativa +6, Velocidad 12m reptando/9 m nadando, Defensa 15 (desprevenido 12), Piel dura (RD 2, RD 6 contra frío), Mordisco +6 (1d6+5 y veneno CD 17, daño inicial/secundario 1d6 Destreza), Proyectiles de escarcha +4 (1d8+2, ataque de torbellino en 3 metros), Presa +12.

Salud: Puntos de resistencia 56, Umbral de herida grave 13.

TIGRE DE LAS NIEVES

50 PUNTOS

Se trata del felino más poderoso que merodea por las colinas de Terasdur (y, probablemente, de todo Valsorth). Profundamente territorial, suele vivir en manadas formadas por uno o dos machos dominantes, que lideran un número variable de hembras fértiles y sus crías, aunque es común verlos cazar en solitario.

Un tigre de las nieves adulto pesa en torno a los 350 kilogramos y cuenta con unos prominentes colmillos de hasta 50 centímetros de largo que emplea como letales cuchillas. Sus presas favoritas son grandes mamíferos como bisontes, venados o incluso mamuths. Al contrario que otros felinos, que emplean sus mandíbulas para sujetar y estrangular a sus presas, los tigres de las nieves aprovechan sus afilados colmillos para degollar a sus víctimas o abrirles profundas heridas en el abdomen, con lo que después sólo deben esperar a que se desangren.

Tipo de criatura: Animal grande.

Características: Fuerza 26 (+8), Destreza 14 (+2), Constitución 18 (+4), Inteligencia 2 (-4), Sabiduría 12 (+1), Carisma 6 (-2).

Rasgos raciales: Arma natural 5 (Mordisco), Competencias limitadas, Crítico mejorado (Mordisco), Derribo mejorado, Especialidad en ataque (Mordisco), Impacto brutal 2, Infravisión 1, Olfato animal (detecta enemigos ocultos en 18 metros y le permite rastrear), Velocidad incrementada.

Habilidades: Atención +6, Atletismo +8, Intimidar +8, Sigilo +4, Supervivencia +6.

Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +8, Reflejos +7, Voluntad +3.

Combate: Iniciativa +7, Velocidad 12m, Defensa 16 (desprevenido 14), Garras +3 (1d4+8), Mordisco +5 (2d6+8, 19-20), Presa +13.

Salud: Puntos de resistencia 54, Umbral de herida grave 13.

Open Game License

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkinson, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins and JD Wilker.

Mutants & Masterminds, Copyright 2005, Green Ronin Publishing; Author Steve Kenyon. OGL Ancients, Copyright 2004, Mongoose Publishing Limited; Author Richard Neale.

El Tesoro de la Desesperanza, Copyright 2007, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Pedro J. Ramos.

NSd20, Copyright 2008, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Pedro J. Ramos, Manuel J. Sueiro and Ignacio López Echeverría

El Reino de la Sombra, Copyright 2009, NOSOLOROL Ediciones; Authors: José Luis López Morales, Borja Salcines and Manuel J. Sueiro

¡Bienvenido de nuevo a Walsorth, viajero, pues esta vez tus pasos te han llevado a lo más profundo de las colinas de Terasdur. En esta inhóspita región, entre valles de nieves eternas, simas y desfiladeros por los que pocos se atreven a aventurarse, vive una raza poco conocida por el resto de habitantes del mundo. Se trata de los gigantes azules, corpulentos guerreros y cazadores, de costumbres brutales y violentas para sobre vivir en un entorno tan hostil, bajo la amenaza de los clanes bárbaros o las invasiones orkas llegadas desde el norte.

¡SUBE A LAS MÁS ALTAS CUMBRES DEL MUNDO DE
WALSORTH Y CONOCE A SUS MISTERIOSOS HABITANTES!

Si les ofendes habrás despertado la ira de los más feroces enemigos, pero si ganas su confianza y respeto tendrás los más poderosos aliados y podrás caminar **En Compañía de Gigantes**. En este suplemento encontrarás:

- Completa información sobre la forma de vida de los gigantes azules, su historia, sus costumbres y sus ritos, incluyendo nuevos **milagros** del dios Orn.
- Nuevas **ocupaciones, dotes y equipo** para personalizar a tus personajes gigantes. Interpreta a un temible **Guardián de las Nieves** o a un tres veces maldito **Desterrado** y ármate con un poderoso hacha de **hielo perpetuo**.
- Una completa descripción del **Clan de la Roca Solitaria** para que los gigantes azules entren inmediatamente en tu campaña y una **aventura** lista para jugar que puede suponer el inicio de una serie de aventuras para la que te ofrecemos múltiples **ideas**.
- Nuevas **criaturas** con las que medir la fuerza de los héroes, desde el travieso **Duende de las Nieves** hasta la monstruosa **Serpiente de Escarcha**.

