

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.

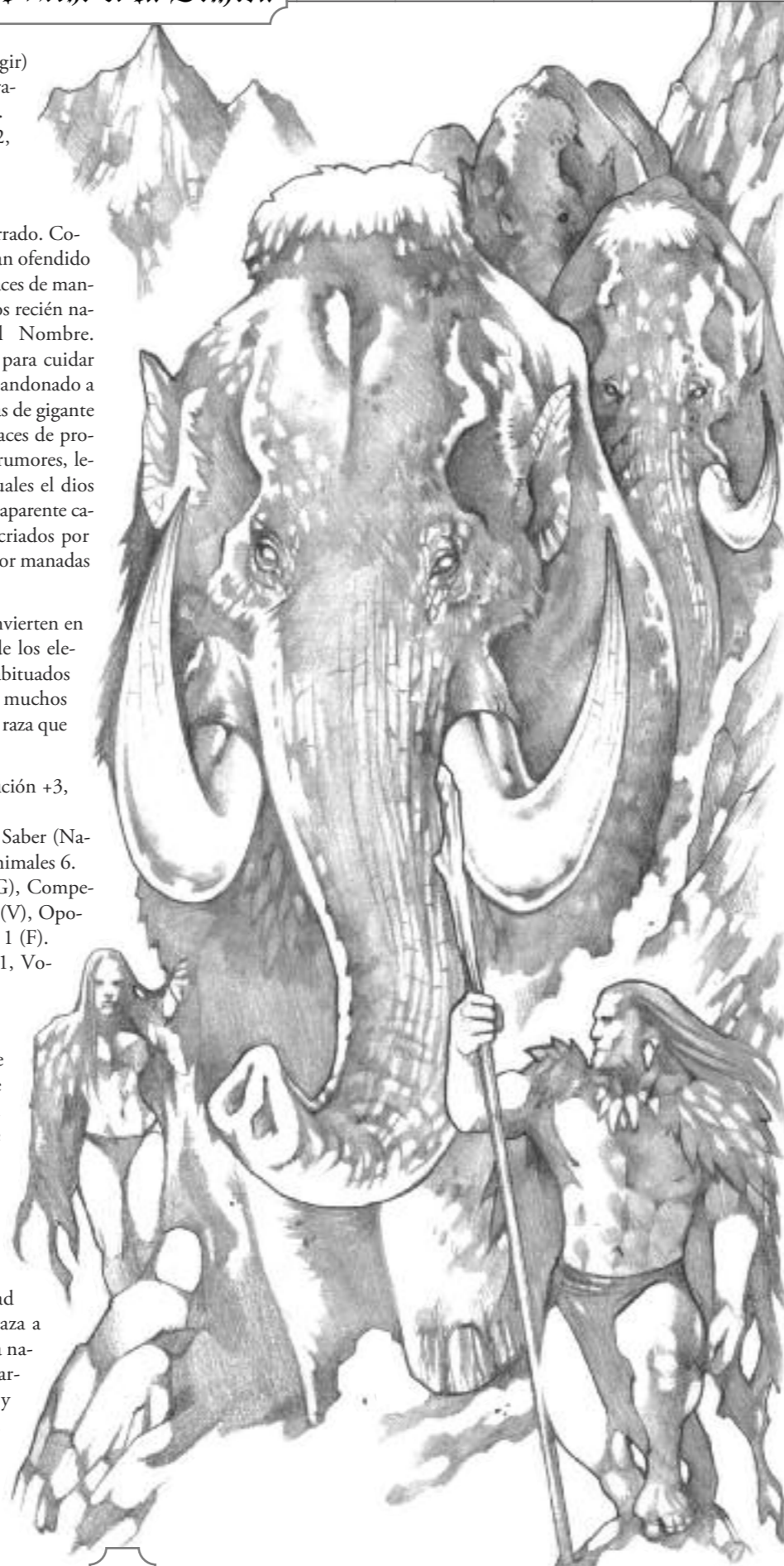
Dotes (5): Competencia con armaduras (Ligeras) (G), Competencia con armas (Sencillas) (G), Empatía animal (V), Oponente predilecto (gigante) (V), Resistencia al daño 1 (F).

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 aturdido, 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.