



## EN COMPAÑÍA DE GIGANTES

**V**iajero, 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 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 prosocrita 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.