

# 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 trascendentales 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 despide 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. Fracasar 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

