

La cacera del gegant

Un petit poble als peus de la muntanya porta uns mesos patint els saquejos d'un terrible gegant. Cada nit s'endú una cabra, una vaca, un porc... o el que sigui que trobi. Un dia, en Joanet, el fill del pagès més important del poble, decideix prendre cartes en l'assumpte i sortir a caçar el gegant. Després de tres dies, per desgràcia, no hi ha notícies d'en Joanet. En canvi, el gegant sí que ha tornat i ha tornat a robar bestiar. El batle del poble suplica als jugadors que rescatin en Joanet i donin caça al gegant.

El rescat d'en Joanet

Els jugadors segueixen amb facilitat el rastre de petjades enormes, matolls arrencats i branques d'arbres trencades que deixa el gegant al llarg dels senders de la muntanya. El rastre els condueix a un clar amb una gran alzina al centre i finalitza a la paret rocosa de la muntanya, com si el gegant l'hagués travessada d'alguna manera.

Al cap de poc, senten una veu terrible i greu que crida **Bitzoc!**. Immediatament, la paret de la muntanya s'obre com si fos una enorme porta de pedra. El gegant surt d'una gran cova, torna a cridar la mateixa paraula estranya i la porta es torna a tancar. En sortir, s'acosta a l'alzina i l'agita amb força per comprovar que no hi ha cap intrús amagat entre les seves branques. Després, se'n va.

En aquest punt, els jugadors podrien entrar a la cova imitant el gegant i cridant la paraula màgica.

A l'interior de la cova, una caverna descomunal, hi ha cinc cambres interconnectades. En una hi ha un petit llac; en una altra, mobles rudimentaris fets a mida d'un gegant; una altra caverna conté únicament un munt de monedes d'or; l'última és plena fins dalt d'ossos d'animals i restes humanes.

En Joanet és amagat entre la muntanya d'ossos i, tan bon punt els jugadors entren a la cambra, surt corrents del seu amagatall per celebrar que l'hagin trobat. Els explica que porta tres dies allà ajupit, que es va colar a la cova aprofitant un descuit del gegant, però que no ha estat capaç de sortir-ne. Els jugadors s'adonen que porta les butxaques

plenes de monedes d'or. El que no saben ni en Joanet ni els jugadors és que la paraula màgica no funciona si s'enduen monedes d'or de la cova.

En Joanet els diu que coneix els hàbits del gegant i que està a punt de tornar. Efectivament, al cap d'uns instants, senten la veu del gegant cridant la paraula màgica i el veuen entrar a la cova. El gegant s'atura en sec, comença a ensumar l'aire amb interès i, salivant, diu: **Mmm, humans, us sento l'olor... i el vostre deliciós temor.** En aquell moment, comença la cacera.

Atributs del Gegant

Descripció: Els gegants es troben entre les criatures originàries de l'Illa. Ximplets per naturalesa, s'han vist obligats a viure en els llocs més remots i allunyats de qualsevol rastre de civilització. Les poques vegades que entren en contacte amb els habitants de l'Illa és a causa de la seva fam voraç i normalment la història acaba malament per a les seves víctimes. Solen viure en coves que, en molts casos, són màgiques, ja que acostumen a fer foscos pactes amb les bruixes, obtenint coneixements de màgia.

Punts de Vida 35

Moral 8

Pell gruixuda -D2 al mal

Cops de puny i trepitjades D10 de mal

Llançament de roques D8 de mal

Especial Tenen poca intel·ligència, per la qual cosa qualsevol tirada de Ment té dificultat 8. En cas de fallada per part dels jugadors, el gegant descobreix les seves intencions i entra en fúria, atacant dues vegades per torn, començant per qui l'havia volgut enganyar.

