La caza del gigante

Un pequeño pueblo a las faldas de la montaña lleva unos meses sufriendo los saqueos de un temible gigante. Cada noche, se lleva una cabra, una vaca, un cerdo... o lo que sea que encuentre. Un día, Joanet, el hijo del granjero más importante del pueblo, decide tomar cartas en el asunto y partir a la caza del gigante. Después de tres días, por desgracia, no hay noticias de Joanet. Sin embargo, el gigante sí ha regresado y ha vuelto a robar ganado. El alcalde del pueblo ruega a los jugadores que rescaten a Joanet y den caza al gigante.

El rescate de Joanet

Los jugadores siguen con facilidad el rastro de pisadas enormes, arbustos arrancados y ramas de árboles partidas que deja el gigante a lo largo de los senderos de la montaña. El rastro les conduce a un claro con una gran encina en el centro y finaliza en la pared rocosa de la montaña, como si de algún modo el gigante la hubiera atravesado.

Al poco rato, escuchan una voz terrible y grave que grita *¡Bitzoc!*. Inmediatamente, la pared de la montaña se abre como si fuera una enorme puerta de piedra. El gigante sale de una gran cueva, vuelve a gritar la misma palabra extraña y la puerta vuelve a cerrarse. Al salir, se acerca a la gran encina y la agita con fuerza para comprobar que no hay ningún intruso escondido entre sus ramas. Después, se marcha.

En este punto, los jugadores podrían entrar en la cueva imitando al gigante gritando la palabra mágica.

En el interior de la cueva, una caverna descomunalmente grande, hay cinco bóvedas interconectadas. En una de ellas, hay un pequeño lago; en otra, rudimentarios muebles hechos a la medida de un gigante; otra caverna contiene únicamente innumerables monedas de oro amontonadas; la última, está a rebosar de huesos de animales y restos de seres humanos.

Joanet está escondido entre la montaña de huesos y, en cuanto los jugadores entren en la bóveda, saldrá corriendo de su escondite para celebrar que le hayan encontrado. Les dirá que lleva tres días allí agazapado, que se coló en la cueva aprovechando un despiste del gigante, pero que no ha sido capaz de salir de allí. Los jugadores se fijan en que lleva los bolsillos llenos de monedas de oro. Algo que no saben ni Joanet ni los jugadores es que la palabra mágica no funciona si se llevan monedas de oro de la cueva encima.

Joanet les dice que conoce los hábitos del gigante y que está a punto de regresar. Efectivamente, al cabo de unos instantes, escuchan la voz del gigante gritando la palabra mágica y le ven entrar en la cueva. El gigante se detiene en seco, empieza a oler el aire con interés y, salivando, dice: ***Mmm, humanos, os huelo a vosotros y a vuestro delicioso miedo***. En ese momento, empieza la caza.

Atributos del Gigante

Descripción: Los gigantes se encuentran entre las criaturas originarias de La Isla. Tontorrones por naturaleza, se han visto obligados a vivir en los lugares más remotos y alejados de cualquier atisbo de civilización. Las pocas veces que entran en contacto con los habitantes de La Isla es debido a su hambre voraz y normalmente la historia acaba mal para sus víctimas. Suelen vivir en cuevas que, en muchas ocasiones, son mágicas, ya que suelen hacer oscuros pactos con las brujas, obteniendo conocimientos de magia.

Puntos de Vida 35

Moral 8

Piel gruesa -D2 al daño

Puñetazos y pisotones D10 de daño

Lanzamiento de rocas D8 de daño

Especial Tienen poca inteligencia, por lo que cualquier tirada de Mente tiene dificultad 8. En caso de fallo por parte de los jugadores, el gigante descubre sus intenciones y entra en furia, atacando dos veces por turno, empezando por quien quería engañarle.