

SIGUIENDO LAS FRIAS PISADAS DE LOS OGROS



INDICE

Introducción	2	Costumbres y juegos	12
El tiempo y el legado	3	Los pueblos ogros	15
Historia	3	Dotes para los ogros	17
Líderes de los ogros	6	Ocupaciones ogros	18
Viviendo con los ogros	8	Objetos ogros	20
Rasgos	8	Criaturas de las tierras ogros	22
Organización	9	Mi gran boda ogra	30

UNAS PALABRAS DEL PODEROSO CROM

He disfrutado mucho escribiendo esto, y espero que vosotros lo hagáis leyéndolo. La verdad es que ha sido agotador, bastante, pero me lo he pasado en grande.

Quisiera agradecer a Mikel y DonPi por haber inspirado algunos de los aspectos de los ogros, a Nebilim por haberme dado la idea del concurso de cabezazo, a Israel por ayudarme con la maquetación y sus ánimos (es un orgulloso jugador *grombulbork*). Darkos, Nirkhuz y Hugo Gutiérrez por sus comentarios en el blog, lo mismo que a J. L. López, que encima es el padre de esta bestia parda que es **El Reino de la Sombra**.

¡Gracias!

INTRODUCCION

¡Vaya! Un explorador ha ido más allá de Valsorth, al helado y gélido sur en una búsqueda alocada de oro y fortuna. ¿O quizás huyendo? Da igual. En esta región de fuego y hielo te has encontrado con los ogros. Tal vez oyeras hablar de ellos en el norte. Créeme, nada de lo que hayas oído les hace justicia, para bien o para mal. No te centres sólo en su inmenso tamaño y salvajismo: son un pueblo que ha conseguido prosperar en un entorno brutal, cazando y luchando, no solo contra otros pueblos; también están las enormes bestias que merodean en las montañas. Y no te despistes bajo la sombra de Grombul pues, para un ogro, algo más pequeño que él es comida.

Los ogros, *Grombulbork* en su idioma, viven al sur de **Valsorth** y son apenas conocidos en el norte. La mayoría apenas piensa en dejar su hogar construido con toscas piedras y dirigirse a otras tierras más exóticas, y pocos viajeros llegan a las montañas que rodean Grombul, pues es un viaje peligroso hacia lo desconocido.

Siempre hay algún joven ogro que observa desde lo alto de algún pico los bosques élficos o el gran lago **Darnes**. De manera lenta -no son precisamente una raza de genios-, ese muchacho de casi trescientos kilos comienza a sopesar los pros y los contras de un hipotético -aunque desconozca esa palabra- viaje al norte. Por un lado está harto de sus mayores, de que otros más grandes y poderosos que él le mangoneen y de ser pequeño. Por otro, el joven ha oído que la gente de más allá es diminuta, y sabe que los ogros que vuelven de ese viaje siempre lo hacen cargados de grandes historias, cicatrices y acero. Puede ser una buena idea, al fin y al cabo.

Pero claro, ¿qué dirán los ancianos? Que es un loco peligroso que no respeta la forma correcta de hacer las cosas, y que merece un puñetazo o dos en toda la cara, ¡sin olvidarnos de que solo él entre sus 5 hermanos es capaz de dirigir el rebaño de runks sin perder a la mitad de ellas! Seguro que su madre le arranca las orejas solo por comentar la idea durante la comida, y luego las meterá en la gran olla del centro de la sala. No, es una mala idea.

Si consigue superar sus inseguridades viajará a una tierra lejana, menos salvaje e igualmente peligrosa. No conocerá el idioma, ni las costumbres ni las leyes. Pero si sobrevive aprenderá, y quizás pueda prosperar lo suficiente para que le entre morriña y decida volver a casa.

Quizás entonces quieras seguir las frías pisadas de un ogro...



EL TIEMPO Y EL LEGADO

Los ogros no tienen tradición escrita ni cuentan el tiempo como los elfos o los humanos. Todo lo que saben de su lejano pasado es aquello que se ha preservado en forma de historias o fue pintado por algún antepasado en las paredes de las viejas cuevas, deshabitadas pero veneradas. Tienen largas vidas -al menos unos pocos afortunados-, y tienen buena memoria, de modo que muchos hechos son recordados con bastante exactitud.

Tienen también un primitivo, pero eficaz, calendario en una gran cueva pintada en la ciudad. Funciona de la siguiente manera: tras vencer en un juicio de Ograrragtar -celebrado cada año- por primera vez, el nuevo jefe crea un símbolo que lo representa. Bleckgrador, por ejemplo, eligió una estrella, y Burgo 'el Violarritos' un enorme puño de 4 dedos. Estas señales se dibujan a la derecha de las de su predecesor, junto a un agujero en la roca y un hueso -da buena suerte usar el de algún participante muerto en la contienda-. Cada vez que sale vencedor un líder, coloca otro hueso.

HISTORIA

Los ogros siempre han estado cerca de Grombul, desde que el primer copo de nieve cayó sobre el agua sucia y la tierra, temerosos del tamaño de la gran montaña. Pero en aquel tiempo los ogros no eran la raza más grande, fuerte y poderosa que dominaba la Grombulmorg, su tierra. Otro pueblo -los Odiados-, que solo ha dejado inestables piedras como testimonio físico de su existencia, aterrorizaba a los pequeños ogros, que solo podían refugiarse en los intestinos de Grombul. En aquel tiempo tan lejano, los *grombulbork* desarrollaron un odio y debilidad viscerales hacia aquel pueblo, y se convirtieron en presa fácil.

Muchas veces se posó el ojo de Ograrragtar encima de Grombul, pero los ogros aún no sabían nada de eso, pues temían al cielo mientras se ocultaban en las profundidades. El viento y los árboles se convirtieron en un recuerdo plasmado en las paredes apenas comprensible; el hambre atenazaba los cuerpos de los ogros; y pronto se volvieron los unos contra los otros. Piedra contra diente, diente contra hueso, hueso contra piedra, los *grombulbork* libraron una interminable guerra contra el hambre que los conducía a la extinción. “¡Como hicimos con aquellos bichos peludos y cuellilargos tan ricos! ¿Os acordáis?”, apostillan siempre los viejos ogros al contar esta historia, aunque nadie sepa de que están hablando.

Entonces uno de ellos nació, tan pequeño y famélico como sus congéneres, sin nada especial. Un ogro cualquiera, desnutrido como su madre y miserable como su padre. No se le dio un nombre, pues fue ofrecido como ofrenda a un grupo mayor y más poderoso “...para hacer salchichas” o “...como rico estofado de niño” -

aquí las historias discrepan y vuelan los puños-. Los otros ogros se llevaron su premio, junto a otros 3 niños, a su clan. Pero entonces Grombul rugió -“un problema intestinal”-, y un corrimiento de rocas los aplastó a todos, menos a un niño sin nombre que lloró en la oscuridad hasta que fue encontrado por un viejo vagabundo lleno de cicatrices.

Contra todo pronóstico, y sin hacer caso a lo que le decía su arrugado estómago, aquel viejo lo adoptó. Bleckgrador nació ese día.

La prosperidad de Bleckgrador

Aquel viejo enseñó a Bleckgrador todo lo que sabía sobre el mundo. No solo del interior de la gran montaña, sino de lo que había más arriba, y de los Odiados. El joven aprendió rápido, y con los cuidados de su tutor empezó a crecer. El anciano conocía muchas cosas. Entre ellas, que había criaturas que uno podía cazar para comer y que vivían en lugares recónditos bajo el suelo que los ogros no conocían aún. Bestias como torotopos, gusanos ácidos -“Hay que dejarlos fermentar...”-, comentaba- o peligrosos tigreciegos.

Bleckgrador se mantuvo apartado del conflicto que atenazaba a su propia raza y vagó con el viejo, hasta que se lo comió un cangrejo rocoso particularmente grande. En su viaje solitario tuvo bien presente a los Odiados, el pueblo de la superficie, en su pensamiento. Cada vez que un temblor de tierra hacía caer rocas sobre el joven, pensaba que estarían caminando o bailando como idiotas. Si un río contaminado le producía cistitis, “¡Esos desgraciados habrán echado sus asquerosos meados en el agua!”. Más tarde, decidió pasear por los ensangrentados refugios de sus congéneres y, tras ver más matanzas de las que podía soportar, cogió sus cosas y se fue al único lugar donde no tendría que hacerlo más: la superficie.

Nadie sabe qué hizo allí, ni cuánto tiempo pasó. Las pintadas en las paredes hablan a los ogros que hubo inmensos temblores, y que la sangre ardiente de Grombul llenó sus entrañas y abrasó a cientos de ellos. Y tan pronto como empezó, se acabó. Los supervivientes, aturdidos y asustados, decidieron huir por un peligroso sistema de cavernas cercano a la superficie. En uno de los caminos estaba Bleckgrador, portando un par de enormes cuernos chapados en plata, rotos y quemados, pero impresionantes. Sonreía mostrando afilados dientes, y señalaba al resto una parte derruida de la cueva de donde entraba un viento gélido y de donde podía verse un cielo gris. Y a las grandes obras de los Odiados desmoronándose.



Las historias cuentan que Bleckgrador hizo sonar aquellos cuernos para traer un cataclismo a los enemigos de su pueblo, aquellos que les hicieron sufrir todo el hambre y dolor hasta volverles locos, y arrasaron con sus obras, dejando la tierra libre para los ogros. Cientos de ellos aclamaron a Bleckgrador como su jefe, su **Terg**, y le siguieron en la búsqueda de su hogar. Empleando las enormes piedras que los Odiados habían dejado atrás construyó la primera ciudad ogra, al pie del único camino que lleva a la cima del **Grombul**, de piedra, cuero, hueso y madera. No le puso nombre, pero su construcción dejó claro su aprendizaje en la superficie.

Bleckgrador capturó docenas de rebaños enormes de runks que huyeron de la muerte, inventó los primeros glifos que los ogros emplean, organizó de forma racional el espacio de la nueva ciudad y construyó en el abrigo de la montaña una sala donde colocar los cuernos, convirtiéndolos en almacén para su trono de jefe.

El ojo de Ograrragtar

Cuando llegó la primera temporada de frío letal, una serie de sucesos extraños se sucedieron en los cielos sobre Grombul. Cometas de tres colas, estrellas que brillaban extrañas y hondas de colores rompieron la noche. Entonces Bleckgrador, ya viejo, ascendió junto a sus seguidores toda la montaña. Desde ahí contempló por primera vez la extensión de su mundo, de los montes y ríos de fuego que funden los hielos al sur, de los lagos que coronan las montañas del este, del gran bosque que penetra en las colinas de piedra negra al norte y de las cumbres que intentan imitar a Grombul al oeste. Admiró los fuegos de las primeras comunidades entre los ogros. Y, entonces, el ojo se abrió, y una

estrella azul, enorme y brillante, los atemorizó a todos, volviéndolos a los viejos instintos de lucha por miedo.

Bleckgrador se impulsó y pronto lo entendió: La estrella había venido para juzgar a quienes eran dignos de dirigir a los clanes, y él era vencedor. Así se lo dijo a los suyos, y todos lo comprendieron, excepto uno: **Trog 'el Blanco'**, que descendió ladera abajo aullando maldiciones y palabras de odio hacia la estrella, y se perdió en los intestinos de Grombul.

El caudillo de los ogros también entendió que, para sobrevivir, necesitaban reglas que rigiesen el juicio, y como él era vencedor, suyo era el derecho de imponerlas. Así, concretó que solo los jefes de los clanes y sus segundos podían combatir bajo la mirada de Ograrragtar -de ahí su significado, *Ojo del Juicio*-, y sólo el jefe de la ciudad sin nombre podía elegir combatir en la cima. Los aspirantes debían ser machos y ascender mediante una serie de pruebas rituales, proclamando con ellas su intención ante el resto de clanes. Por último, la lucha debía ser de uno contra uno, con las manos desnudas.

Todos apoyaron sus palabras, y bajaron a la ciudad a comer un banquete de *runk*. Desde entonces, cada año tiene lugar **la noche de Ograrragtar**, precedida por fenómenos extraños. Bleckgrador sobrevivió veinte ordalías más antes de morir bajo los puños de su hijo **Runkur**.

Noches de hambre

La raza se expandió durante muchos ritos de jefatura por el arisco y brutal sur. Se formaron nuevos clanes, y los ogros prosperaron, pese a la hostilidad del entorno y la brutalidad de la propia raza. No se habla de una explosión demográfica precisamente, pero tampoco se llega a los viejos tiempos de extinción.

Hubo incluso varios intentos de expansión hacia el norte, pero los elfos los repelieron con violencia tomándoles por orcos. Sus bosques se convirtieron en un lugar aterrador para los grombulbork, un espíritu asesino al que contentar con ofrendas. Con el tiempo, grupos pequeños de elfos establecieron contacto limitado con los ogros, en un intento de civilizar a las bestias a cambio de las pieles que traían del sur.

En algún momento de la jefatura de **Burgo 'el Machacador'**, un grupo de ogros regresó de más allá del bosque con el conocimiento del hierro y la minería. Decidieron adentrarse bajo tierra, volviendo al que fue mundo de sus ancestros para establecer una precaria colonia minera, pero desaparecieron tras varias jornadas de trabajo. El mismo Burgo fue a investigar lo sucedido junto a veinte ogros bien armados. En una sala llena de sangre y miedo fueron asaltados por unas criaturas blancas, grandes y brutales, con enormes mandíbulas que repetían el nombre del traidor **Trog 'el Blanco'**. Burgo y cuatro de los suyos fueron los únicos

supervivientes de aquel encuentro, pero consiguieron sacar consigo la cabeza de una de aquellas cosas.

Salieron de la ciudad numerosos mensajeros para avisar a los clanes de lo que había sucedido, pero para entonces ya habían atacado a cinco clanes, de los cuales dos fueron barridos del mapa. Los hijos de Trog, hambrientos, volvían a la superficie para saciar su hambre con los grombulbork y, por primera vez, éstos conocieron lo que era ir a la guerra. Los ogros eran duros, pero no estaban preparados para un conflicto tan numeroso. Los **Blancos**, como llamaban a aquellas bestias, devoraban rebaños de runks sin que se pudiera hacer nada... a menos que los ogros bajaran a las madrigueras de sus enemigos.

Así, tras cinco combates por la jefatura, que Burgo ganó sin problemas, los ataques cesaron. El jefe ogro tuvo un gran resultado con su estrategia: matar a sus crías y hembras había funcionado, y los ogros aprendieron a ser despiadados.

Mensajeros del norte

Varios jefes después de la guerra, un mensajero envuelto en sombras llegó desde el norte a tierras de los ogros. Los cuentos dicen que se reunió con el jefe de la ciudad -un ogro enorme, descendiente de Burgo, que había tomado su nombre-, y que le ofreció plata, magia y hierro a cambio de quinientos guerreros para una guerra en el Norte. Burgo rió y dijo que podía coger aquello que ofrecía con sólo aplastarle como a una nuez. Pero el mensajero le susurró algo al oído que pronto le hizo perder la sonrisa. Tras el rito de jefatura, mil ogros partieron rumbo al norte.

Tres combates en la cima después, el mensajero volvió y exigió más. Dos mil de ambos sexos serían en esa ocasión. **Viis** los necesitaba para sus experimentos, pues habían resultado ser una poderosa fuerza para el **Rey Dios**. Sin embargo, era engorroso traerlos desde el Sur, de modo que, ¿por qué no estudiarlos para ver cómo replicar las características más deseables de aquellas bestias?

Burgo se negó. El envío de los primeros mil guerreros le había granjeado el desprecio de la mayoría de los clanes -especialmente los del sur- y no quería arriesgarse a convertir el desprecio en odio y violencia. El mensajero entonces le hizo dejar el trono de los cuernos para enseñarle el cielo azul y los tres dragones negros que sobrevolaban la montaña. Si no obedecía, serían arrasados.



La tiranía de Burgo

Burgo aceptó el trato que el mensajero le ofrecía, a cambio de uno de esos dragones, con el que forzaría a los suyos a obedecer. Con el poder de la bestia llevó el miedo al corazón de los clanes y aniquiló a los 'Camina Brasas' -el clan más grande del sur- como señal de advertencia a quienes se opusieran a su mandato. Por último, armó a los jóvenes de la ciudad con armas del Norte y los lanzó a la caza de víctimas que entregar al amo del mensajero. Y pronto, los dos mil ogros fueron enviados al Norte, encadenados.

Las tropas de Burgo ocuparon las principales aldeas, y comenzaron una campaña de encadenamiento y saqueo de carne y cuero que enviar a su líder. El tirano había formado una brutal corte y coqueteaba con la magia oscura dentro de las limitadas capacidades de su mente. En el siguiente rito de Ograrragtar, Burgo se dedicó a esclavizar a los contrincantes que buscaban darle muerte.

El Norte era insaciable, y quería más. El mensajero exigió tres mil ogros más, y ofreció tres dragones a órdenes de Burgo. El tirano aceptó, pero pidió instrucción en la magia oscura del mensajero, quien accedió. Pero nunca pudo empezar las lecciones, pues los ogros de todo el territorio se habían alzado contra el jefe, a quien llamaron 'el Violarritos'. Pronto la guerra entre ogros llegó al Sur y, unida a la derrota que se avecinaba en el norte, hizo que los dragones se marcharan a servir al Rey Dios, dejando indefenso a Burgo contra la rebelión. En poco tiempo, los propios

soldados del Violarritos se volvieron contra él, le cortaron la mano y la lengua y lo lanzaron a las profundidades. Que los Blancos diesen buena cuenta de él.

En el siguiente combate ritual salió elegido Wur, quien había cortado la mano derecha del anterior jefe.

Cambios

Los ogros enviados al norte nunca regresaron, pero la semilla de la curiosidad estaba plantada en el pueblo ogro. ¿Qué había más allá? Pues el mensajero y los suyos eran ricos, portaban maravillas y ofrecían con generosidad lo que los ogros solo podían obtener con dificultad: el hierro. Ellos tenían que lidiar con los Blancos y monstruos peores para obtenerlo, y la plata era obra de los hace tiempo muertos Odiados. La magia era también un misterio, oscuro pero útil, pues la vida no es fácil en el Sur.

Desde el primer encuentro en la ciudad, numerosos ogros partieron hacia el Norte y, tras la guerra, muchos seres pequeños viajan al Sur para comerciar. Sólo llegan unos pocos vivos, pero los suficientes para avivar la curiosidad. A ellos les atraen los ogros como soldados o trabajadores, así como las exóticas pieles de las bestias que cazan y los secretos que los Odiados dejaron tras de sí. Los *grombulbork* tienen interés en su hierro y civilización como forma de prosperar en su propia sociedad, aunque saben de ogros que viven entre los humanos mejor que los jefes de clan gracias a la violencia que son capaces de ejercer y que ofrecer bien.

Pero, de momento, los ogros siguen haciendo lo que han hecho siempre: Romper piedras, cazar, luchar entre ellos por cualquier riña y pastorear runks. Siguen separados entre clanes, pese a los intentos del actual jefe de unirlos.

LIDIERES DE LOS OGRS

Hasta la fecha han existido más de 400 jefes. Aquí sólo se detallan los más importantes en la historia de los *grombulbork*.

Bleckgrador. Venció en 21 juicios. Fundó la ciudad, inventó el sistema de signos actual y de Ritos, así como el calendario ogro. Redomesticó a los runks. Murió a manos de su hijo **Runkur**.

Runkur. Venció en 18 juicios. Mandó poblar varios valles cercanos a la ciudad para asegurar el alimento de la misma. Trató de divinizar a su padre. Murió a manos de su primo **Borguto**.

Borguto el Sabio. Venció en 2 juicios. Inventó el *murz/wurz* (una potente bebida alcohólica) y murió cuando, estando borracho, intentó matar a puñetazos a un oso garrudo, inventando de paso un nuevo juego ogro.

Wrikgorgor. Venció en 5 juicios. Empezó a comerciar con los ogros del sur con agua y alcohol a cambio de buenas piedras para tallar. Murió en una pelea de borrachos.

Ag' Kolor el Loco. Venció en 12 juicios. Se obsesionó con los restos de los Odiados. Intentó colonizar el gran bosque del norte y murió al ser herido por numerosas flechas élficas. Dejó sin carcaj a 5 montaraces elfos antes de caer.

Zokujragar 'el Desafortunado'. Venció en 8 juicios. Tuvo 20 hijas y ningún hijo, las mandó al norte, donde acabaron mandando en distintos clanes. Murió en el Rito de Ograrragtar a manos de Ikurxon.

Ikurxon. Venció en 3 juicios. Fue el primer jefe de la ciudad proveniente de fuera de ella. Trató de imponer la costumbre de su clan de elegir al jefe a garrotazos en una caótica melé. Murió intentando explicar cómo se hacía.

Lojegur 'el Pichafloja'. Venció en un solo juicio. Inició una larga sucesión de jefes de corta duración debido a la brutalidad de los combates del Juicio de Ograrragtar. Durante su jefatura se inician tímidos contactos comerciales con algunos elfos de mente abierta que buscan "civilizar" a los ogros.

Burgo 'el Machacador'. Venció en 8 juicios. Lideró la guerra contra los Blancos, llevándolos casi hasta la extinción. Murió a manos de su hijo **Kraskartor**.

Kraskartor. Venció en 10 juicios. Intentó talar los árboles del bosque del norte. Los ogros de la zona lo apalearon para no enfurecer a los "espíritus de los árboles". Antes de eso intentó instalarse en un megalito de los Odiados, pero tuvo que huir cuando encontró 4 gorgor durmiendo.

Wumgor 'el Mentiroso'. Venció en 4 juicios. Se descubrió que era una hembra y fue asesinada por sus segundos. Antes de eso construyó varias fraguas y dio comienzo a la metalurgia ogra.

Rondo. Venció en 3 juicios. Ordenó ampliar la ciudad vaciando Grombul y construir una gran sala para uso exclusivo del jefe. Murió a manos de su hermano **Rosgo** antes de ver su proyecto terminado.

Rosgo 'el Constructor'. Venció en 12 juicios. Terminó los proyectos de su hermano y se achacó el merito. Murió luchando contra una banda de orcos que emergieron de las entrañas de la montaña.

Fargo. Venció en 4 juicios. Se preocupó por los ataques de los orcos y provocó derrumbes en los grandes caminos para conducirlos hacia los grupos supervivientes de Blancos. Inventó el martillo con cabeza de hieiro ogro para provocar él mismo los derrumbes. Murió al caerle una piedra encima.

Tártalo. Sobrevivió a 2 juicios. Trató de imponer su dominio sobre todos los clanes e inició contactos con ciertos grupos del Norte que no eran elfos. Murió convenientemente asesinado por Burgo 'el Violarritos'.

Burgo 'el Violaritos'. Venció en 10 ritos. Se alió con el Reino de la Sombra e impuso su propia tiranía entre los ogros, enviando a miles de ellos al norte. Los *grombulbork* se levantaron contra él, perdió el apoyo de su amo del

Norte y terminó siendo mutilado por su guardias antes de ser abandonado en las sendas más profundas para ser devorado por los Blancos.

Wur. Venció en 5 juicios. Acabó con los restos de la corte de Burgo, derribó sus torres de esclavos y empleó la piedra para lapidar a los restos de su corte. Ordenó lanzar al magma del sur los regalos que el tirano y sus tropas recibieron del norte.

Kroneg 'el Cazurro'. Venció en 3 juicios. Prohibió a los ogros viajar más allá del bosque élfico. Docenas de jóvenes ogros se lanzaron a la aventura cansados de la línea dura que potenció entre los jefes de clan para "volver a las viejas formas". Su hermano pequeño aplicó su máxima y lo tiró desde lo alto del Grombul durante el juicio.

Grombul 'el Pateamillas'. Venció en 24 juicios. Pasó un tiempo en el norte como mercenario, sirviendo a elfos y hombres sin hacer distinciones. Regresó al sur armado con un impresionante espadón hecho a su medida. Hizo que todos sus hijos, doce, viajasen como lo hizo él. Murió de viejo.

Lok'gorutu el 'Besa Demonios'. Venció en 13 juicios. Murió al intentar invocar un demonio empleando reliquias de los Odiados y del Reino de la Sombra. Impuso con el apoyo de sus segundos una nueva regla para participar en el juicio de Ograrragtar: los aspirantes a jefes deben de haber viajado durante al menos 3 juicios. A su muerte se inicia un nuevo largo periodo de cortas jefaturas al participar aspirantes expertos en combate mano a mano.

Hasta Zungrak no hay ningún jefe que duré más de 3 años.

Zungrak 'el Luchador'. Venció en 29 juicios. Se empleó como luchador en varias ciudades durante años. Ahí aprendió multitud de trucos sucios que le fueron muy útiles durante los Ritos. Ordenó construir los grandes fosos de lucha en la ciudad. Pronto hubo al menos uno en cada uno de los asentamientos de mayor tamaño del mundo ogro. Muere de viejo más o menos en el mismo año en el que los elfos y los hombres se unen en concilio en Eras-Har.

Morogor 'el Comerciante'. Venció en 12 juicios. Se enriquece mediante tratos con sus viejos socios de su época de viajero. Muere devorado por un gorgor. Intentaba ganar una apuesta.

Er'gramer 'el que Piensa Bien'. Ha vencido en 30 juicios y sigue siendo el jefe en el año 360 de Valsorth. Le preocupan los rumores de guerra en el norte y tiene bien presente las historias sobre el Rey Dios que corrompió al cobarde Burgo y sus dragones. Tiene un gran proyecto en marcha, pues pretende unificar a los ogros y acabar con las disputas entre clanes. Por ello está entrenando personalmente a los jóvenes más prometedores de cada clan para que salgan victoriosos en sus futuros juicios de jefatura, disponiendo así de jefes leales a la ciudad. Se siente viejo, pero no está dispuesto a perder en el próximo juicio. Cualquier otro tras él lo haría mal.



VIVIENDO CON LOS OGROS

Los ogros son como enormes parodias de un humano obeso. Están dotados de enormes cuerpos grasientos que ocultan temibles músculos y gigantescas tripas, cabezas gruesas que protegen sus pequeños cerebros, con afiladísimos dientes y puños tan grandes como cabezas. Sus grasientas pieles cetrinas o blancas -aunque los del sur suelen tenerla más tostada y cubierta de ceniza- suelen ir cubiertas de burdas pinturas, brutales escarificaciones y perforaciones con puñales o huesos con algo de carne “para luego”. Les crece pelo por toda la cabeza y en los brazos, así como en sus enormes dedos, que trenzan o tiñen imitando a otras culturas. Muchos llevan largos bigotes, pero muy poco se dejan barba (y hablamos de ambos sexos). Pueden parecer gordos, pero lo que hay debajo de esa grasa son músculos duros como el hierro que tanto quieren.

Apenas suelen ir vestidos, aparte de unos toscos pantalones y gigantescas botas de cuero de runk, aunque los que llevan cierto tiempo entre humanos tienden a imitar su manera de vestir. Pocos llevan armaduras metálicas, porque se las tienen que hacer a su medida en el Norte y sale caro. La mayoría de los que no son tan afortunados se conforman con una armadura de piel. Son aceptables artesanos, pero todo lo que producen parece tosco a ojos de hasta los bárbaros. Pese a funcionar de manera estúpida, son un pueblo muy práctico. De todos modos, la metalurgia ogra está empezando a destacar.

Rasgos destacados

La de los ogros es una de las razas más fuertes de Valsorth, con una fuerza similar a la que tienen los gigantes azules, quienes son lo que son en parte por los experimentos que Viis hizo con seres de esta raza. La fuerza es primordial en la brutal sociedad ogra. Hasta hace no mucho, los ogros más fuertes eran los que alcanzaban las jefaturas de los clanes, aunque ahora suelen ser los que han aprendido algo en sus viajes al norte los que tienden a tener el mando. Disfrutaban mucho demostrando lo fuertes que son con juegos tales como levantar enormes piedras, pelear con osos, tirar troncos, machacar piedras a cabezazos, etc. Son tan resistentes como fuertes, soportan el calor y el frío sin problemas, así como el dolor. Hacen muestra de su resistencia con prácticas tales como perforaciones, escarificaciones, pruebas de resistencia como sujetar barras de bronce ardiendo, beber alcohol o peleas de cabezazos.

Además, morder y mutilar un poco a un congénere, para los ogros, es señal de profunda amistad, sobretodo si el otro ogro no le arranca la cabeza de un puñetazo poco amistoso y le responde con otra “mordidita” en cualquier momento.

Lo malo de todo es que necesitan comer mucho para mantener semejante mole, por lo que normalmente pasan tanta hambre que se vuelven

peligrosos, especialmente para los granjeros y personas con niños pequeños.



Personalidad

Los *Grombulbork* son unos bestias bastante brutales a ojos del resto de Valsorth, y tienen mucha razón. Pero, en realidad, suelen dirigir su violencia hacia criaturas capaces de soportar esas gracietas, mortales para cualquiera que no sea ogro (o gigante azul). Tras dos o tres muertes accidentales aprenden a comportarse de manera cuidadosa pues, pese a su fama, no disfrutan del dolor ajeno -salvo si es una buena pelea mano a mano o es un enemigo quien sufre-. Muchos ogros forjan estrechos lazos de amistad con criaturas de otra raza, sin hacer demasiadas distinciones, y disfrutan como cualquier humano al ser aceptados y respetados por sus cualidades. Por desgracia, esto hace que una banda de orcos, elfos grises o bandidos que finjan apreciar a un ogro ganen en poco tiempo un activo mortal. Aprovechar su fascinación por el hierro y la magia facilita mucho la rápida amistad, pero puede ser letal cuando el ogro se da cuenta de que le han tomado el pelo, y sus viejos compañeros empiezan a tener una pinta muy sabrosa.

Además, el hambre que suele atenazarlos y el miedo cultural que tienen hacia ella les suele llevar a comer lo primero que cogen o comportarse como unos idiotas si no tienen nada que llevarse a la boca.

Otra de sus molestas costumbres es la de poner motes a cualquier individuo, grupo, sociedad o lugar, sobretodo a los más formales, como miembros de la

nobleza o los elfos del bosque -que no aprecian nada que se les llame 'orejitas'.

Los ogros tienen miedo a los cambios y, por norma general, desconfían de los recién llegados, especialmente los que viven en el sur, donde las visitas son escasas. El cambio es malo, a menudo conlleva al hambre y a las peleas, ataques de otros clanes y sufrimiento, y recuerdos del exilio a las profundidades de eras lejanas. Tampoco se encuentran cómodos en lugares estrechos donde no puedan moverse bien ni con comodidad. Prefieren los grandes espacios abiertos como las montañas. Con los viajes, muchos *Grombulbork* que llegan al Norte cambian de parecer: el cambio deja de ser un problema.

Si ha algo que cambia poco es el machismo de un ogro. Salvo en el norte de las tierras ogros, la sociedad delega a las mujeres a los hogares, la cría y las labores domésticas. Consideran que las hembras son débiles -y es cierto que son menos corpulentas que los machos- y, por ello, incapaces de mantener el control y la protección de un clan. La verdad es que las ogresas son tan capaces de machacar a un macho idiota como un oso borracho.

Nombres ogros

Los ogros suelen tener uno o dos nombres además de un epíteto y el nombre del clan. El nombre suelen elegirlo ellos al empezar a hablar el drogo, su idioma, y hasta entonces usan el que sus padres le ponen al nacer. Suelen escoger nombres que les hagan gracia o suenen bien, pues no existe regla formal para esto. Tampoco hay diferencia de sexos en lo que al nombre se refiere.

Los epítetos suelen ser otra cuestión. Por un lado están aquellos que los ogros se eligen, y que han de defender del resto de su sociedad, pues ensalzan alguna virtud o hazaña de portador. Son los menos numerosos, y decoran los nombres de ogros prominentes, respetados o poderosos. Por otro lado están los menos elegantes, impuestos por norma y difíciles de abandonar, pues es la propia sociedad quien se lo pone a cada ogro por sus fallos, taras o mala fama.

El nombre de clan es fundamental para un ogro, pues determina en quién puede confiar, pedir ayuda o romper la cabeza por alguna riña pasada. Cuando un ogro es lo suficientemente grande, poderoso y carismático como para aglutinar a docenas de los

suyos, funda un clan poniéndole un nombre rimbombante y que suene muy bien. Son muy antiguos, largos y difíciles de pronunciar en drogo. Prácticamente hay que cantarlos, de modo que es fácil saber quién pertenece a un clan y quién es un impostor que merece una paliza. Los tartamudos tienen vidas muy cortas en la sociedad ogra.

Algunos nombres de clan pueden ser: *Gargahormneratawaar* ('Bebedores de la sangre ardiente de la Tierra'), *Lorsyurvamjuzpor* ('Rompedores de grandes montañas'), *Grombulkulortuzan* ('Favoritos del poderoso Grombul'), *Quirkotublar'wotklo* ('Revienta Colinas'), *Unkoworgosomar* ('Protectores del Gran Bosque'), *Tumagworghuikotron* ('Contempladores de las Estrellas'), *Runk'loktyrmorganer* ('Los mejores pastores de Runks'), *Grombulbork'litmomor* ('Los Ogres con mejores porras', aquí podéis pensar mal).

Organización

Los ogros están organizados en clanes que varían muchísimo de tamaño. Algunos sólo están compuestos por treinta individuos adultos y algo más de una docena de crías que viven en la misma aldea. Esto es especialmente común en el oeste del territorio ogro. Otros aglutinan cientos de ogros diseminados en numerosos asentamientos gobernados por los segundos del jefe. Por su lado, el clan de la ciudad (*Grombulgrador'opremutar*, 'Los que Construyen bajo Grombul') es el más grande de todos, con varios miles de ogros, y controla varias aldeas además de la única ciudad ogra.

Los clanes ogros guerrean constantemente por el espacio, la comida, viejas rencillas, recursos mineros y tener controlado su número, pues las ogresas son muy fértiles y suele ser habitual que tengan partos múltiples. Sumando a eso su larga esperanza de vida, el hambre suele ser muy habitual. Estas luchas son cruentas debido a la brutalidad ogra, y suelen acabar con la extinción de uno de los clanes contendientes. Sólo en circunstancias poco habituales, como la guerra contra los Blancos o la lucha contra Burgo, los ogros han cesado de matarse los unos con los otros. Por norma general, los clanes más grandes no suelen aplastar a los pequeños, sino que prefieren dirigir sus esfuerzos hacia sus 'iguales', salvo si éstos se unen en coalición contra ellos.

Las aldeas megalíticas de los ogros son espectaculares para los elfos y humanos. Enormes casas construidas con gigantescas piedras, decoradas con huesos, y cuernos pintados o tallados con motivos tribales. A modo de puerta, los ogros de los pueblos suelen usar enormes discos de piedra que hacen rodar por el suelo. No ocurre esto en la residencia de los



jefes de clan, pues deben mantener sus puertas siempre abiertas.

En el centro de las aldeas suele haber una piedra particularmente grande que guarda el acceso a la cámara de los huesos del clan -en caso de no ser una aldea satélite- y a la sala de luchas, donde el jefe debe defender su liderazgo sobre el clan una vez al año.

Otro edificio importante es el foso de lucha, situados enfrente de la casa del jefe, donde se guardan en jaulas las bestias que en ocasiones usan en los fosos. En esa misma zona es donde tienen lugar los *vergojaris*, duelos ogros en los que la violencia no tiene un papel principal -algo realmente extraño en su cultura-. Se trata de competiciones de canto en las que se premia la sonoridad y vulgaridad del artista a la hora de contar una historia, reírse de su adversario o remarcar las evidentes fallas a la hora de gobernar del jefe. Por costumbre y miedo al linchamiento, los jefes y segundos no pueden reprender directamente a los participantes. Luego, si se buscan excusas y el *vergojar* termina con las piernas rotas o colgado de un árbol sobre un foso de tigretopos por haber roto sin querer la hojaguerrera del jefe, ya es otra historia.

Los ogros guardan sus rebaños de *runks* en establos de madera y hueso en lugares seguros, como el abrigo de una montaña, que limpian periódicamente mediante quemas. Los talleres ogros suelen estar instalados en algunas de las casas más cercanas a la del jefe, para que éstos no se olviden de quién manda, y en ellos trabajan los ogros más mañosos o más ricos de la aldea. Con la llegada del trigo del norte están apareciendo molinos en algunos núcleos ogros, que se instalan lo más lejos posible de las casas donde se destila *murz*.

La ciudad repite todo este esquema, o quizá sean las aldeas quienes la imiten, pero a lo grande. La única diferencia es que la cámara de los huesos está en un sistema de cavernas aparte, y la sala de luchas por la jefatura en la plaza mayor. En los últimos años, el Rito de Ograrragtar ha tenido lugar en lo alto del monte Grombul, como antaño.

La sociedad *grombulblork* tiene una jerarquía fuerte y despiadada, pero también muy simple. Por encima de todos está el jefe, ogro más grande, fuerte

y astuto del clan; le siguen los segundos, de confianza, como delegados suyos. Suelen ser los soldados y guardias del clan, elegidos por el jefe en virtud de su capricho. Pueden ser de cualquier sexo, pero solo los machos tienen derecho a aspirar a la jefatura de clan, salvo en el Norte. Algunos ogros eligen como segundos a ejemplares inferiores para asegurar su jefatura, pero suele conducir al desastre cuando deben cumplir su función como guardianes del clan.

Por debajo de los segundos están los ogros adultos de ambos sexos, que llevan a cabo el día a día del clan y que aspiran a ascender a segundos o jefes. Mientras eso pasa, cuidan de los enormes *runks* del clan, fabrican herramientas, cazan y comercian con sus productos, y educan a los niños en las sanas virtudes ogros: fuerza, astucia y sangre fría. Los niños de los clanes ogros viven vidas difíciles, pues abundan en demasía. No son un tesoro valioso, y muchos clanes, especialmente los del sur, los ven como una carga. Por fortuna, es una raza que crece con rapidez y, para cuando tienen 8 años, los 'pequeños ogros' ya son considerados miembros de pleno derecho.

No existen ancianos entre los ogros. Cuando un *grombulblork* sobrevive hasta una edad tan avanzada en la que empieza a sentir achaques y no puede seguir con el día a día se le ofrecen dos opciones: morir en algún combate habitual o exiliarse a las zonas salvajes, donde será devorado por alguna bestia. La noche que salga de la aldea para nunca volver será llorado por todo el clan. Ahogarán sus penas en abundante *murz*, y provocarán una inevitable batalla campal en la que es probable que alguien mate al viejo sin querer.

Vida diaria y economía

La vida de los ogros es simple, una rutina ancestral que solo en los últimos siglos ha empezado a cambiar con la intromisión del norte en sus asuntos. La mayor parte de los jóvenes se dedican al pastoreo de *runks*, llevándolos a las zonas de pasto y armándose con palos entre cinco a diez ogros, con los que abrir el cráneo de algún que otro depredado. Existe cierta territorialidad entre pastos, y a veces es necesario el uso de las armas por reclamar uno nuevo.

Los adultos suelen dedicarse a elaborar útiles de uso cotidiano, curtir pieles, preparar la carne, fermentar el *murz*, pelear por la atención del jefe, fabricar armas, coser ropa, etc. Tareas Aburridas,



pero mejores que pelarse el culo en los montes como hacen los mocosos.

Las peleas son habituales en la sociedad ogra. En una aldea de mediano tamaño pueden tener lugar dos o tres refriegas al día que implican a cinco o siete *grombulbork*. En la ciudad suelen ser casi una veintena de refriegas, y pueden llegar a tener hasta treinta participantes. La violencia es la forma más habitual de resolver los problemas del día a día. ¿Para qué hablar si es más rápido y fácil dar puñetazos? Los ogros detestan los debates. Sus lentas mentes suelen aturullarse, y las interminables discusiones en las que elfos y humanos se enzarzan no son nada en comparación con la acción directa. Y si no consiguen convencer al otro bando de que su punto de vista es mejor porque su palotronco es más grande, al menos los siete huesos que le habrá roto le recordará lo que pasa si sigue en sus trece.

Los comerciantes ogros suelen ser segundos o hijos de aquellos a los que el jefe encarga de administrar el excedente que producen. Generalmente viajan a la ciudad en caravana transportando pieles, queso, leche, *murz*, madera, polvo de fuego, trigo o piedras talladas si no viven lejos. En ocasiones transportan bestias salvajes para los fosos, o restos del Pueblo Odiado que vender. Es curioso que, pese a su amor por la plata y el oro los ogros no hayan desarrollado una economía basada en esos metales, y que si son obtenidos no sean acumulados como hacen los humanos, sino convertidos en abalorios o joyas.

Si los pastores *grombulbork* son vistos como unos mocosos inútiles, los cazadores son todo lo contrario. Pese a que pocos ocupan puestos en la jefatura, son respetados y honrados por todo el clan. Son ellos, al fin y al cabo, los que cazan al oso garrudo que mata a los *runks*, vigilan que los Blancos no salgan del mundo subterráneo, alimentan a la tribu en invierno y controlan el territorio. Un cazador ogro que sobreviva diez ritos de jefatura cumpliendo su deber es considerado un héroe, y muchos jóvenes aspiran a ser como él pese a su duro estilo de vida y evidente locura.

Un puesto similar ocupan en esta sociedad los jóvenes que deciden viajar por su cuenta y riesgo al Norte, no como los hijos de los jefes o segundos que hacen el viaje obligados por sus progenitores.

Ley y justicia en el mundo ogro

Los ogros carecen de leyes formales. El jefe impone su ley mediante la fuerza; el clan impone su ley a otros clanes y a sus propios individuos; y los ogros se imponen los unos a los otros a golpes. El robo, el maltrato, la mentira, el engaño, la mutilación y cualquier otro tipo de ofensa queda impune si el ogro afectado no es lo bastante fuerte como para imponerse a su agresor, pero no siempre

es fácil. Los ogros hacen amigos con facilidad. Amigos con los que se unen de manera muy fuerte y quienes protegerán al sujeto si lo creen conveniente. “¿Que ese bastardo bebeleche de Murtigo le ha robado a mi amigo Rodo su palotronco favorito? Ahora mismo le abro la cabeza”. Además, las madres ogros son muy protectoras con sus retoños, salvo frente a abusos y peligros normales en la sociedad. “Si al nene le rompe los dedos su padre por haber permitido que Murtigo le robe su palotronco, tampoco hay que hacer un drama”. Muchos ofensores tienen que hacer frente a la ira de las madres, sus hijos y el marido, que no sabe bien dónde meterse.

Por eso es recomendable que los viajeros humanos y elfos se ganen el cariño de algún ogro si tienen pensado viajar al sur.

Magia

Los ogros no tienen magos ni creen en los milagros. Su sociedad y mentalidad impiden que desarrollen un pensamiento lo suficientemente elevado como para entender la magia o desarrollen la idea de culto, o de dios incluso. *Grombul*, la enorme montaña que marca el paisaje del hogar de los ogros, es vista con temor y reverencia, pues es ahí donde el ojo de *Ograrragtar* se posa una vez al año. No entienden por qué, pero les llena de temor reverencial.

Si bien es cierto que en un pasado Bleckgrador fue casi divinizado por su hijo, un ogro particularmente inteligente, la sociedad ogra no está preparada para ello. Tampoco son supersticiosos, sino brutalmente prácticos. Por ello, la única magia en la que creen es la que proviene de los objetos mágicos de los Odiados y los que bajan del Norte, con los que suelen jugar con fatales resultados.

Idioma

Los *grombulbork* hablan un idioma llamado drogor, que no tiene forma escrita. Para el oído inexperto, se compone de eructos y gritos en gran medida. Para el experto también. Es muy difícil para un no-ogro hablar el drogor, puesto que hace falta tener la garganta, el estómago y la capacidad pulmonar de un ogro para hablarlo con fluidez, así como un oído fino y preparación mental necesaria como para entender los matices de cada ruido. Lo que para un humano pueden ser cuatro eructos muy sonoros y un grito demente, para un ogro puede ser una declaración de amor.

Por fortuna, los ogros han demostrado ser bastante buenos aprendiendo otros idiomas, y sus simples mentes los hacen receptivos a otras formas de comunicación no convencionales. Los ogros del norte hablan una versión degenerada del *lirith*, que se ha mezclado con el drogor, lo cual produce dolor mental a muchos elfos particularmente sensibles.

Costumbres y juegos

La cultura ogra es tan rica en tradiciones como la de otras razas más avanzadas, solo que un poco más lerda y salvaje. Lo que entre los hombres, bárbaros incluso, es delito o locura, entre los *grombulbork* puede ser un juego, reunión familiar o una buena forma de seducir a una bella ogresa.

La violencia es primordial en sus celebraciones y costumbres, así como lo grotesco y vulgar. No tienen tabús respecto a sus propios fluidos, desnudez o decencia, por lo que una fiesta ogra puede ser más de lo que soporta hasta el bárbaro más duro o elfo de mente más abierta. Esto ha ido peor desde que los ogros empezaron a construir primitivos fosos para las heces.

Es importante decir que cualquiera de las siguientes tradiciones es empleada a menudo como manera de declaración amorosa ogra. Para una ogresa, pocas cosas son tan sensuales y galantes como ver a un joven pretendiente jugarse el tipo para llamar su atención. Además, si sus contrarios son conscientes de las intenciones del pretendiente, a menudo serán mucho más implacables, incluso si son amigos del ogro en cuestión. **SOBRETOD** si son sus amigos.

Peleas de foso

Entre los ogros, la costumbre de los combates de foso es algo relativamente moderno, pero ya existía toda una cultura de la pelea que han ido cultivando a lo largo de generaciones. Desde el propio Juicio de *Ograrragtar* a las peleas infantiles en las que el ganador se lleva un jugoso filete crudo, la lucha entre ogros es parte indeleble del bagaje cultural *grombulbork*. La pelea de foso es solo su forma más refinada y lucrativa.

Tiene lugar en un foso de unos nueve metros de profundidad y quince de diámetro, con estacas afiladas en las paredes, colocadas de manera que sean potencialmente letal si un luchador empuja a otro contra la pared. El suelo del foso está cubierto de arena, piedras y huesos rotos, además de sangre y otros fluidos corporales menos agradables. Generalmente las luchas son entre ogros armados con garrotes o manos desnudas, machacándose sin piedad hasta que uno no puede más. No son a muerte, pero no es raro presenciar alguna, pues las peleas pueden

ser una buena forma de zanjar una disputa y ganar algún *runk* si se sobrevive a la experiencia.

Los ogros del sur son más brutales que el resto de su raza, y su combate de foso siempre incluye la muerte de uno de los participantes, ingentes cantidades de lava y mutilaciones. Las cabezas de los perdedores quedan clavadas en una pica en las afueras de sus aldeas.

Algunos clanes, además, suelen tener sus propias reglas para el combate de foso. Por ejemplo, el clan Diente Afilado obliga a los luchadores a ir armados con un diente de gatosangriento cazado por ellos mismos; los Bebedores de Fuego hacen luchar a los suyos en una isleta rodeada por lava; algunos clanes del norte boscoso sólo permiten a las hembras participar...

En ocasiones especiales los *grombulbork* organizan peleas ogro contra bestia para demostrar lo fuertes que son. Para un ogro no hay nada como un buen combate a puñetazos con un oso garrudo para celebrar el nacimiento de su retoño de diez kilos.

Competición de *vergojaris*

Nadie diría que una raza como la ogra pudiese desarrollar un amor por las competiciones líricas. Pero, sorprendentemente, los artistas ogros son muy respetados por la sociedad, salvo por los jefes y sus segundos, al ser capaces de expresar lo que el clan piensa sobre sus superiores, rivales, enemigos, etc. Los *vergojaris* no tienen pelos en la lengua y realizan una importante labor de catarsis social al canalizar la frustración de un clan. Y encima hacen que sus congéneres se rían.

Los duelos de *vergojaris* tienen lugar en los fosos de pelea. En ellos, dos ogros se ponen cara a cara y empiezan a recitar obscenos poemas en *drogor*, canciones con un tema escogido por antelación por el público, y que por norma general hacen referencia a algún fallo de carácter de los ogros más poderosos del clan. Al recitar sus composiciones improvisadas, los contendientes intentan ahogar la voz de su contrario, a menudo empleando la fuerza bruta. El ganador es escogido por aclamación popular, y el perdedor es arrojado al foso de las heces.





Murz'wlugurkorko

El nombre, en *drogor*, significa, literalmente, “Pasarlo bien con Murz”, y es tan simple como apiñar varias botellas llenas a rebosar de potente *murz* delante de los participantes. Uno de los asistentes empezará a cantar alguna canción relativa a un héroe del pasado del clan, y los ogros deben beber todo el contenido de sus botas antes de que acabe, o serán arrojados al foso de las heces.

El ganador suele ser el último en caer inconsciente, o el que no se muere ahogado en una apetosa y primitiva fosa séptica. Muchos clanes completan el juego del *Murz'wlugurkorko* con una pelea a puñetazos entre los concursantes, que a menudo están tan borrachos que no se dan cuenta de que, si antes eran tres, ahora son cuatro, y uno de ellos es un oso garrudo. Esto se llama hacer *Borgu'murz'wlugurkorko*.

En el sur, los ogros habitualmente mezclan *murz* con sulfuro, lava y otras perniciosas sustancias que tanto abundan en su territorio.

Peleas de cabezazos

Clásico pasatiempo que los ogros practican desde su más tierna infancia. No hay nada más fraternal y cariñoso para uno de estos seres que chocar su cráneo contra el de su congénere. Las peleas de este tipo sirven para endurecer la mollera y protegerla de los peligros del mundo.

Es típico que una comida del clan acabe con una larga sucesión de peleas de cabezazos mientras un *wergojari* improvisa una canción sobre los

participantes. Cuando un joven ogro quiere vivir con una hembra, es muy tradicional que primero deba ganar al padre de ésta un duelo a cabezazos.

Varios clanes en el oeste hacen peleas de cabezazos en el Juicio de *Ograrragtar*.

El Juicio de *Ograrragtar* y los combates por jefatura

Sin duda es el rito más importante de la sociedad ogra, pues el vencedor se proclama jefe del clan durante todo un año. El Juicio de *Ograrragtar* viene precedido por varias noches en las que el cielo se llena de extraños fenómenos: Auroras boreales, cometas, etc. Hasta que una enorme estrella azul brilla con fuerza durante toda una noche sobre la cima del *Grombul*. En ese momento es cuando los jefes y sus segundos empiezan una brutal competición por ver quién manda.

Los clanes más ‘civilizados’ establecen unas normas básicas que reglan el juicio (cómo se ha de pelear, qué orden seguir, etc.). En los clanes más salvajes suele reinar la norma de Yugmormor: Sólo puede quedar un combatiente.

Sea como sea, al final de la noche el clan debe tener un jefe.

Tras el combate, es habitual que haya numerosas celebraciones, como banquetes de *runks* o peleas de foso. Muchas uniones ogros se celebran después del Juicio de *Ograrragtar*, pues se cree que da buena suerte que el nuevo jefe esté de buenas durante el enlace.

Uniones ogros

En la sociedad *grombulbork* existe el matrimonio, llamado *Gragamirtianblorg* (‘Unión de Dos Grandes’), y realizado de manera pública ante todo el clan por una simple razón: dejar bien claro que el ogro y la ogresa que se unen no están disponibles para nadie más, y que si uno pilla al otro engañándole le arrancará la cabeza. Los ogros son muy cariñosos y sus corazones se rompen con facilidad.

La *Gragamirtianblorg* varía mucho de clan en clan, pero es habitual que los enamorados se coman de manera cariñosa y literal la oreja el uno al otro. También que el padre de ella le regale a su hija un enorme palotronco afilado, con el clavar la cabeza del varón si le engaña. Finalmente tiene lugar un banquete a base de *runk* y abundante *murz*



LOS PUEBLOS OGROS

Desde que salieran de las profundidades, los *grombulbork* se han dispersado por su agreste territorio en distintas oleadas. Las primeras fueron reunidas por Bleckgrador y tomaron para sí las zonas más adecuadas para el pastoreo de *runk*s y la mayor cantidad de restos de los Odiados. Las sucesivas migraciones ogros se instalaron en el este y oeste del territorio, combatiendo por las mejores tierras hasta la llegada de los últimos ogros, que fueron empujados hacia el sur, una tierra de nieve y fuego.

Desde entonces, los ogros se han asentado a lo largo de territorio sin establecer fronteras ni nada por el estilo. Los clanes se disgregan en torno a un núcleo cultural más o menos puro. Los clanes de la periferia de dicho núcleo suelen presentar rasgos culturales distintos, tomados de sus vecinos.

De todas formas, el territorio ogro puede dividirse en cuatro áreas distintas a la central. De ésta última sólo se puede decir que cumple con todas las costumbres ya repasadas, mientras que el resto mantiene ciertos matices, propios de la zona.

Ogro

Tamaño (1): Grande (miden 3'50 metros y pesan 300-400 kilos).

Características (1): Fuerza 15, Destreza 8, Constitución 15, Inteligencia 8, Sabiduría 8, Carisma 7.

Velocidad (1): 12 metros.

Rasgos raciales (7): Aguante; Firme; Dureza; Énfasis en habilidad (+2 Idiomas e Indimidar); Entorno predilecto: montañas; Resistencia al daño 1; Longevidad (alcanzan los 150 años).

El norte

Los ogros del norte viven en la frontera con el gran bosque élfico, y fueron los primeros en tener contacto con los habitantes de Valsorth. Las grandes colinas negras penetran en los frondosos bosques salvajes, negro contra verde, piedra y corteza. En esta zona, los ogros viven en un estado silvestre. Las aldeas solo existen en los altos cerros que hay por encima de los bosques, en pequeños clanes que viven en cuevas o al aire libre.



Aunque los elfos son conscientes de su presencia y en ocasiones han comerciado con ellos, no son conscientes del efecto beneficioso que los *grombulbork* ejercen sobre el territorio. Su presencia mantiene el sur del bosque limpio de monstruos y bestias que se han ido apoderando de él con la decadencia de los elfos.

Estos ogros suelen perforarse la piel con huesos y cuchillos, e intentan imitar a los elfos añadiendo términos de su lenguaje en el vocabulario *drogor*.

Ogro del Norte

Tamaño (1): Grande (miden 3'50 metros y pesan 300-400 kilos).

Características (1): Fuerza 15, Destreza 8, Constitución 15, Inteligencia 8, Sabiduría 8, Carisma 7.

Velocidad (1): 12 metros.

Rasgos raciales (7): Aguante; Firme; Dureza; Énfasis en habilidad (+2 Idiomas y Supervivencia); Entorno predilecto: bosque; Resistencia al daño 1; Longevidad (alcanzan los 150 años).

El este

Los ogros del este viven en un mundo lleno de altos lagos y pantanos, llenos de vida y caza. Hacen su día a día en poblados contruidos con madera y hueso en los altos árboles *ukorgo*. Las bestias de esta zona han prosperado gracias a las fuentes de agua caliente, y los ogros lo han hecho con ellas: Comercian con cuero de cocodrilo, carne de reptil, veneno de serpiente *grumbu* para enriquecer el *murz*, lana de *runk* salvaje, etc.

Los clanes del este mantienen una constante pugna por viejas rencillas y recursos. Esta guerra ha convertido a estos ogros en luchadores expertos, y a sus jefes en los más duros, que venden sus habilidades en las tierras del Norte. Media docena de guerreros del este vestidos con armadura de cuero, armas de metal y una motivación inquebrantable bien valen el rescate de un príncipe.

Son muy supersticiosos. Creen que los fantasmas de los Odiados aún moran en las colosales ruinas que quedan en su territorio.



Ogro del este

Tamaño (1): Grande (miden 3'50 metros y pesan 300-400 kilos).

Características (1): Fuerza 15, Destreza 8, Constitución 15, Inteligencia 8, Sabiduría 8, Carisma 7.

Velocidad (1): 12 metros.

Rasgos raciales (7): Aguante; Firme; Dureza; Énfasis en habilidad (+2 Idiomas y Saber: Tácticas militares); Entorno predilecto: montañas; Resistencia al daño 1; Longevidad (alcanzan los 150 años).

El oeste

Las montañas del oeste son enormes, sólo superadas por la montaña Grombul, y muy ricas en minerales, pastos y peligros. Los ogros del oeste viven en aldeas contruidas alrededor de altas y toscas torres de piedra que albergan a los jefes, sus familias y segundos. Cultivan trigo en el fondo de sus fértiles valles y crían *runks* especialmente robustos. Además, son los mejores mineros de los *grombulbork*.

Pero lo que hace que los ogros del oeste sean envidiados por el resto es el hecho de que han sido

capaces de domar *runks* como si fueran caballos. Esto ha permitido que desarrollen una brutal forma de caballería.

En el oeste sobreviven criaturas del lejano pasado como los Odiosos *gorgor* o el infame *krynawach*. Además, los Blancos no fueron del todo exterminados en esta tierra y aún perduran en buen número, saliendo del mundo subterráneo para llevar la ruina a los ogros.

Ogro del oeste

Tamaño (1): Grande (miden 3'50 metros y pesan 300-400 kilos).

Características (1): Fuerza 15, Destreza 8, Constitución 15, Inteligencia 8, Sabiduría 8, Carisma 7.

Velocidad (1): 12 metros.

Rasgos raciales (7): Aguante; Firme; Dureza; Énfasis en habilidad (+2 Idiomas y Montar); Entorno predilecto: montañas; Resistencia al daño 1; Longevidad (alcanzan los 150 años).

El sur

Fuego, azufre, ceniza, lava y un hielo que quema más que el fuego. El sur es una tierra asesina, dura y perversa donde fueron exiliados los últimos ogros que salieron del submundo, los más salvajes y atrasados de todos ellos: *Huwurgumitor*, en *drogor*, ‘Comedores de Nuestra Carne’. Aún son despreciados por no haber abandonado el hábito de consumir la carne de sus congéneres. Los ogros del sur, en respuesta, llaman al resto *Qat’worgumkotor*, o ‘Débiles Bebedores de Leche’.

Viven diseminados en pequeñas bandas. Cientos de ellas recorren el sur luchando por la supervivencia y los escasos recursos, armados con palos y piedras talladas para matar. La suya es una vida dura, cada amanecer la certeza de otro día más de violencia y muerte. Algunas bandas son incluso lo bastante grandes como para constituirse en clanes, que controlan el acceso a un recurso natural como puede ser el agua o una mina.

No han abandonado los viejos hábitos y apenas han avanzado como cultura. Desprecian las novedades y se creen los favoritos de *Ograrragtar*, pues su vida es un juicio en sí. Es más, la Noche de *Ograrragtar* es el único día en el que las bandas no se matan entre sí, pero se reúnen en torno a una falla volcánica que llaman **Fauces de Ograrragtar**. Ahí es cuando fuerzan a todos los jefes y segundos a luchar rodeados de lava, a la vez.



Ogro del sur

Tamaño (1): Grande (miden 3'50 metros y pesan 300-400 kilos).

Características (1): Fuerza 15, Destreza 8, Constitución 15, Inteligencia 8, Sabiduría 8, Carisma 7.

Velocidad (1): 12 metros.

Rasgos raciales (7): Aguante; Firme; Dureza; Énfasis en habilidad (+2 Atletismo y Supervivencia); Entorno predilecto: montañas; Resistencia al daño 1; Longevidad (alcanzan los 150 años).

DOTES PARA LOS OGRÓS

Cabezazo (Ataque, con rangos 1-3): El ogro puede elegir atacar empleando su enorme cabeza como un arma, haciendo 1d4 puntos de daño + RD que le proporciona su casco. El portador de la dote sufrirá también ese daño al realizar un cabezazo, pero no recibirá el bonificador a la RD. El segundo nivel reduce a la mitad el daño que sufre el ogro, y el tercero lo anula totalmente.

Cabezadura (Ataque, con rangos 1-4): Aumenta el daño del cabezazo en un grado con cada compra.

Carga cerrada (Ataque): Con esta dote, el ogro solo tiene que moverse 1,5 metros al realizar una carga, y no sigue teniendo que detenerse tan pronto como se encuentre dentro del alcance como para atacar a su objetivo.

Improvisar palotronco (Combate, con rangos 1-2): El ogro puede improvisar un palotronco que usar, incluso si es en medio de un combate, siempre y cuando tenga árboles a mano. Improvisar un palotronco es una acción completa, tras la cual tendrá dicha arma. Con el segundo rango, improvisar un palotronco sólo es una acción estándar. El palotronco improvisado es sólo contundente.

Ocupaciones Ogros

Los ogros pueden elegir las siguientes ocupaciones: Artesano, *Cazador*, Explorador, Guerrero, *Luchador de Foso*, Minero, *Pastor de runks*, *Soldado de fortuna*.

Cazador ogro

Los ogros no cazan con arcos ni trampas, ni acechando, sino hostigando a su presa y entablando un peligroso combate cuerpo a cuerpo. Rastrean a las bestias sin flanquear y, cuando la localizan, la dirigen hacia un lugar en el que no puedan hacer otra cosa más que luchar o morir. Por ello, los ogros cazadores son tan respetados por los suyos, por su fuerza y valor.

Características (5): Fuerza +3; Destreza +3

Habilidades (5): Atención 4; Atletismo 3; Buscar 2;

Intimidar 3; Saber (naturaleza) 4; Supervivencia 4.

Dotes (7): Acción en movimiento; Ataque poderoso;

Competencia con armas (sencillas); Examinar enemigo; Oponente predilecto (Animales); Rastrear.

Bonificadores (8): Ataque 3; Fortaleza 2; Reflejos 1; Voluntad 2.



Luchador del foso

Son ogros entrenados en la lucha sin armas, expertos en presas, agarres y puñetazos brutales. Ganan bien por cada pelea que resulte en victoria: *wurz*, metal, fama... Pero a cambio se juegan el tipo. Muchos jóvenes ogros ven la vida del luchador del foso como una forma de marcar distancia con su familia y ganar suficientes peleas puede garantizar una cómoda vida cuando se retiren. Además, en ocasiones un jefe elige como segundo a un luchador de foso destacable.

Características (5): Fuerza +2; Destreza +2; Constitución +1

Habilidades (4): Atención 4; Atletismo 5; Averiguar intenciones 3; Intimidar 6; Oficio (a elegir) 2.

Dotes (8): Agarre mejorado; Arma viviente 2; Asustar; Cabezadura 1; Cabezazo 1; Competencia con armaduras (a elegir); Impacto brutal; Sujeción mejorada.

Bonificadores (7): Ataque 3; Fortaleza 3; Reflejos 1.



Minero

Para los ogros, el mundo subterráneo es un lugar terrible. Recuerdan en sus historias lo duro que fue el exilio y los Blancos no han desaparecido de su memoria. Por ello, los mineros ogros son tipos duros, muy duros, que no tienen miedo a adentrarse en las sombrías galerías para sacar el preciado mineral.

Otra de las funciones que cumplen los mineros es la de vigilar los movimientos de los Blancos y acabar con los nidos de *Gorgor*, no sea que vuelvan a amenazar el mundo de la superficie.

Características (6): Fuerza +3; Destreza +1; Constitución +2

Habilidades (6): Atención 4; Buscar 4; Medicina 2; Oficio (minero) 6; Saber (subterráneo) 4; Supervivencia 4.

Dotes (5): Ataque a fondo; Ataque defensivo; Despierto; Entorno predilecto (subterráneos); Trabajo en equipo.

Bonificadores (8): Ataque 2; Fortaleza 1; Reflejos 1; Voluntad 4.

Pastor de *runks*

Los jóvenes ogros deben pasar buena parte del tiempo cuidando de los *runks* del clan y, pese a que resulta una labor dura e ingrata, hay quienes deciden optar por esa vida. Es cierto que es duro y cansado cuidar de las tercas bestias, protegerlas de los incursos de otros clanes y de las múltiples bestias que viven en el territorio, pero puede ser mejor que tener que lidiar con la violencia del día a día en el poblado.

Y de esos jóvenes ogros que pasan sus días cuidando de las bestias no escasean aquellos que deciden marcharse lejos de todo, en general.

Características (5): Fuerza +2; Destreza +2; Sabiduría +1

Habilidades (9): Atención 5; Atletismo 5; Buscar 4; Intimidar 5; Saber (naturaleza) 5; Supervivencia 6; Trato con animales 6.

Dotes (5): Competencia con armaduras (ligeras); Competencia con armas (Sencillas); Oponente predilecto: Ogros; Orientación perfecta; Percepción del entorno (cielo abierto).

Bonificadores (6): Ataque 1; Fortaleza 2; Reflejos 1; Voluntad 2.



Soldado de fortuna

Son ogros que han conseguido medrar y aprender a luchar como lo hacen en el Norte. Son lo más parecido a un soldado profesional que existe entre los ogros. Los jefes los quieren como segundos, y muchos de ellos aspiran a ser jefe de clan. Blanden armas enormes, son muy orgullosos y, cuando tienen suficiente dinero, contratan un herrero humano para que les haga una armadura a medida.

Algunos soldados de fortuna son el hijo favorito de un antiguo aventurero ogro y han heredado de él, no solo sus piezas de equipo, sino algo de entrenamiento.

Características (5): Fuerza +2; Destreza +3

Habilidades (4): Atención 4; Atletismo 3; Buscar 2;

Intimidar 3; Saber (tácticas) 4.

Dotes (9): Arrollar en carrera; Ataque a fondo; Ataque de torbellino; Carga poderosa; Carga cerrada;

Competencia con armaduras (a elegir); Competencia con armas marciales; Crítico mejorado (a elegir);

Grito de guerra.

Bonificadores (7): Ataque 3; Fortaleza 2; Reflejos 1; Voluntad 1.



EQUIPO OGR0

El equipo ogro no es bonito ni sutil, pero funciona muy bien, sobretodo cuando hay que usarlo para matar algo o pillarse una buena cogorza.

Canto asesino

Entre los ogros del sur esta arma es la reina, fácil de trabajar y letalmente eficaz. Es un simple canto rodado trabajado de tal forma que tiene una gruesa 'púa' capaz de perforar la dura mollera de un ogro. Con una simple tirada de Oficio: Cazador, CD 15, un ogro puede fabricar en cuestión de minutos un canto asesino.

Tipo: Sencilla; Daño: 1d6; Crítico: 18-20/x3; Tipo de daño: Perforante; FUE mínima: 14; Tamaño: M; Peso: 4 kg; Coste: -mp.

Martillo cabeza de hierro

Entre los ogros no hay nada que despierte más envidia que la posesión de uno de los brutales martillos cabeza de hierro. Este arma tiene una cabeza enorme de metal apenas trabajado y unido con bandas de bronce al pesado mango. Muchos de los ogros que regresan al sur lo hacen llevando consigo suficiente hierro para fundir y fabricar su arma. Y los jefes pudientes se suelen asegurar que sus segundos de confianza lleven un arma de estas.

Tipo: Exótica; Daño: 2d8; Crítico: 20/x3; Tipo de daño: Contundente; FUE mínima: 16; Tamaño: G; Peso: 23 kg; Coste: 800 mp.

Palotronco

La herramienta más útil de la vida cotidiana ogra. Un palotronco es un árbol pequeño o una buena rama larga que, tras limpiarse un poco y afilarle el extremo, sirve tanto como para caminar, dirigir a los *runk*s o abrirle la cabeza a un vecino molesto.

Tipo: Sencilla; Daño: 1d10; Crítico: 20/x2; Tipo de daño: Perforante/Contundente; FUE mínima: 14; Tamaño: G; Peso: 10 kg; Coste: -mp.

Murz/Wurz

Este licor es la bebida favorita de los ogros, y es posiblemente la bebida alcohólica más potente del mundo. No tiene ninguna cualidad mágica o misteriosa, pero todo no-ogro con una constitución menor a 15 que beba una pinta de *murz* (un chupito para los ogros) deberá superar una tirada de salvación CD 25 o caer inconsciente. Despertará 1d12 horas después con una resaca monumental, y sufrirá el estado Atontado durante el resto del día. Los ogros suelen ofrecer *wurz* a sus visitantes, y es de muy mala educación decir que no.

Requisito de elaboración: Oficio (Fermentador Ogro) 4 rangos; Coste: 1mp por pinta.

Tiras de *runk*

El *runk* es el animal clave en la vida diaria de un ogro. Come su carne, bebe su leche, devora su queso, se abriga con su piel... Esta magnífica bestia es uno de los pilares de la cultura ogra, que ha refinado mucho la explotación de este increíble recurso, y las tiras de *runk* son prueba de ello.

Estas cecinas de viaje han sido tratadas para concentrar el valor energético de la carne de *runk*. Cada una de ellas es tan larga como un brazo, y pesa medio kilo, pero proporciona alimento para mantener durante todo un día a un ogro. Las criaturas de menor tamaño sólo necesitan un tercio de la tira para obtener el mismo beneficio.

Requisito de elaboración: Oficio (Carnicero) 5.

Polvo de fuego

Una de las pocas cosas con las que comercian los ogros del sur es esta extraordinaria sustancia llamada polvo de fuego. Su utilidad consiste en ser un sustituto perfecto del carbón o la leña, pues un puñado de polvo arde con intensidad durante horas, lo que permite a los ogros aprovechar la madera en otros menesteres. Además, su llama es muy bonita.

Un kilo de polvo de fuego cuesta el equivalente a 50mp.

Muñeca gorda

Estas pequeñas figurillas antropomórficas fascinan a los elfos y a algunos humanos del Norte. Creen que son tótems religiosos o una primitiva forma de adoración a la Madre Tierra o la sexualidad. Esta teoría la defiende un erudito llamado Marcus Organista. Están muy equivocados.

En realidad son juguetes que los ogros llevan consigo, pues nunca superan del todo su niñez, y que los padres ogros tallan para sus niños. Además, si un *grombulbork* se aburre una noche solitaria, esas formas femeninas son muy... sexis.

Regalar una muñeca gorda a un niño ogro es una buena manera de ganarse la amistad de su padre, pues se le está ahorrando el trabajo de hacerla.



CRIATURAS Y MONSTRUOS

Blanco



Son los descendientes de los ogros que decidieron permanecer bajo tierra y del traidor segundo de Bleckgrador. Generaciones de aislamiento los retorcieron y cambiaron hasta ser algo muy distinto a los ogros que sus ancestros fueron. Grandes y de aspecto escuálido, de sus grandes bocas emanan un aliento enfermo, y sus retorcidos cráneos albergan una mente demente.

Los Blancos fueron en un tiempo numerosos, pero se han visto reducidos debido a la vigilancia de sus primos y a la endogamia. Pese a todo se resisten a la extinción, e imitan a los *grombulbork* mediante una tosca artesanía y cierta estructura tribal.

Blanco

Humanoide monstruoso grande

Características: Fuerza 18 (+4); Destreza 14 (+2); Constitución 18 (+4); Inteligencia 5 (-3); Sabiduría 6 (-2); Carisma 6 (-2)

Rasgos raciales: Abalanzarse; Arma natural (Garras) 2; Arma natural (mordisco) 3; Armadura natural 2; Desgarramiento; Grande; Infravisión 2; Olfato animal 2; Sensibilidad a la luz.

Habilidades: Acrobacias 4; Artesanía (industria ósea) 5; Artesanía (Curtidor) 3; Atención 8; Atletismo 8; Buscar 5; Sigilo 10; Supervivencia 8.

Dotes: Asustar; Ataque furtivo 4; Competencia con armas sencillas; Crítico mejorado (Mordisco) 2.

Bonificaciones: Ataque +9; Fortaleza +6; Reflejos +7; Voluntad +3.

Combate: Iniciativa +7; Velocidad 9; Defensa 17, Desprevenido 10; Piel dura RD 2; Combate con gran garrote +9 (1d10, crítico 20/x2), Garras +9 (1d8+4), Mordisco +9 (1d10+4, crítico 18-20/x2); Derribo/Presa 16.

Salud: Puntos de resistencia 40; Umbral de herida grave 10.

Espinoso malencarado

Esta enorme bestia tiene su verdoso y enfermizo cuerpo lleno de espinas, ira y enfermedades. El espinoso malencarado es un peligroso depredador solitario y carroñero ocasional, capaz de destrozar a un ogro en cuestión de segundos con su espantosa boca llena de dientes curvos. Son muy estúpidos, y cuando notan la presencia de una criatura en su territorio entran en un frenesí homicida.

Son especialmente habituales en las montañas del este, así como en la montaña *Grombul*, tanto por dentro como por fuera. Algunos ogros los cazan para llevarlos a los fosos, otros por sus espinas y huesos, muy adecuados para fabricar armas, pero cazarlos es peligroso, pues emergen de la tierra con brutalidad, como un tiburón asesino.



Espinoso malencarado

Bestia monstruosa Enorme

Características: Fuerza 30 (+10); Destreza 14 (+2); Constitución 30 (+10); Inteligencia 2 (-4); Sabiduría 3 (-4); Carisma 3 (-4)

Rasgos raciales: Abalanzarse; Aplastar; Arma natural (mandíbulas) 5; Armadura natural 4; Competencias limitadas; Desgarramiento; Enfermedad 5; Engullir; Inmunidad (frío, calor, daño contundente) 8, Longevidad 1, Movimiento especial 6; Olfato animal; Piel hiriente 3; Sonar 2.

Habilidades: Atención +9; Atletismo +5; Buscar +4; Intimidar +9; Sigilo -12; Supervivencia +6.

Dotes: Aguante; Arrollar en carrera; Arrollar mejorado 3; Asustar; Ataque poderoso; Atrapar Arma; Carga poderosa 3; Crítico mejorado (mandíbulas) 2; Dureza; Furia 2.

Bonificaciones: Ataque +5; Fortaleza +14; Reflejos +2; Voluntad +1.

Combate: Iniciativa +2; Velocidad 9; Defensa 12, Desprevenido 10; Piel dura y llena de espinas RD 4 (hiriente, 1d8); Combate con Mordisco +5 (2d6+10, crítico 18-20/x3); Derribo/Presa 23.

Salud: Puntos de resistencia 88; Umbral de herida grave 21.

Gorgor



Estaban bajo tierra mucho antes de que los ogros fueran exiliados, acechando y torturando. Son una raza de escuálidas criaturas sin ojos, grandes bocas de lamprea y largos brazos acabados en garras negras. Los *gorgor* son una pesadilla para los mineros y exploradores subterráneos. Cazan sin compasión, torturando a sus presas antes y después de atraparlos, pues disfrutaban produciendo dolor. Crían cerca de la superficie, en viejas ruinas y minas olvidadas sus repugnantes huevos, que crecen rodeados de carne.

Pese a esto, muchos mineros creen las historias que se cuentan sobre los *gorgor*, que no son más que exiliados a la superficie provenientes de una ciudad construida a gran profundidad. Una ciudad en la que viven los auténticos *gorgor*, brujos y guerreros, con un ejército de locura que baila retorcidamente al son de grandes tambores durante sus sacrificios de sangre.

Gorgor

Aberración mediana

Características: Fuerza 12 (+1); Destreza 20 (+5); Constitución 16 (+3); Inteligencia 14 (+2); Sabiduría 12 (+1); Carisma 6 (-2)

Rasgos raciales: Alma extraña; Arma natural (garras, nauseado) 3; Armadura natural 2; Camuflaje natural 1; Drenar (Constitución) 3; Inmunidad (Calor, frío) 2; Movimiento especial (trepar) 2; Olfato animal 1; Sensibilidad a la luz; Velocidad incrementada 2; Vista ciega.

Habilidades: Acrobacias +7; Atención +8; Atletismo +10; Averiguar intenciones +5; Buscar +4; Intimidar +9; Saber (subterráneos) +6; Sigilo +12.

Dotes: Ardid mejorado; Asustar; Crítico mejorado (garras) 2; Competencia con arma exótica (cadena con púas); Despierto; Entorno predilecto (Subterráneos); Especialidad en ataque (Garras).

Bonificaciones: Ataque +10; Fortaleza +5; Reflejos +8; Voluntad +3.

Combate: Iniciativa +5; Velocidad 15; Defensa 18, Desprevenido 10; Combate con cadena con púas +10 (2d4+1), garras +12 (1d6+1 18-20/x3); Derribo/Presas 6.

Salud: Puntos de resistencia 47; Umbral de herida grave 15.

Krukubuum

Estas pequeñas e inmundas criaturas son una verdadera pesadilla para los mineros ogros. Con la boca llena de dientes y muy maliciosos se abalanzan en grupos muy nutridos sobre sus presas, dando grandes saltos con sus poderosas ancas garrudas. Son todo boca, estómago, garras y gas.

Los mineros ogros hablan de que en las profundidades de la tierra viven grandes *krukubuum* que ponen docenas de huevos al día, lo que explica que nunca falten bichejos de estos que den problemas a los pobres mineros. Otros dicen que los *krukubuum* se reproducen explotando.

Si se capturan cuando son viejos, tras vivir 6 meses, no explotan, y al matarlo se pueden usar para fabricar gaitas y pellejos.



Krukubuum

Aberración pequeña

Características: Fuerza 10 (+0); Destreza 20 (+5); Constitución 10 (+0); Inteligencia 2 (-4); Sabiduría 2 (-4); Carisma 2 (-4)

Rasgos raciales: Abalanzarse; Arma natural (mandíbula) 2; Competencias limitadas; Detonar 5; Infravisión; Olfato animal 2; Trepador hábil; Velocidad incrementada 4; Vulnerable al daño perforante.

Habilidades: Acrobacias +7; Atletismo +6; Intimidar +2; Supervivencia +9.

Bonificaciones: Ataque +8; Fortaleza +1; Reflejos +6; Voluntad +1.

Combate: Iniciativa +6; Velocidad 15; Defensa 17; Desprevenido 11; Morder +8 (1d2); Explosión (Daño 1d10, alcance 4.5 metros); Derribar/Presa +8

Salud: Puntos de resistencia 17; Umbral de herida grave 5.

Krynawach



En drogor *krynawach* significa ‘Problema de 3 cabezas’, y es un buen nombre. Esta gigantesca criatura mide once metros de alto y alcanza una envergadura de treinta. Sus tres cabezas, similares a las de un reptil, son lo bastante grandes como para permitirle engullir a un ogro adulto de una sentada. Su recio cuerpo escamoso apesta a sulfuro, y su sombra es una de las visiones más terroríficas que uno se pueda imaginar.

Los *krynawach* son escasos y muy territoriales. Apenas quedan ejemplares en el oeste o en el este, sus lugares de cría habituales -desde que los jefes ogros de la ciudad decidiesen que cazarlos era una buena forma de decorar sus casas y demostrar fuerza a sus rivales-. Pero se dice que, desde hace largo tiempo, prosperan en el sur, cuando prácticamente nada suele hacerlo allí, protegidos por algunas bandas de ogros que aspiran a montar esas espantosas criaturas.

Krynawach

Bestia monstruosa enorme

Características: Fuerza 30 (+10); Destreza 16 (+3); Constitución 32 (+11); Inteligencia 2 (-4); Sabiduría 12 (+1); Carisma 6 (-2)

Rasgos raciales: Abalanzarse; Aparición horrenda 5; Aplastar; Arma natural (mandíbulas) 2; Ataque al vuelo; Competencias limitadas; Desgarramiento; Engullir; Longevidad 2; Olfato animal 1; Presencia Temible 5; Volar 6.

Habilidades: Atención +10 (+20 a larga distancia); Atletismo +8; Buscar +9; Intimidar +10; Supervivencia +10.

Bonificaciones: Ataque +7; Fortaleza +15; Reflejos +7; Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +6; Velocidad 9 (36 volando); Defensa 17, Desprevenido 10; Armadura natural (RD 7); Mordedura +7 (1d10+11), Derribar/Presa +22.

Salud: Puntos de resistencia 90; Umbral de herida grave 18.

Oso garrudo

Si hay algo más divertido que ver unos cuantos ogros peleando en el foso, es la inclusión de un oso garrudo en la reyerta. Se trata de animales duros hechos para un ambiente igual de hostil. Son tan peligrosos como solitarios. Sus garras pueden abrir la dura cabezota de un *grombulbork* con un simple zarpazo, por lo que se suelen usar varios para darle caza. Después, es posible que lo lleven a luchar, lo pongan a bailar sobre los cráneos de los perdedores, y lo hinchen a beber *murz*, no necesariamente en ese orden.



Oso garrudo

Animal enorme

Características: Fuerza 32 (+11); Destreza 12 (+1); Constitución 24 (+7); Inteligencia 2 (-4); Sabiduría 12 (+1); Carisma 6 (-2)

Rasgos raciales: Abalanzarse; Aguante; Asustar; Arma natural (garras) 3, Arrollar mejorado; Carga poderosa 2; Competencias limitadas; Dureza; Especialidad en ataque (garras), Infravisión; Olfato animal 2; Resistencia al daño 2; Trepador hábil.

Habilidades: Atención +7; Atletismo +6; Intimidar +8; Sigilo -8; Supervivencia +9

Bonificaciones: Ataque +3; Fortaleza +10; Reflejos +2; Voluntad +1.

Combate: Iniciativa +2; Velocidad 9; Defensa 12, Desprevenido 10; Piel gruesa (RD 2); Garra +5 (2d6 +11); Derribar/Presa +14.

Salud: Puntos de resistencia 74; Umbral de herida grave 17.

Runk



Grande, fuerte, resistente y sabroso. El *runk* es el mejor animal del ogro, una especie prehistórica de cabra de enorme tamaño que apenas necesita alimento -si lo comparamos con su enorme masa- y que se reproduce abundantemente. Además, el 90% de lo que se obtiene del *runk* es aprovechable y, si un ogro es lo bastante cabezota, puede intentar domesticar uno lo bastante como para montarse encima.

Runk

Animal enorme

Características: Fuerza 22 (+6); Destreza 10 (+0); Constitución 24 (+7); Inteligencia 2 (-4); Sabiduría 12 (+1); Carisma 6 (-2)

Rasgos raciales: Abalanzarse; Arma natural (cuernos) 2; Arma natural (coz) 2; Competencias limitadas; Infravisión; Olfato animal 2; Trepador hábil; Velocidad incrementada 2.

Habilidades: Acrobacias +7; Atletismo +6; Intimidar +2; Supervivencia +9.

Bonificaciones: Ataque +3; Fortaleza +10; Reflejos +2; Voluntad +1.

Combate: Iniciativa +2; Velocidad 15; Defensa 12, Desprevenido 10; Combate con coz +3 (1d10+6), cuernos +3 (1d10+6); Derribo/Presa +17.

Salud: Puntos de resistencia 47; Umbral de herida grave 15.



AVENTURA: MI GRAN BODA OGRO

Esta aventura sirve para introducir a los personajes en las costumbres y manías de los ogros. Si consiguen sobrevivir a las alegres formas de este pueblo, quizá puedan evitar que una desgracia caiga sobre el clan de los Mormortlek (Truena Gargantas).

Los PJ's serán invitados a una boda ogra, y deberán sobrevivir a ella, y luego a los extraños ataques que tendrán lugar en el hogar de los Mormortlek, orquestados por un enloquecido ogro cuyas manos fueron hace tiempo mutiladas.

Introducción

Los personajes llegan a la rústica aldea de los Mormortlek, ya sea porque uno de los personajes sea un ogro de ese clan, o mediante algún conocido entre ellos. Han sido invitados por el ogro en cuestión a participar en los festejos de la unión de su prima, una "bella ogresa" llamada Kirma la Guapa con un aventurero ogro que hizo fortuna en el Norte.

La aldea del clan se sitúa en un alto cerro desde el cual se controla el agreste y blanco valle que hay más abajo. Es invierno y el frío aire puro quema los pulmones, especialmente cuando se mezcla con el picante aroma de la aldea.

Enormes rocas pintadas señalan la propiedad de la tierra: dos gruesas rayas en paralelo con un rayo entre ellas indican al viajero que los Truena Gargantas mantienen soberanía.

El recibimiento

Al llegar a los límites de la aldea, los personajes podrán notar cómo una enorme algarabía surge como el rugir de un volcán: Los ogros ya están cantando. Una tirada de Interpretación (CD 20) permitirá reconocer la canción como un clásico en las uniones ogros: *Juglurk Motutu Wloooooorg kukukutur*, traducida como *Un palotronco para la jeta del mozo si goza con otro*.

De la entrada de la aldea, marcada con los cráneos de varios monstruos de gran tamaño y enormes cuernos, sale un grupo de sonrientes ogros, mostrando sus enormes dientes, que se os acercan con grandes pasos, haciendo temblar ligeramente la

tierra. Uno de ellos se acerca a [cualquier personaje ogro] y de pronto chocan sus cabezas con fuerza. "¡Primo!", gritan los dos. Entonces os dais cuenta de que el ogro en cuestión es ogra. De hecho, es la misma novia: Kirma la Guapa.

Los personajes humanos entonces deberán afrontar las siguientes tradiciones ogros:

1) Les ofrecen un potente licor que guardan en sus apestosas botas de cuero: *Wurz*, por supuesto, y es bastante asesino, aunque lo hayan rebajado para los niños.

Si optan por beber, los PJ's deberán superar una tirada de salvación de Fortaleza CD 20 o caerán inconscientes durante 1D6 horas. Al despertarse, sufrirán una resaca brutal que los dejará en estado Atontado durante el resto del día. Si no beben los ogros, se enfadarán con ellos, y cuando estén borrachos, los tirarán al foso de las heces.

2) Con sus enormes manazas, los ogros pintarrajearán el rostro de los PJ's con alegres motivos. La pintura apesta a sangre y sulfuro, pero no es letal. Eso sí, si fallan una tirada de Fortaleza CD 15 quedarán Aturdidos durante media hora. Los ogros no son muy delicados a la hora de pintar con los dedos.

3) Si algún personaje es Gigante Azul, un entrañable ogro le dirá que si quiere jugar. De aceptar, el ogro se pondrá delante suyo y pondrá sus manos sobre los hombros, indicándole después que haga lo mismo. Empiezan las pruebas de cabezazos.

El funcionamiento es simple. Los dos "combatientes" atacan a la vez, usando sus cabezas como ataques desarmados (aplicando cualquier modificador pertinente), solo que la defensa no se ve modificada por Reflejos, sino por Fortaleza. El que sufra más daño al cabo de 3 turnos, pierde.

El PJ que se niegue deberá tener cuidado con el alcohol, porque podría acabar bailando con Burgluba la Gorda.

Poblador ogro.

Características: Fuerza 17 (+3), Destreza 10 (+0), Constitución 15 (+2), Inteligencia 8 (-1), Sab 8 (-1), Carisma 9 (-1)

Habilidades: Atención +6, Atletismo +6, Buscar +4, Idioma 2: Drogor, Stumlades, Intimidar +7, Oficio (a elegir) +5, Saber (Natural) +2, Saber (Local) +4.

Dotes: Aguante, Firme, Competencia con armaduras (ligeras), Competencia con armas (Sencillas y), Dureza, Entorno predilecto (montañas), Especialidad en ataque (Palotronco), Grande, Improvisar Palotronco, Resistencia al daño 1

Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +4, Reflejos +2, Voluntad +1.

Combate: Iniciativa +2, Velocidad 12 m, Defensa 13 (Desprevenido 11), Gruesa capa de grasa (RD 1), Puño +4 (1d4+3), Palotronco +6 (1D10 , crítico 20 x 2), Presa +5.

Salud: Puntos de Resistencia 44, Umbral de herida grave 12.

Equipo: Palotronco, bota con wurz, tiras de runk, una muñeca gorda

Kirma la Guapa

Características: Fuerza 17 (+3), Destreza 10 (+0), Constitución 15 (+2), Inteligencia 8 (-1), Sab 8(-1), Carisma 11(0)

Habilidades: Artesanía (Albañilería) +7, Atención +6, Atletismo +6, Atletismo +6, Buscar +4, Idioma 2: Drogor, Stumlades, Intimidar +7, Oficio (Cantera) +5, Saber (Arquitectura e ingeniería) +6, Saber (Local) +4.

Dotes: Aguante, Firme, Competencia con armaduras (ligeras), Competencia con armas (Sencillas y), Dureza, Entorno predilecto (montañas), Especialidad en ataque (Palotronco), Grande, Improvisar Palotronco, Resistencia al daño 1

Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +4, Reflejos +2, Voluntad +3.

Combate: Iniciativa +2, Velocidad 12 m, Defensa 13 (Desprevenido 10), Gruesa capa de grasa (RD 1), Puño +4 (1d4+3), Palotronco +6 (1D10, crítico 20 x 2), Presa +5.

Salud: Puntos de Resistencia 44, Umbral de herida grave 12.

Equipo: Palotronco, bota con wurz, tiras de runk, piedras

La ceremonia

Las calles de la aldea son bastante anchas y amplias, aunque el pasar de un ogro la reduce enormemente. Las casas son de piedra, decoradas con groseras pintadas (como las que tendrían los PJ's en la cara) y calaveras. Niños ogros que son más altos que ellos juegan entre el barro a partirse la cara; un par de ogresas trinchan un enorme *runk* que cuelga de un poste; un ogro barbudo y de aspecto mayor fabrica útiles de piedra sentado sobre otra más grande... Pero si hay algo que sobresale, esas son las tremendas erupciones sonoras que los nativos llaman canciones.

Vuestros pasos os llevan hasta la plaza de la aldea, tan grande como la de una metrópolis. Allí, una multitud ogra se apiña mientras canta. Kirma lanza unas cuantas voces para que os dejen pasar y reparte unos cuantos puñetazos ante los oídos sordos. Así, llegáis hasta el foso de lucha que los ogros han excavado en la roca: un suelo de arenilla y grava con unas paredes cubiertas de afiladas estacas, lo bastante largas como para atravesar de lado a lado a un ogro. Dentro, un par de machos combaten con las manos desnudas, o combatían, pues uno ya está de rodillas mientras el otro descarga sobre su lomo brutales puñetazos, hasta dejarlo inconsciente.

Kirma grita algo. El vencedor le sonríe e, inmediatamente, le arranca una oreja a su rival para lanzarla a la hembra. El novio está haciendo méritos.

En ese momento, los ogros están muy excitados, y aún queda un poco para que el banquete de *runk* esté listo. Hay que matar el tiempo y ¿qué mejor forma que viendo cómo se matan dos personas? El novio sale de la arena levantando una enorme piedra que tapa un túnel, arrastrando al perdedor consigo, y dejando salir a un luchador del foso que exige un rival a su altura.

Los jugadores pueden participar voluntariamente, pero si no es así los ogros les empezarán a empujar con sus enormes panzas. Si no superan una tirada de Salvación de Reflejos (CD 25) caerán al foso. Son 6 metros de caída, por lo que sufrirán 2D6 puntos de daño (Reflejos CD 12 mitad de daño).

En el foso está esperando Grukum Ploch'krush Kadda, un ogro que lleva ya ganada una docena de peleas de foso, y quiere adquirir suficiente experiencia antes de ir a la ciudad a probar suerte. Si vence a los PJ's, se decidirá y acabará muriendo devorado por un par de cocodrilos del Este.

En el clan, las luchas de foso se realizan con las manos desnudas, pero si es un personaje de tamaño Mediano el que lucha, se le permitirá conservar sus armas si son sólo 1 ó 2 los que han caído al foso. Tampoco será algo a muerte, sino que se basará en una victoria por sumisión. La magia está permitida siempre y cuando no dañe al foso.

El foso tiene 15 metros de diámetro, con las paredes llenas de estacas (3D6 puntos de daño más bono de Fuerza del lanzador si se lanza a alguien contra ellas) y el suelo lleno de gravilla. Los ogros no paran de corear a los luchadores y apostar por ellos. Los PJ's que vean que a sus colegas les va mal pueden saltar al foso para participar en la lucha, pero cada uno que lo haga tiene un 25% de probabilidad de que un ogro haga lo mismo para ayudar a Grukum Ploch'krush Kadda (usa al Poblador Ogro como referencia).

Si los PJ's son vencidos, Grukum les quitará algo como trofeo, y si no tienen nada de interés o valor, les quitará un dedo o una oreja. Si en cambio son los PJ's vencedores, los ogros de la aldea les respetarán por haberles entretenido, y evitarán no tirarles al foso de las heces si anteriormente lo han hecho mal tratando con ellos.

Tras acabar el combate, les harán salir del foso y les entregarán agua, wurz y unas tiras de runk para reponerse. Entrarán en el foso los novios y empezará la ceremonia.

Los dos enamorados están en el centro del foso, rodeados de dientes rotos y charcos de sangre, cogidos de la mano. Él es el primero en hablar, recitando un corto juramento en el que promete serle fiel, traerle mucha carne de runk, tenerla ñokñokgrikblek ("contenta por arriba y por abajo", en fina lengua drogor), y aplastar a todo macho que hable mal de ella o la mire con deseo. Después ella coge un palotronco que un ogro mayor, su padre, le tira desde lo alto, y recita un juramento similar,

pero advirtiéndole que si ella le pilla con otra, le arrancará la cabeza con sus manos y la clavará en el palotronco. Finalmente, ambos se meten una

mordidita en la oreja y se besan. La aldea estalla de alegría y alguien grita que el festín ya está listo. Entonces la cosa se descontrola.

Grokum Ploch'krush Kadda

Características: Fuerza 20 (+5), Destreza 14 (+2), Constitución 17 (+3), Inteligencia 8 (-1), Sab 8(-1), Carisma 9 (-1)

Habilidades: Atención +6, Atletismo +6, Averiguar intenciones +6, Buscar +4, Idioma 2: Drogor, Stumlades, Intimidar +7, Oficio (Curtidor) +3, Saber (Local) +4.

Dotes: Agarre mejorado, Aguante, Arma viviente 4, Asustar, Cabezadura 1, Cabezazo 1, Competencia con armaduras (medias), Crítico mejorado (Puños) 2, (G), Firme, Dureza, Esquiva, Esquiva Asombrosa, Entorno predilecto (Montañas), Sujeción mejorada, Impacto Brutal, Logevidad, Velocidad incrementada (1)

Bonificaciones: Ataque +7, Fortaleza +5, Reflejos +5, Voluntad +1.

Combate: Iniciativa +5, Velocidad 12 m, Defensa 15 (Desprevenido 15), Gruesa capa de grasa y una armadura de pieles (RD 4), Puño +7 (2D6+5), Cabezazo +7 (1D4 +5), Presa +10.

Salud: Puntos de Resistencia 48, Umbral de herida grave 14

Equipo: Armadura de pieles, colección de orejas

La celebración

El banquete sería digno del recibimiento de dos reyes, pero para los ogros es un poco exagerado: 10 enormes runks han sido asados y preparados con una especie de salsa alcoholizante y bastante picante; en platos de piedra caliente descansan salchichas de carne de oso (muy fuerte y algo grasa) de varios metros de largo y anchas como el brazo de un guerrero, y en tres pucheros de metal hierve un espeso caldo cuyos ingredientes no queréis adivinar. Pellejos cargados de wurz se pasean de mano en mano, derramando el alcohol sobre la mesa y vosotros mismos.

Mientras comen, los ogros saltan, bailan, pelean y cantan. Se nota que estáis lejos de la civilización.

Los PJ's tienen ante sí algunas de las horas más complicadas de su vida, pues los ogros se han desatado y querrán que los visitantes del Norte participen en su forma de celebrar la unión. Lo que para un ogro es normal y divertido, se convierte en una prueba de resistencia y valor para un hombre o elfo. No participar es insultar a la novia, al novio, y al resto de la tribu. ¿Es que acaso no se lo quieren pasar bien y son unos amargados fastidiabodas? ¡Al foso de las heces!

He aquí algunas de las tradiciones ogros a las que serán sometidos los PJ's. Siéntete libre de inventarte las tuyas propias:

1) *Campeonato de cabezazos*: Una boda ogra no es una boda ogra de verdad si no hay un buen campeonato de cabezazos. Con las reglas de peleas de cabezazos hazles combatir primero a dos pobladores ogros, pero si llegan al tercer combate, se las verán con Neb'lurkim, una ogresa del Oeste que no ha perdido una pelea a cabezazos en su vida. O eso dicen.



Si ganan, recibirán un enorme runk por cortesía de la novia. Si pierden el primer combate o contra Neb'lurkim ("JuaJua, os ha ganau una tía!") acabarán atados a un palo en las afueras del pueblo, donde rondan las bestias. Los PJ's que acaben atados, pasarán directamente a la sección *El Ataque*, encontrándose de bruces con los Blancos.

Neb'lurkim

Características: Fuerza 20 (+5), Destreza 10 (+0), Constitución 20 (+5), Inteligencia 8 (-1), Sab 8(-1), Carisma 9 (-1)

Habilidades: Atención +6, Atletismo +6, Buscar +4, Idioma 2: Drogor, Stumlades, Montar +5, Intimidar +7, Oficio (Destiladora de Wurz) +5, Saber (Natural) +6, Saber (Local) +4.

Dotes: Aguante, Firme, Cabezazo 2, Cabezadura 3, Competencia con armaduras (ligeras), Competencia con armas (Sencillas y), Dureza, Entorno predilecto (montañas), Especialidad en ataque (Cabezazo), Grande, Resistencia al daño 1, Resistencia al Dolor 1

Bonificaciones: Ataque +7, Fortaleza +7, Reflejos +2, Voluntad +1.

Combate: Iniciativa +3, Velocidad 12 m, Defensa 12 (Desprevenido 10), Gruesa capa de grasa (RD 1), Puño +7(1d4+5), Cabezazo +9 (1D10), Presa +12.

Salud: Puntos de Resistencia 54, Umbral de herida grave 13

Equipo: Acento gracioso

2) *Un buen Wurz'wlugurkorko*: es hora de pasarlo bien dándole al frasco. Cuatro pobladores ogros se acercan a los PJ's y les dicen que son unos flojos y que tienen que demostrar ser unos machotes. Si aceptan, los ogros sonreirán mientras sacan varias botas a rebosar de *wurzkakarfuush* ("Wurz que te hace cagar fuego") especialmente traído del Sur para la boda. Es un wurz algo distinto gracias a la presencia de varias toxinas propias del peligroso sur. Tras cada trago hay que hacer una tirada de Fortaleza CD 24 o volverse eufórico y temerario. Los atributos se modificarán como si se hubiera activado la dote

Furia durante [1D10 + Mod. De Constitución] horas (mínimo una). Después, caerán inconscientes y acabarán en el foso de las heces.

Deberán beber cuatro veces, tras lo cual los ogros les llevarán al foso de lucha donde les dirán que no hay cucustrullos ("lo que cuelga" en ogro) de partirse la crisma contra un oso garrudo. Como están bajo los efectos del *wurzkakarfuush*, tendrán que superar una tirada de salvación de Voluntad CD 27 si quieren decir que no a esta locura.

Oso garrudo, Animal Enorme

Características: Fuerza 32 (+12), Destreza 12 (+1), Constitución 24 (+7), Inteligencia 2 (-4), Sabiduría 12 (+1), Carisma 6 (-2)
 Rasgos raciales: Aguante, Abalanzarse, Asustar, Arma natural (Garras) 3, Arrollar mejorado, Carga poderosa 2, Competencias limitadas, Dureza, Especialidad en ataque (garras), Infravisión, Olfato animal 2, Trepador habil, Resistencia al Daño 2
 Habilidades: Atención +7, Atletismo +6, Intimidar +8, Sigilo -8 Supervivencia +9
 Bonificadores: Ataque +3, Fortaleza +10, Reflejos +2, Voluntad +1
 Combate: Iniciativa +2, Velocidad 9, Defensa 12 (desprevenido 10), Piel gruesa (RD 2) Garra +5 (2D6 + 12), Derribar/Presa +14
 Salud: Puntos de resistencia 74, Umbral de herida grave 17

3) *Bailar a lo loco*: Los ogros empiezan a bailar a lo loco alrededor de un grupo de música basada en eructar dentro de un tronco y golpear enormes tambores con las manos, con cierto ritmo alegre.

Chocando sus cuerpos, mordiéndose los unos a los otros, golpeándose con sus grandes manazas y comiendo sin parar, los ogros disfrutan de la buena música.

Los jugadores que quieran participar, deberán superar 4 tiradas de salvación de Reflejos CD 15 por minuto para no sufrir 1D6+3 puntos de daño No Letal. En algún momento les llegará una bota llena de *wurzkakarfuush*, y se les acercará Burgluba la Gorda con ganas de *ñokñokrik*. Burgluba es una ogresa particularmente grande, fea y apestosa, famosa en las aldeas de la zona por emborrachar a los varones

para poder llevárselos a su chocita en las afueras de la aldea, no lejos del pozo de las heces o los palos donde están atados los que perdieron en los cabezazos o bebiendo. Lo que dentro de la choza se perpetra se lo puede uno imaginar.

Burgluba primero intentará usar sus "encantos" para seducir por las buenas al PJ. A no ser que sea un loco y decida bailarle el agua voluntariamente, deberá fallar una tirada de Voluntad CD 5. Entonces Burgluba le hará una presa -es realmente buena con ellas-, y se lo llevará a rastras. Si contrariaron a los ogros del principio de la aventura, la hermosa ogra pasará a la presa sin acercamiento previo.

El PJ que haya pasado por la choza de Burgluba estará Exhausto, Estremecido y Tumbado.

Burgluba

Características: Fuerza 25 (+5), Destreza 10 (+0), Constitución 25 (+5), Inteligencia 8 (-1), Sab 8(-1), Carisma 9 (-1)
 Habilidades: Atención +6, Atletismo +10, Buscar +4, Idioma 2: Drogor, Stumlades, Montar +5, Intimidar +13, Oficio (Curtidora) +5, Saber (Natural) +6, Saber (Local) +4.
 Dotes: Agarre mejorado, Aguante, Ataque aturridor, Firme, Cabezazo 2, Cabezadura 3, Competencia con armaduras (ligeras), Competencia con armas (Sencillas y), Derribo mejorado, Desmoralizar mejorado, Dureza, Entorno predilecto (montañas), Especialidad en ataque (presa), Firme, Grande, Lucha desde el suelo, Presa mejorada, Resistencia al daño 1, Sujeción mejorada
 Bonificaciones: Ataque +3 Fortaleza +7, Reflejos +2, Voluntad +1.
 Combate: Iniciativa +0, Velocidad 12 m, Defensa 10 (Desprevenido 10), Gruesa capa de grasa (RD 1), Puño +3 (1d4+5), Presa +14.
 Salud: Puntos de Resistencia 64, Umbral de herida grave 13
 Equipo: Ropa interior de leopardo

El ataque

Por la noche, las cosas ya se han tranquilizado. Los ogros y los personajes que no hayan perdido el conocimiento, estén en el pozo de las heces, atados a un palo o en la cama de Burgluba estarán, simplemente, agotados. Una tirada de Atención CD 15 permitirá darse cuenta a un PJ de que los guardias de la aldea, jóvenes ogros, han pasado de sus deberes y que están tan tirados como él. El resto de los PJ's estarán fuera de la aldea, y con tiradas secretas de Atención CD 20 verán cómo algo no va bien: Unas figuras blancas, delgadas y de buen tamaño se están moviendo entre las sombras.

De pronto se oye un grito, y estalla la locura. Hay 20 blancos atacando la aldea, de los cuales 6 están irrumpiendo en la cámara de los huesos y robando la **Corona del que trae al Invierno**, un objeto muy antiguo que data de cuando los Odiados gobernaban el territorio. Hay otros 6 sembrando el caos y asustando a los ogros, evitando que se pueda organizar una defensa. Los PJ's no pueden hacer gran cosa salvo enfrentarse a unos cuantos blancos y observar cómo se dirigen hacia un sistema de cuevas que hay a una legua de la aldea.

Los personajes que estén en el interior de la aldea verán cómo un par de blancos están atacando a unos niños ogros que apenas pueden moverse de puro terror. Matar a las criaturas y salvar a los niños hará que las madres de la aldea los respeten mucho, apaleando a quien les falte al respeto.

Blanco, Humanoide monstruoso grande

Características: Fuerza 18 (+4), Destreza 14 (+2) Constitución 18 (+4), Inteligencia 5 (-3), Sabiduría 6 (-2), Carisma 6 (-2)

Rasgos raciales: Abalanzarse, Arma natural (garras) 2, Arma natural (mordisco) 3, Armadura natural 2, Desgarramiento, Grande, Infravisión 2, Olfato animal 2, Sensibilidad a la luz

Habilidades: Acrobacias 4, Artesanía (industria osea) 5, Artesanía (Curtidor) 3, Atención 8, Atletismo 8, Buscar 5, Sigilo 10, Supervivencia 8

Dotes: Asustar, Ataque furtivo 4, Competencia con armas sencillas, Crítico mejorado (Mordisco) 2

Bonificaciones: Ataque +9, Fortaleza +6, Reflejos +7, Voluntad +3

Combate: Iniciativa +7, Velocidad 9, Defensa 17, (Desprevenido 19), piel dura RD 2, combate con Gran Garrote +9 (1D10/crítico 20) Garras +9 (1D8+4), Mordisco +9 (1D10+4, crítico 18-20/X2), Derribar/presa 16

Salud: Puntos de resistencia 40 Umbral de herida grave 10

Si los personajes se dirigen hacia la zona donde está el foso de lucha y la cueva de los huesos donde descansa la Corona, verán cómo 4 blancos hacen rodar la enorme piedra que bloquea el acceso, mientras que otros 2 se dedican a vigilar la zona al mismo tiempo que devoran al jefe de la aldea.

A vuestro alrededor los ogros huyen hacia ningún lado. Borrachos y agotados, son presa fácil para los atacantes. Hay unos cuantos muertos, de todas las edades, pero la mayoría de los ogros sólo presentan heridas de poca gravedad. Frente al foso veis cómo cuatro seres hacen rodar una enorme roca y se introducen dentro de una cueva, mientras otros dos

Veis cómo dos de esas criaturas tienen arrinconados a unos niños ogros, que están tan asustados que apenas se pueden mover. Las bestias de piel blanca se mueven a su alrededor, saltando mientras ríen al tiempo que se van acercando más y más a sus presas...



se comen al jefe de los Momortlerk. De pronto posan sus ojos encima de vosotros, sonríen y saltan hacia delante, armados con largos huesos.

Si el combate con los Blancos dura más de diez minutos, los que se metieron dentro de la cueva saldrán corriendo con un enorme aro de metal entre las garras, dirigiéndose hacia el este (donde está el foso de las heces, etc...). Los PJ's podrían bloquear su huida, pero los Blancos harían todo lo posible por sacrificarse para proteger al que lleve la corona.

Los personajes que hayan acabado en las afueras estarán, paradójicamente, en mejor situación a la

hora de combatir. Mientras salen de la choza de Burgluba, el pozo de las heces o se desatan de los palos (Atletismo CD 15 ó 30, respectivamente) verán cómo unos blancos salen de la aldea con la corona auestas. Dejan tras de sí un regalito: una bolsa con 3 *krukubuum*, abierta.

El grupo que se haya decidido a perseguir a los blancos desde el interior de la aldea se encontrará con el grupo de fuera en el segundo asalto del combate con los *krukubuum*.

Krukubuum, Aberración pequeña

Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 20 (+5), Constitución 10 (+0), Inteligencia 2 (-4), Sabiduría 2 (-4), Carisma 2 (-4)
Rasgos raciales: Abalanzarse, Arma natural (mandíbula) 2, Competencias limitadas, Detonar 5, Infravisión, Olfato animal 2, Trepador habil, Velocidad incrementada 4, Vulnerable al daño perforante
Habilidades: Acrobacias +7, Atletismo +6, Intimidar +2, Supervivencia +9
Bonificadores: Ataque +8, Fortaleza +1, Reflejos +6, Voluntad +1
Combate: Iniciativa +6, Velocidad 15, Defensa 17 (desprevenido 11), Morder +8 (1D2), Explosión (Daño 1D10, alcance 4,5m), Derribar/Presa +8
Salud :Puntos de resistencia 17, Umbral de herida grave 5

La Corona perdida

El ambiente festivo de las horas anteriores ha desaparecido. Ahora sólo hay dolor y desconcierto, ira y sangre. Los ogros yacen en el suelo heridos y cansados, heridos de muchas maneras; la novia intenta imponer algo de cordura golpeando a su varón con el palotronco para que deje de vomitar. Las madres del clan apalean a los guardias que se unieron a la fiesta y facilitaron el ataque. Los segundos de la aldea inspeccionan el cuerpo de su jefe, y los más mayores entran y salen de la cueva que saquearon los atacantes.

- *Un' de los viejosh quiere verosh dentro...¡hip!*

Tres ogros y una ogresa, muy mayores a juzgar por las arrugas y cicatrices, os esperan dentro. Es la hembra la primera en hablar, aunque uno de los machos se le quiere adelantar, y ella responde con un palotronco en plena cara. Tras silenciarlo, su voz llena la sala.

- *Han robado la Corona, Corona que trae el Invierno. ¿Eso os dice algo, pequeñajos? Imagino que no.*

Una tirada exitosa de Saber: Local CD 20 permitirá saber, quizá como anécdota en mitad de la fiesta, lo siguiente: La Corona del que trae el Invierno es un objeto del tiempo de los Odiados, guardada en la sala más protegida de la aldea. Se dice que está llena de poder brujo.

La ogresa continúa:

- *¡Callad! Necesitamos que vayáis tras esos Blancos y consigáis la Corona. Es nuestra, del clan, y si dais matarile a unos cuantos de esos*

Unas bestias blancas y desgarradas, con las garras ensangrentadas, dejan la aldea hacia el este dejando tras de sí un reguero de muerte y dolor. Una de ellas lleva un enorme aro de metal en sus manos, las otras criaturas le siguen como perros a su amo. De pronto uno de ellos se gira y deja caer algo de su espalda... de su interior salen 3 cosas pequeñas, redondas, con grandes patas y enormes bocas.

bastardos... bien, será el principio. Cuando podamos les cazaremos. ¡Ahora, id! Fueron hacia el este. Buscad, os recompensaremos bien y ganaréis nuestra amistad.

Es el momento en el que los PJ's hagan un poco de investigación y sigan los rastros dejados por los Blancos, pero tienen que darse prisa, si no los atacantes se perderán en las profundidades de la tierra, con la Corona.

Un PJ con la habilidad Rastrear podría localizar, con una exitosa tirada de Supervivencia CD 15, unas pisadas negras que conducen a unas minas cercanas llamadas los **Omblicos de Boorgadur**.

Una tirada de Saber: Subterráneo CD 15 permitirá identificar el polvo de las pisadas como restos de Hueso de Onyx, un mineral muy oscuro que hay a cierta profundidad.

Una tirada de Saber: Local CD 15 hará saber que los Omblicos de Boorgadur dejaron de ser explotados hace 5 ritos de jefatura. Los enormes *grombulbork* bloquearon las entradas empleando pesadas piedras. Al parecer, se cansaron de que sirviese de coto de caza para los *gorgor* (los cuales han sido exterminados por los Blancos, por ser ricos en proteínas). Si se obtiene un 20 o más, el PJ recordará también que los mineros solían descender por un pozo empleando pesadas cuerdas hechas con pelo de *runk*.

Los Omblicos de Boorgadur

Cuando lleguen a los Omblicos de Boorgadur verán que hay multitud de agujeros que penetran en la roca, la mayoría de los cuales están aún tapados mediante gigantescas piedras. Pero hay dos aperturas

al aire libre: una a la izquierda y otra más grande a la derecha.

Si un PJ con Rastrear supera una tirada de Supervivencia CD 15, verá que la gravilla que hay delante de la apertura mayor está muy removida. Si se obtiene un 20 o más en dicha tirada, reconocerán que su autor es un **Espinoso Malencarado**, que ahora mismo está esperando dentro de su casita y, gracias a su Olfato Animal, se enterará de que tiene visita si se encuentran a 18 metros o menos de su agujero.

La entrada a las galerías de los Blancos es la pequeña, evidentemente, y la zona anterior al laberinto subterráneo está dividida en 4 zonas. Queda a gusto del DJ en cuál de las 4 se encontrarán los PJ's con los Blancos, pero si actuaron con velocidad y no perdieron el tiempo en ir tras ellos se recomienda un encuentro en la zona 2. Si por otro lado perdieron el tiempo deberían estar en la 4.

Si por otro lado decidieron pasar la noche, descansar de su resaca o cualquier otra cosa digna de

unos flojos...los Blancos se habrán perdido bajo tierra con la Corona y en su lugar se encontrarán con media docena de *gorgor*.

Todas estas zonas son lo bastante anchas como para que un grupo de ogros se pueda mover con comodidad, pero hay que llevar antorchas, puesto que no hay luz.

Zona 1: Ésta es la entrada a la mina. Junto a ella hay apoyados enormes picos largo tiempo desgastados. Una tirada exitosa de Oficio: Minero CD 15 hará saber al PJ que son los clásicos picos ogros, muy grandes y pesados. Solo un ogro, o un Blanco, podría usarlos sin problemas.

También hay algunos dientes (una tirada de Saber: subterráneo CD 10 los identificará como los incisivos de un *gorgor*)... Y 3 Blancos escondidos en unos agujeros que hay en las partes más altas de la entrada. Caerán sobre los PJ's cuando vayan a acceder a la zona 1.



Zona 2: Esta galería de 20 metros de largo conecta el exterior con el verdadero al acceso a las profundidades de **Valsorth**. En este lugar hay un tosco mapa hecho con una asquerosa pintura verde -sangre de gorgor si supera Saber: Subterráneo CD 20-, de la aldea de Mormortlek.

Se puede identificar sin problema lugares como el foso de lucha, la cámara de los huesos o la choza del jefe. Está claro que los Blancos han planeado bien su ataque...

Si el DJ decide que los PJ's han llegado con rapidez aquí, estarán todos los Blancos que sobreviviesen al ataque (20 menos los que eliminaron los PJ's, menos 1D6, ya que los ogros estaban borrachos y asustados, pero no por ello son menos brutos), incluyendo el que lleva la Corona. Éste lanzará un aullido y huirá hacia la zona 3 junto a 4 de sus guerreros, mientras que el resto de los Blancos se lanzarán al combate con posibilidad de abandono.

Una tirada de Atención CD 20 permitirá percatarse de un extraño brillo que tienen los ojos de las criaturas.

Si, por otro lado, llegaron tarde, sólo encontrarán 4 Blancos, masticando los restos de algún ogro. Si se paran a investigar sus pertenencias, verán que uno de ellos tiene un tosco cacho de piel de ogro con un no menos tosco dibujo, de una corona con una especie de fuego con ojos encima, pintado con apesosa sangre de gorgor.

Jefe Blanco, Humanoide monstruoso grande

Características: Fuerza 20 (+5), Destreza 19 (+4) Constitución 18 (+4), Inteligencia 8 (-1), Sabiduría 6 (-2), Carisma 6 (-2)

Rasgos raciales: Abalanzarse, Arma natural (garras) 2, Arma natural (mordisco) 3, Armadura natural 2, Desgarramiento, Grande, Infravisión 2, Olfato animal 2, Sensibilidad a la luz

Habilidades: Acrobacias 4, Artesanía (industria osea) 5, Artesanía (Curtidor) 7, Atención 8, Atletismo 8, Buscar 5, Sigilo 10, Supervivencia 8

Dotes: Asustar, Ataque furtivo 4, Competencia con armas sencillas, Critico mejorado (Mordisco) 2, Protección contra magia (Evocación) 2, Resistencia al Dolor 2

Bonificaciones: Ataque +10, Fortaleza +6, Reflejos +7, Voluntad +3

Combate: Iniciativa +7, Velocidad 9, Defensa 17, (Desprevenido 19), piel dura y armadura de pieles RD 4, combate con Gran Garrote +10 (1D10/crítico 20) Garras +10 (1D8+4), Mordisco +10 (1D10+4, crítico 18-20/X2), Derribar/presa 17

Salud: Puntos de resistencia 40 Umbral de herida grave 10

Finalizando la aventura

Si tras el combate cogen la Corona, lo cual es lógico, sentirán un intenso frío.

En vuestra mente veis que sois algo grande, orgulloso y pesado, moviéndose entre enormes bosques nevados. Cosas pequeñas huyen de vosotros. Luego, un trueno. La tierra explota, y el Sol es gris. Las montañas nacen rompiendo la superficie. Sangre ardiente quema los árboles. Miedo, por primera vez... Respiráis cenizas y todo se vuelve negro.

Zona 3: En esta sala hay un pozo de 50 metros de profundidad que conduce al corazón de la mina. El descenso es bastante dificultoso si no llevan cuerdas (Atletismo CD 25, 15 con equipo). No hay nada de valor, pero si no mataron a los Blancos que atentaban contra los niños ogros, éstos llegarán justo después de los personajes y empezarán a tirarles piedras. ¿Quien dijo que las buenas acciones no tienen su recompensa?

Zona 4: Una enorme sala llena de de Hueso de Onyx. Aquí es donde los ogros acumulaban el mineral antes de abandonar la mina. En este lugar hay multitud de galerías que se adentran en las profundidades, y si el jefe de los Blancos huye en esta zona, se perderá para siempre.

La criatura tiene el enorme aro de metal entre sus manos y aúlla a sus guerreros, que babea de manera incontrolable, mientras eleva el pesado objeto sobre su cabeza. De pronto se pone tieso, con la espalda muy recta y veis como una enorme sombra cae sobre el. Y habla, pero habla como lo hacen los ogros:

- *Estuppidos ¡su'han seguío! Dadles muerte ¡AHORA!*

Una tirada de Saber: Local CD 15 reconocerán el acento como el de los ogros de la ciudad.

Los 4 Blancos y el jefe lucharán a muerte

Al investigar los restos de los Blancos encontrarán un grasiento pedazo de piel de ogro, con un extraño glifo *grombulblork* hecho con sangre. Una tirada exitosa de Saber: Local CD 10 permitirá reconocerlo como el glifo del infame **Burgo el Violaritos**.

Al regresar a la aldea, los personajes serán recibidos como héroes siempre y cuando lleven la Corona con ellos (si no, irán al foso de las heces, en el cual han echado media docena de *krukubuum*). La novia les regalará un **martillo cabeza de hierro** y un

montón de pieles de distintas bestias, valorado en 1.000 mp si consiguen venderlas en el Sur. Además, les emborracharán con wurz y les harán unos toscos tatuajes que los identificarán como miembros de pleno derecho del clan, si no lo eran antes. Estarán Malheridos durante una semana, pero es un gran honor.