

Storm King's Thunder: Forgotten Traditions

premessa

Il seguente documento presenta alcune informazioni di ambientazione utili a giocare il **Tier2** della **5° stagione** di **Adventures League** "Storm King's Thunder".

Vengono date alcune informazioni sul **Pantheon dei Giganti** e sui luoghi di gioco.

Per apprenderne alcune sarebbe necessario un check di history, tuttavia preferiamo diffonderle prima della partita per evitare l'effetto "troppa carne al fuoco".

Scegliete liberamente se leggerle o quali leggere in attesa della partita.

Il documento è per uso interno.

Introduzione e aggancio di Forgotten Traditions

In risposta alle numerose segnalazioni di incursioni di giganti in tutta la Costa della Spada, le fazioni hanno inviato i loro membri a Parnast, **Stagwick** e Beregost. Ma la principale preoccupazione è conoscere il motivo dell'aumento dell'attività dei giganti dei ghiacci nelle **montagne Ice Spire**. Recentemente, **un nuovo Jarl gigante di nome Ryndölg** ha iniziato a reclutare ogre delle montagne Ice Spires al suo servizio e li ha mandati in lungo e in largo alla ricerca di rune. **Maneggia anche un'antica e potente ascia chiamata Øksavmakt**. Per soddisfare la curiosità della fazione, i personaggi sono istruiti da SEER - una potente divinatrice e membro della Lord's Alliance - per cercare le **Sette Pietre**, e **avventurarsi alla ricerca** del perduto **tempio di Hotun-Shûl** per imparare cosa possono fare riguardo **all'ascia e alla sua storia**.

Pantheon dei Giganti

Annam the All-Father, il padre di tutti i giganti, ha fondato l'intera razza dei giganti.

I figli di Annam più comunemente noti sono i seguenti:

- **Masud**. Il progenitore dei giganti del fuoco.
- **Nicias**. Il progenitore dei giganti delle nuvole.
- **Obadai**. Il progenitore dei giganti di pietra.
- **Ottar**. Il progenitore dei giganti del gelo.
- **Ruk**. Il progenitore dei giganti della collina.
- **Vilmos**. Il progenitore dei giganti della tempesta.
- **Lanaxis**. Il progenitore dei titani.
- **Arno e Julin**. I progenitori a due teste degli ettin.
- **Vaparak**. Il progenitore degli ogres.

Cos'è l'Ordning

La società gigante è definita principalmente dall'Ordning, **un sistema di caste** imposto ai giganti da **Annam the All-Father** e dagli altri membri del Pantheon dei giganti.

L'Ordning stabilisce il rango di un gigante tra quelli della sua stirpe.

Ogni tipo di gigante migliora la sua posizione esemplificando il loro progenitore: i giganti delle **tempeste** sono veggenti, i giganti delle **nuvole** accumulano ricchezza, i giganti del **fuoco** sono fabbri bellicosi, giganti del **gelo** sono potenti guerrieri, giganti di **pietra** sono scultori di pietra e giganti delle **colline** sono golosi.

I **draghi** sono i principali **nemici** della razza dei giganti.

Quando i giganti ignorarono in gran parte i recenti tentativi del **Culto del Drago** di portare **Tiamat** nel Faerûn (*vedi Stagione Tirannia dei Draghi*), Annam e le altre divinità giganti si arrabbiarono con i loro "bambini" pigri.

Annam mandò in frantumi l'Ordning per liberare i suoi figli dal loro compiacimento; mettendoli l'uno contro l'altro.

I LUOGHI: LA STORIA DI HARTSVALE

Annam the All-Father, il dio dei giganti e creatore della razza gigante, **sciolse l'Ordning** dopo aver visto l'apatia della sua progenie durante il **periodo della Tirannia dei Draghi**.

Ora ogni gigante si sforza di ascendere i ranghi per creare una nuova società di Giganti.

Le terre di Faerûn sono state gettate nel caos mentre i militarizzati giganti del fuoco si scatenavano contro gli enormi giganti di pietra, i calcolatori giganti del gelo competevano con giganteschi colossi delle nuvole, i brutali giganti delle colline lasciavano in rovina tutto ciò che li circonda, e i più benevoli giganti della tempesta cercavano di risolvere l'improvviso tumulto in cui il mondo era finito.

Questo caos non ha ancora raggiunto la **valle di Hartsvale**, molto a nord della costa della Spada.



La razza dei giganti occupa un posto di rilievo nella storia di **Hartsvale**, la valle un tempo era stata la dimora di giganti di ogni tipo.

Avendo litigato tra loro per innumerevoli generazioni, i giganti furono costretti ad abbandonare la valle a causa di uno di loro: **Hartkiller**, l'eroe gigante e il **figlio più giovane di Annam** (dio e padre dei giganti).

Hartkiller radunò le tribù umane della valle e andò contro la sua razza.

I giganti fuggirono verso altri punti della Costa della Spada.

I giganti che scelsero di rimanere ad Hartsvale hanno vissuto in relativa pace con le tribù umane.

Lo stesso **Hartkiller** governò **Hartsvale** e i suoi occupanti dal **Castello di Hartwick**, la sua casa eretta su un'isola nel mezzo del **Clear Whirl River** della valle.

Questa pace è continuata per anni.

Generazione dopo generazione nacquero, vissero e morirono ad Hartsvale.

Sangue gigante mescolato con la popolazione umana.

Nei **dintorni del castello Hartwick** spuntò la **comunità rurale** di **Stagwick**.

Sebbene la città stessa sia piccola e tranquilla, le persone di Stagwick sono di sangue gigante: più alte della media, incredibilmente forti e orgogliose del loro enorme patrimonio.

Lavorano la terra, cacciano nelle foreste della valle e lavorano nel Clear Whirl River, beatamente inconsapevoli dei brontolii oltre le catene montuose che circondano Hartsvale.

LUOGHI: LE SETTE PIETRE

L'**enclave dei giganti di pietra** è chiamata **sette pietre** e si trova in una radura incastonata tra le **colline pedemontane delle montagne Ice Spires**; una catena di montagne maledettamente fredde a ovest di **Stagwick**.

Al centro dell'enclave c'è il Circolo interno, dove sette giganti di pietra meditano e discutono sul mondo di superficie e il suo significato.

Di recente, tuttavia, un solo gigante medita e discute. **Kryshilir, la Pietra del Sussurro**, veglia sugli altri sei, ognuno dei quali è in preda all'**Olach Morrah**, la Grande Tranquillità.

Olach Morrah, la grande tranquillità. I giganti di pietra sono portati alla contemplazione e Faerûn è un posto pieno di distrazioni. Per resistere alle distrazioni, i giganti di pietra meditano sul mondo, sul vento, sulla pietra e sul fiume. Si dice che i giganti di pietra che entrano in questa profonda meditazione entrino nella "*Grande tranquillità*". I giganti che si ritirano nello stato contemplativo di Olach Morrah si calcificano; si trasformano lentamente nella pietra dove giacciono a contemplare. I giganti possono rimanere così per anni, persino secoli, prima di svegliarsi.

Chi sono le sei pietre: sono dei giganti nello stato di **Olach Morrah**

Bertrin (BARE-drinn). *La pietra che ride.*

Walm (VALM). *La pietra che canta.*

Rolin (ROW-linn). *La pietra che piange.*

Noferd (NO-fur-d). *La pietra silenziosa.*

Gonil (GOE-nil). *La pietra che balla.*

Venash (vuh-NASH). *La pietra maledetta.*