

Grolantor

(il Signore della Rocca, il Signore della Clava, il Signore delle Colline, il Randellatore di Nani)

Potenza intermedia dell'Abisso e di Carceri, CM

Portfolio	caccia, combattimento, cucina, alimentazione, gola
Alias	Grelinor, Grolettinor (entrambi presso gli ettin)
Nome del reame	sconosciuto e Cathrys/la Rocca
Superiore	Annam
Alleati	Cegilune, Memnor
Nemici	Hiatea, Othea, Stronmaus, Ulutiu, il pantheon nanico, i pantheon goblinoidi
Simbolo	una clava di legno
Allineamento dei fedeli	N, CN, LM, NM, CM

Grolantor (GRO-lan-tor), malvagio patrono dei giganti delle colline e degli ettin, è uno dei figli più giovani avuti da Annam il Padre di Tutto con un'anonima dea celeste, nonché una delle sue più grandi delusioni. Il Signore della Rocca è fortissimo ma anche molto stupido, sebbene sappia dimostrarsi astuto in combattimento e negli agguati. Eccelle nella caccia e nel mangiare e si considera insuperabile in entrambe le attività.

Per molti aspetti Grolantor è una versione degenerata di suo padre: si dice che Annam abbia avuto molte mogli e amanti bellissime, mentre il Signore della Rocca avrebbe avuto rapporti con moltissime divinità femminili e creature mostruose malvagie.

Quasi tutti gli altri dèi dello Jotunbrud considerano il Signore della Rocca stupido e malvagio, ma più stupido che malvagio. Disprezzano la sua crudeltà e la sua rozzezza e, a causa del suo pessimo carattere e della sua relativa debolezza, lo hanno in gran parte ripudiato. L'unico membro dell'Ordning che collabora attivamente con Grolantor è Memnor, che con la propria parlantina melliflua inganna il Signore della Rocca e lo induce a favorire i suoi obiettivi.

Grolantor si scontra soprattutto con la sorella Hiatea, cacciatrice provetta a sua volta, e spesso è stato costretto a fuggire dalla sua ira e dalle sue frecce. Fra le molte entità femminili malvagie con cui si è unito figura Cegilune, dea delle megere; fu lui a presentarla al fratello Karontor. La presunzione che nessun essere o dio gli sia superiore gli ha attirato l'ostilità di molte altre divinità, non soltanto dei suoi fratelli e delle sue sorelle dello Jotunbrud.

In particolare, si è guadagnato l'inimicizia di tutto il Morndinsamman e ogni incontro fra loro e i rispettivi seguaci finisce quasi certamente in battaglia. La sua convinzione che tutti i goblinoidi siano deboli buoni soltanto a essere schiacciati sotto la sua clava li ha resi suoi nemici eterni.

Per quanto siano stupidi, i giganti delle colline, gli ettin e gli altri seguaci del Signore della Rocca possiedono un repertorio piuttosto ampio di miti sul proprio dio, che compare anche in molti racconti incentrati sulle altre divinità dell'Ordning. La maggior parte di questi miti, comprese le versioni dei grandi racconti su Annam, viene rielaborata sotto forma di cacce al cibo e imprese di conquista.

Su molti mondi, la creazione mitologica dei giganti delle colline e dei giganti delle montagne viene fatta risalire a Grolantor. Dopo essere stato ripudiato dai suoi fratelli, egli avrebbe raccolto e fatto incrociare fra loro gli esemplari più piccoli e deformi delle razze di giganti esistenti, contaminando poi questa stirpe con la prole generata dai propri accoppiamenti con grandi serpenti e creature simili a megere. Si racconta inoltre che abbia generato gli ettin unendosi con una gigantesca creatura serpentine femmina, dotata di una testa a ciascuna estremità del corpo attorcigliato.

Sono note altre origini mitiche dei giganti delle colline. Sul mondo di Toril, per esempio, si ritiene che Annam li abbia generati con Othea, semidea delle montagne. Benché Grolantor non sia stato direttamente coinvolto negli eventi che condussero alla caduta di Ostonia su quel mondo, il tradimento del Padre di Tutto compiuto da Othea con Ulutiu lo ha portato a disprezzare la madre dei propri seguaci di Toril.

Non si conosce con certezza neppure l'identità di sua madre; miti differenti indicano dee celesti quali Aerdrie Faenya, Akadi e Frigga.

Il Signore della Rocca invia i propri avatar sul Primo Piano Materiale più spesso della maggior parte delle altre divinità dello Jotunbrud, solitamente per guidare gruppi di caccia e bande guerriere di giganti delle colline o ettin e, molto raramente, di ogre o giganti del gelo. I suoi avatar sono piuttosto codardi e in genere tornano sul proprio piano d'origine quando si trovano di fronte a un nemico potente. Fanno eccezione soltanto i casi in cui l'avatar venga sfidato direttamente o deriso: allora combatte fino alla morte.

I veri devoti di Grolantor non considerano l'abbandono da parte dell'avatar un tradimento, bensì un'occasione per dimostrare il proprio valore in un glorioso combattimento.

Avatar di Grolantor

Guerriero 31, Sacerdote 18

Grolantor appare come un gigante alto 6,7 metri dalla pelle bruno scuro. Assume quasi sempre l'aspetto di un gigante delle colline, ma talvolta può manifestarsi come ettin e, assai raramente, come gigante del gelo; in quest'ultimo caso la sua pelle è bianca come la neve. Indossa sempre pelli e pellicce di vari animali e, se ha ucciso di recente una creatura simile, talvolta anche pelle di drago. Ha la fronte bassa e sfuggente, sormontata da capelli corti, scuri, radi e stopposi, e occhi neri.

Usa incantesimi delle sfere Basilare, Animale, Combattimento, Elementale della Terra, Guarigione (inversa), Necromanzia (inversa), Evocazione, Sole (inversa) e Guerra.

CA 0; **MV** 15; **PF** 192; **THACO** -10; **#ATT** 5/2
Danni 2d12+13 (clava +2, +9 For, +2 bonus di specializzazione nella clava)
RM 20%; **TAGLIA** E (alto 6,7 m)
For 21, **Des** 17, **Cos** 18, **Int** 12, **Sag** 8, **Car** 19
Incantesimi P: 8/8/8/8/6/4/2
Tiri Salvezza: PVMM 3; VBB 5; PM 4; Soffio 4; Inc 6

Attacchi e difese speciali

Grolantor brandisce Schiaccianani, una clava +2 che infligge danni doppi ai nani (4d12+15). Porta sempre con sé un sacco contenente 2d6 massi da lancio, che può scagliare fino a 366 metri di distanza infliggendo 2d10 danni. Entro 91 metri aggiunge ai danni il proprio bonus di Forza. Ha una probabilità del 70% di afferrare al volo massi e altri grossi proiettili scagliati contro di lui. Il Signore della Rocca impone una penalità di -3 a tutti i tiri per la sorpresa effettuati dai suoi avversari e può essere ferito soltanto da armi con incantamento +1 o superiore.

Altre manifestazioni

Grolantor non invia mai presagi o messaggi ai propri sacerdoti. Di tanto in tanto manifesta il proprio favore con un rutto incredibilmente fragoroso e odoroso, emesso dopo che un sacerdote si è rimpinzato di cibo per celebrare una grande vittoria in battaglia.

Il Signore della Rocca è servito da creature dotate di grande astuzia e forza, come tanar'ri barlugga, orsi delle caverne, lupi crudeli, ettin, gehreleth, lucertole giganti, giganti delle colline, incarnazioni della gola, leucrotta, giganti delle montagne, ogre, yagnoloth particolarmente stupidi e yeti.

La chiesa

Clero	chierici, sacerdoti specialisti, sciamani
Allineamento del clero	CN, NM, CM
Scacciare non morti	Ch: no; SS: no; Sci: no
Comandare non morti	Ch: no; SS: no; Sci: no

Tutti i chierici, i sacerdoti specialisti e gli sciamani di Grolantor ricevono **Religione (giganti)** come capacità non relativa alle armi bonus.

La chiesa del Signore della Rocca è disprezzata dalla maggior parte dei seguaci degli altri dèi dei giganti, che trovano i suoi membri rozzi, stupidi e sgradevoli. I sacerdoti di Grolantor non si incontrano mai nelle tribù che venerano principalmente una delle altre divinità dello Jotunbrud, tranne

quelle devote a Memnor. Anche fra queste, tuttavia, i Grolantani ricevono ben poco rispetto, sebbene i Memnariani stiano attenti a non darlo a vedere.

All'interno delle proprie tribù, i sacerdoti del Signore della Rocca fungono da consiglieri dei capi, pur senza ammettere mai di essere loro subordinati. Se la questione viene sollevata, si comportano come se fossero estranei alla struttura del potere.

I sacerdoti di Grolantor non costruiscono templi. I loro soli luoghi religiosi sono piccoli santuari negli insediamenti e negli accampamenti. Questi santuari sono riservati e soltanto i sacerdoti del Signore della Rocca possono celebrarvi il culto.

Il sacerdozio di Grolantor è troppo disorganizzato per possedere una gerarchia complessiva; ciascun sacerdote riceve titoli fondati sulle proprie imprese, o sulla loro mancanza. Non esiste alcuna distinzione fra novizi e sacerdoti a pieno titolo, poiché la posizione di ognuno dipende soltanto da quali membri del clero già esistente riesce a battere nel tipo di sfida preferito dalla tribù.

I sacerdoti specialisti sono chiamati con un termine della lingua jotunhaug che significa approssimativamente «coloro che randellano i crani dei nemici con le loro grandi clave». Poiché si tratta di un'espressione piuttosto lunga, i pigri giganti delle colline la riducono solitamente a «Randellatore». Il clero del Signore della Rocca è composto soprattutto da giganti delle colline (40%) ed ettin (30%), seguiti da gruppi più piccoli di giganti delle montagne (10%), ogre (10%), giganti del gelo (5%), ciclopi (2%), parenti dei ciclopi (2%) e mezzogre (1%).

Le sacerdotesse di Grolantor sono rare (10%) e il sacerdozio è ripartito in modo abbastanza uniforme fra sciamani (40%), chierici (30%) e Randellatori (30%).

Dogma

Non mostrate mai debolezza. Calpestate i deboli e fracassateli con la vostra clava. Banchettate con le prede delle vostre cacce. Mangiate per diventare forti: più mangerete, più forza otterrete. Non tiratevi mai indietro di fronte a una sfida. I figli di

Annam hanno il diritto di governare tutti i mondi e nessuno di loro è subordinato a un altro.

Attività quotidiane

I sacerdoti di Grolantor non tollerano la debolezza. Cercano fra i membri della propria tribù i malati, i deboli e i codardi e tentano di mandarli in situazioni cui difficilmente sopravvivranno, come esplorare una zona notoriamente abitata da numerosi nani. Affermano che l'esperienza renderà il gigante più forte e più utile alla tribù, ma in realtà vogliono soltanto che venga ucciso da mani diverse dalle loro.

Cercano inoltre di convincere in continuazione i capi a organizzare incursioni per massacrare le vicine razze «deboli», in particolare goblinoidi e nani, e fomentano guerre contro creature capaci di rivelarsi avversari formidabili, come i draghi. Sfruttano ogni occasione per dare inizio a baldorie sfrenate e voraci, per esempio dopo battaglie e cacce vittoriose. Giganti delle colline ed ettin cercano regolarmente di mangiare più di qualsiasi altro gigante della tribù, mentre i giganti del gelo tentano di bere più dei propri compagni.

I seguaci del Signore della Rocca sono inoltre fieri di saper cucinare e mangiare praticamente qualunque cosa e con ogni probabilità hanno assaggiato tutto ciò che è commestibile entro il loro territorio di caccia. Preferiscono anche cibi saporiti e molto speziati alle pietanze «insipide» degli umani. Pur non trattandosi di una gara vera e propria come le competizioni alimentari, si sfidano spesso a creare nuovi piatti e il vincitore riceve gli elogi dei compagni.

Nessun sacerdote di Grolantor può tirarsi indietro di fronte a una sfida diretta; la regola vale soltanto per le sfide esplicite, non per il combattimento in generale. Chi lo fa perde completamente le capacità clericali finché non espia la colpa, di solito caricando in una battaglia pericolosa. I sacerdoti non possono mai trattare un altro gigante come un superiore e si considerano pari perfino al più forte dei giganti delle tempeste. È probabile che attaccino qualsiasi gigante li tratti ripetutamente come servi o comunque come esseri inferiori.

Cerimonie importanti e giorni sacri

Ogni tanto singole tribù celebrano grandi feste in giorni specifici dell'anno, ma è piuttosto raro. Ettin e giganti delle colline non dedicano tempo a segnare il passare dei giorni né tengono un calendario, perciò faticano a ricordare date precise.

Centri di culto principali

Non esistono luoghi sacri o grandi templi conosciuti dedicati a Grolantor nelle sfere note. I giganti delle colline e i loro simili non attribuiscono alcuna importanza particolare ai luoghi in cui sono comparsi gli avatar del Signore della Rocca e non vedono alcuna ragione per costruire grandi edifici destinati al suo culto. È improbabile che a lui importerebbe qualcosa anche se lo facessero.

Ordini affiliati

La chiesa di Grolantor non possiede ordini affiliati. Il sacerdozio e la natura dei suoi fedeli impediscono sforzi militari tanto organizzati.

Paramenti sacerdotali

Quando deve celebrare una cerimonia, il clero del Signore della Rocca tende a indossare qualunque trofeo sia riuscito a conquistare, trovare o rubare. Non esistono vesti o paramenti formali e il colore più vicino a una tinta cerimoniale è il marrone scuro, semplicemente perché giganti delle colline, ettin e giganti delle montagne tendono tutti a vestire abiti di quel colore.

Se una tribù ha avuto contatti prolungati con altre razze di giganti, soprattutto con i giganti delle nuvole, i sacerdoti possono cercare di imitarne il clero adottando vesti rattoppate, ricavate dagli abiti rovinati di vittime umane e semiumane. Non usano una piccola icona come simbolo sacro: per concentrare i propri incantesimi devono servirsi invece di una clava di legno a grandezza naturale.

Abbigliamento da avventura

Quando vengono incontrati in combattimento o in un altro ruolo non cerimoniale, i sacerdoti di

Grolantor non si distinguono dagli altri membri della tribù. Possono indossare trofei o ornamenti che simboleggiano la loro posizione e il loro potere, ma lo stesso fanno il capo e gli altri guerrieri potenti.

Sacerdoti specialisti: Randellatori

Requisiti	Saggezza 9
Requisito primario	Saggezza
Allineamento	NM, CM
Armi permesse	qualsiasi
Armature permesse	qualsiasi
Sfere maggiori	Basilare, Combattimento, Elementale della Terra, Guarigione (inversa), Evocazione
Sfere minori	Animale, Necromanzia (inversa), Sole (inversa), Guerra
Oggetti magici permessi	come i chierici
Capacità richieste	Clava, Cucinare
Capacità bonus	Bere oppure Mangiare (sceglierne una; i giganti del gelo devono scegliere Bere, mentre i giganti delle colline e gli ettin devono scegliere Mangiare. I dettagli di queste capacità si trovano nel PHBR10)

- * Sebbene la maggior parte dei Randellatori sia composta da giganti delle colline o ettin, talvolta vengono chiamati al servizio di Grolantor anche giganti delle montagne, ogre, giganti del gelo, mezzogre, parenti dei ciclopi e ciclopi.
- * I Randellatori non possono essere multiclasse.
- * I Randellatori impongono una penalità di -1 a tutti i tiri per la sorpresa effettuati dai loro avversari. La penalità aumenta a -2 al 7° livello e a -3 al 13° livello.
- * Al 3° livello, i Randellatori possono lanciare *clava spirituale* (*spiritual club*), come l'incantesimo da sacerdote di 2° livello *martello spirituale* (*spiritual hammer*), una volta al giorno. L'unica differenza fra questa capacità e l'incantesimo è che

agisce su una clava invece che su un martello da guerra e infligge 2d6 danni anziché 1d4+1.

- ✱ Al 5° livello, i Randellatori possono lanciare *Schiaccianani (Dwarfcrusher)*, come l'incantesimo da sacerdote di 3° livello, una volta alla settimana.
- ✱ Al 9° livello, i Randellatori possono lanciare *furia berserk (berserk fury)*, come l'incantesimo da sacerdote di 4° livello, una volta alla settimana.
- ✱ All'11° livello, i Randellatori possono lanciare *richiamare il branco crudele (call dire pack)*, come l'incantesimo da sacerdote di 5° livello, una volta al giorno.

Incantesimi di Grolantor

I sacerdoti del Signore della Rocca possono lanciare gli incantesimi da sacerdote di 2° livello *scagliare massi (hurl rock)*, descritto in *Demihuman Deities* alla voce di Haela Brightaxe, e *braccare (stalk)*, descritto in *Faiths & Avatars* alla voce di Mielikki.

3° livello

Schiaccianani (*Dwarfcrusher*)

(Sac 3; Incantamento)

Sfera	Combattimento
R. d'azione	0
Componenti	V, S
Durata	1 round/livello
Tempo di lancio	4
Area d'effetto	la clava dell'incantatore
Tiro salvezza	nessuno

Questo incantesimo deve il proprio nome alla capacità di permettere all'incantatore di riprodurre temporaneamente alcuni poteri della clava magica di Grolantor, Schiaccianani.

Quando l'incantesimo viene lanciato, la clava dell'incantatore risplende di una debole luce grigiastra. Finché l'incantesimo dura, ottiene un bonus di +2 a tutti i tiri per colpire e per i danni e infligge danni doppi ai nani; per la tipica clava di un gigante delle colline, i danni sono 4d6+4, più il bonus di Forza.

Schiaccianani (Dwarfcrusher) funziona soltanto se viene lanciato su una clava non magica. Se il bersaglio è una clava magica o qualsiasi altro tipo di arma, l'incantesimo fallisce automaticamente. Inoltre, la clava influenzata deve appartenere all'incantatore ed essere usata da lui: non può essere passata a un'altra creatura. Cercare di lanciare l'incantesimo sulla clava di qualcun altro o tentare di cederla a un'altra creatura ne annulla immediatamente gli effetti.

Schiaccianani termina se viene sottoposto con successo a *dissolvi magie (dispel magic)* o a un effetto analogo, se l'incantatore viene ucciso o perde conoscenza, oppure se lascia la presa sull'impugnatura. Poiché deve continuare a tenere la clava per impedire che l'incantesimo termini, non può lanciare magie che richiedano componenti somatiche né compiere azioni che richiedano l'uso di entrambe le mani.

4° livello

Furia berserk (*Berserk Fury*)

(Sac 4; Incantamento/Charme)

Sfera	Combattimento
R. d'azione	4,5 m/livello
Componenti	V
Durata	1 round/livello
Tempo di lancio	speciale
Area d'effetto	1 creatura/livello
Tiro salvezza	speciale

Un sacerdote di Grolantor che lancia *furia berserk (berserk fury)* entra immediatamente in una frenesia berserk e comincia a gridare agli alleati una strana combinazione di incoraggiamenti e insulti, che può indurre anche loro a cadere in uno stato analogo.

Una volta iniziato il lancio, il sacerdote può continuare a gridare per un numero di round pari al proprio livello. Mentre grida, l'incantatore può comunque attaccare e difendersi dagli attacchi in arrivo senza penalità. Anche se viene colpito durante il lancio, l'incantesimo non si interrompe, a meno che sia lui a volerlo.

Alla fine di ciascun round di grida, tutti gli alleati del sacerdote entro il normale raggio d'azione dell'incantesimo, e in grado di udire le urla, devono effettuare un tiro salvezza contro magia della morte. Fallirlo non produce alcuna conseguenza; superarlo indica invece che l'alleato è diventato berserker. Costui comincia immediatamente a ripetere le grida del sacerdote e, a partire dalla fine del round successivo, costringe tutti gli alleati entro il normale raggio d'azione delle proprie urla a effettuare il tiro salvezza contro magia della morte.

Indipendentemente dal numero di personaggi che gridano, ogni alleato entro la portata delle urla effettua un solo tiro salvezza per round. Quando il numero di personaggi influenzati diventa pari al livello dell'incantatore, nessun altro alleato può essere soggetto agli effetti dell'incantesimo.

I personaggi soggetti alla *furia berserk* aggiungono +2 al punteggio di Forza, ottenendo così eventuali bonus di Forza più elevati, maggiori danni nel lancio dei massi e così via; riducono inoltre la propria CA di 2 e ricevono un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza finché dura la furia. Sotto l'influsso dell'incantesimo, i berserker devono rimanere in mischia il più a lungo possibile. Non possono ritirarsi e, nel momento in cui non hanno più nemici, devono cominciare ad attaccare i propri alleati.

Quando il sacerdote smette di gridare o la durata dell'incantesimo termina, tutti i berserker possono tentare un altro tiro salvezza contro magia della morte per riprendersi dallo stato di furia. Se il tiro fallisce, il berserker può effettuarne altri alla fine di ogni round successivo, ma deve continuare a combattere finché non ne supera uno.

5° livello

Richiamare il branco crudele (*Call Dire Pack*)

(Sac 5; Evocazione/Attrazione)

Sfera	Animale, Evocazione
R. d'azione	1,6 km
Componenti	V, S, M
Durata	1 turno/livello
Tempo di lancio	1 round
Area d'effetto	1 branco di lupi crudeli
Tiro salvezza	nessuno

Questo incantesimo richiama un singolo branco di lupi crudeli, che esegue una serie di semplici compiti assegnati dall'incantatore. Il branco può svolgere un solo compito alla volta, ma l'incantatore può cambiarlo in qualsiasi momento. Un branco è composto normalmente da 3d4 esemplari. L'incantesimo fallisce se non esiste alcun branco di lupi crudeli entro un raggio di 1,6 km dall'incantatore.

Se l'incantatore non cambia il compito attuale di un branco, i lupi continuano a svolgerlo finché la durata dell'incantesimo non termina. Gli ordini devono essere semplici e di solito limitati a una breve frase, come «uccidete quelle creature», indicando un gruppo, oppure «braccate l'essere che indossava questa stoffa», presentando il tessuto perché il branco possa fiutarlo.

Le componenti materiali sono il simbolo sacro del sacerdote e un pezzo di carne cruda del peso di mezzo chilogrammo, che viene offerto al capo branco al suo arrivo.

Crediti

Il Monster Mythology Update Project è opera di *AuldDragon*, che ringraziamo per averci concesso il permesso di tradurlo in italiano.

Progetto originale: [Monster Mythology Update Project](#) su EN World

Sito dell'autore: [AuldDragon's AD&D Blog](#)

Traduzione italiana a cura di [dragonslair.it](#)