



La conoscenza segreta dei Druidi:

Boschi Sacri e Maledetti

V 1.0

Libero adattamento da: "The Complete Druid's Handbook" by David Pulver



BOSCHETTI SACRI

Quando non sono impegnati in avventure, i druidi preferiscono vivere vicino a un boschetto sacro e pregare lì. Anche se il termine "boschetto sacro" solitamente richiama alla mente un gruppo di alberi all'interno di una foresta, qui si riferisce ad un qualsiasi posto sacro dove i druidi adorano la Natura. Tutti i boschetti sacri sono posti di grande bellezza naturale –e a volte di grande potere magico. Aree con una storia di venerazione druidica (da tempo luogo di venerazione per i druidi) tendono ad acquisire abilità stupefacenti dal loro prolungato contatto con la magia e i riti dei druidi.



A volte diversi druidi condividono un unico boschetto sacro. Questa soluzione permette loro, a turno, di intraprendere avventure e viaggi, lasciando sempre qualcuno che si occupi di proteggere e curare il boschetto. I druidi che occupano un boschetto sacro da soli devono preoccuparsi della sua sicurezza prima di partire: predisponendo varie trappole e difese, o accordandosi con alleati affinché lo proteggano durante l'assenza del druido.

Caratteristiche di un boschetto sacro

Ogni ramo dell'ordine druidico preferisce certe locazioni per i boschetti sacri. Queste includono i boschetti delle terre alberate dei druidi delle foreste, le oasi dei druidi del deserto, le caverne ricche di funghi dei druidi grigi, e così via. Quasi in ogni caso, il requisito principale è che il boschetto sacro possieda uno splendore naturale. Questo splendore può andare dalla rigida grandiosità di un anello di pietre ritte sulla sommità di una collina in una brughiera spazzata dal vento alla bellezza di una radura in una foresta, curata come un giardino.

Un boschetto sacro tipicamente è largo tra i 60 e i 360 piedi [18-108 metri] (6d6 * 10 piedi [=3 metri]). Oltre che dall'erba che ci si aspetta, dal sottobosco, dai cespugli, dagli alberi e da altre caratteristiche locali, è auspicabile che i boschetti siano caratterizzati da alcuni elementi.

Confini distinti

I boschetti sacri si rivelano prontamente a coloro che sanno cosa cercare. I confini di un boschetto spesso sono il risultato degli sforzi di generazioni di druidi. Per esempio, gli alberi di un boschetto possono formare cerchi concentrici, con gli strati più esterni riservati agli alberi più antichi e grandi.

Spesso gli alberi in un boschetto sacro sono di dimensioni insolite o di un tipo distinto dagli altri nel bosco. Per esempio, un boschetto sacro in una foresta di betulle potrebbe avere molte querce. I loro rami possono anche intrecciarsi per formare archi naturali che diano il benvenuto ai visitatori. In molti terreni aperti, i boschetti sacri possono essere circondati da siepi alte e sofisticate o perfino da un fiume. Alcuni boschetti hanno confini artificiali, come un anello esterno di pietre ritte. Alcuni sono piccole isole.

Una radura

Un posto calmo di meditazione coperto con erba o soffice muschio giace al centro del boschetto. I druidi preferiscono i boschetti coperti da un soffice strato d'erba piuttosto che un semplice pavimento di terra e sassi.

Fonte d'acqua

Una sorgente, un pozzo o uno stagno (spesso alimentato da una cascata) fornisce al boschetto acqua pura e potabile. I druidi usano quest'acqua sia nei loro rituali che nella vita di tutti i giorni. Alcuni druidi preferiscono l'acqua ferma piuttosto che quella di un torrente o di una sorgente, dal momento che l'acqua calma distrae meno durante la meditazione e può essere utile nella divinazione.

Caratteristica centrale

Una struttura principale –magari la sorgente dell'acqua– funge da altare naturale nel boschetto o da focalizzatore per il culto. Altre "caratteristiche centrali" includono: un grande albero solitario, una pietra eretta, o un anello fatato (un cerchio di funghi). Queste ed altre caratteristiche a volte posseggono poteri magici, descritti in un paragrafo più avanti.

Una civetta può vivere in un grande albero del boschetto, un serpente dimorare sotto una pietra –il druido non è mai veramente solo in un boschetto sacro. Il posto sembra "vivo" in ogni senso, e di solito i druidi si mostrano amici con gli abitanti del bosco.

Abitazioni

Sebbene il druido e tutti i seguaci o i membri della famiglia dimorano raramente all'interno dello stesso bosco sacro, le case non si trovano molto distanti da esso. Un druido della foresta, per esempio, generalmente ha una casetta di pietra o di legno entro un miglio dal boschetto, con un giardino di erbe e vegetali, e forse qualche animale domestico.

Protettorato (+ lett.: sovrintendenza)

Sebbene i druidi non affermino di "possedere" un bosco sacro, essi si sentono molto responsabili nei loro confronti. Il druido associato ad un boschetto di solito va sotto il titolo di protettore, manutentore o custode. Il protettorato di un bosco sacro segue una tradizione: i protettori (eng: stewarts, lett: amministratori, sovrintendenti) designano sempre i loro successori.

Difese e guardiani.

Il protettore di un bosco sacro è il primo responsabile per la salvaguardia del boschetto, soprattutto se esso ha *Risvegliato* come potere magico (vedere più avanti) o se esseri come le driadi vivono lì. Quindi, i druidi si adoperano con sforzi considerevoli per proteggere un bosco sacro –in alcuni casi, con riserbo. Solo poche persone e creature fidate conoscono la posizione del boschetto. Un druido oscura il sentiero per il boschetto, mentre incantesimi di foresta illusoria e piste false più pulite si diramano da esso, portando allo smarrimento.

Difese più efficaci includono buche coperte da rami e foglie (magari con spuntoni aguzzi, ragni velenosi o serpenti). I druidi del quinto livello almeno usano l'incantesimo trappola liberamente, dal momento che rimane attivo finché non viene fatto scattare. Usare "crescita vegetale" per creare dense barriere permanenti intorno al boschetto è una strategia molto buona, soprattutto se un druido progetta di disseminare il percorso forzato attraverso di esse con trappole e trabocchetti, lasciando soltanto uno o due passaggi "sicuri" ben celati.

Se dei nemici sono nei pressi, il druido dovrebbe sforzarsi di impedire loro di usare il fuoco per danneggiare il boschetto. Controllare il tempo per creare una pioggia prima che le fiamme raggiungano il boschetto può essere una buona idea per impedire a erba, cespugli e legna di bruciare.

Sicuramente, uno dei modi migliori per difendere un boschetto è di scoprire potenziali nemici e di attaccare prima ancora che essi raggiungano il luogo sacro.

Badare al boschetto

Anche se la salvaguardia del bosco rimane la cosa più importante, i protettori non devono dimenticare le cure regolari. Questo lavoro giornaliero include l'aver cura delle piante e degli animali del boschetto, parlare loro, e affrontare malattie e parassiti che potrebbero incombere. Inoltre, se un druido preferisce che il bosco abbia le sembianze di un giardino (piuttosto che di un bosco selvaggio), il protettore deve raccogliere i rami penzolanti, potare alberi e cespugli, e così via. I druidi dovrebbero devolvere 12 giorni al mese per questo compito, oppure circa 3 giorni a settimana. Se un druido non ottempera a questo compito, il DM può decidere che la salute e l'aspetto del boschetto inizino a deteriorarsi (così come la magia dei boschetti "risvegliati", in primo luogo i poteri minori). Il deterioramento è subito visibile ad ogni druido in visita.

Diversi druidi possono usare lo stesso boschetto come un luogo di culto, dividendosi i compiti descritti sopra, ma soltanto uno è il suo protettore; gli altri di solito si considerano custodi del boschetto. Per tradizione, se il protettore muore o si ritira, uno dei custodi ne prende il controllo.

E' considerato un crimine per un druido dell'Ordine costringere con la forza un druido ad abbandonare il protettorato. Un simile incidente, quanto riportato all'arcidruido, costituisce motivo per il bando. In risposta, alcuni druidi si uniranno per cacciare il profanatore dal boschetto e trovare un rimpiazzo migliore –il protettore originale, se quel druido non è morto nella difesa del boschetto.

Viene fatta eccezione quando risulta evidente la negligenza di un druido nella deterioramento e nel deperimento di un bosco sacro. In questo caso, un druido del circolo interno o l'arcidruido nomina un nuovo protettore del boschetto. Sarà compito di quel druido reclamare i diritti su quel bosco, con la forza se necessario, contro il suo incapace custode.

Regole del boschetto

I druidi, molto più rigorosi nella protezione dei loro boschi sacri che di ogni altra area selvaggia, hanno stabilito delle regole per salvaguardare questi siti speciali. I seguenti punti formano la "legge" del boschetto, rispettata da tutti eccetto che dai protettori e da coloro che hanno ricevuto permessi speciali da parte del protettore:

- ❖ Nessun albero o pianta all'interno del boschetto può essere ferita, tagliata o potata. Nessuno può raccogliere o tagliare rami, bacche, noci o frutti; i visitatori possono mangiare o, comunque, usare soltanto ciò che è caduto sul terreno.
- ❖ Nessuno può combattere all'interno del boschetto.
- ❖ Nessun uccello o animale all'interno del boschetto sacro può essere ferito. Se una creatura che sta venendo cacciata si rifugia nel boschetto, i cacciatori devono interrompere l'inseguimento; essi non possono neppure colpirla restando al di fuori del boschetto, una volta entrata.
- ❖ Nessuno può pescare nelle acque del boschetto, né sporcarle in nessun modo.
- ❖ Nessuno può accendere un fuoco entro i confini del boschetto –nemmeno un'esca (per il fuoco) o una pipa.

La pena massima per aver violato una regola del bosco sacro è la morte, anche se un druido può applicare pene minori in certi casi. La punizione per la violazione di queste regole –o per profanazioni più gravi– dipende dagli intenti del colpevole, dal danno e dall'atteggiamento del druido. Se uno stregone malvagio danneggia un bosco sacro con una palla di fuoco durante un attacco allo stesso protettore, il druido considererà la morte una punizione appropriata –preferibilmente morte con il fuoco. D'altra parte, se un bambino disattento arreca lo stesso danno

dando fuoco accidentalmente al boschetto, il druido cercherà una punizione più appropriata: rapire il bambino per crescerlo come un druido. In questo modo il bambino devolgerà tutta la sua vita come espiazione della colpa.

E' da notare che non ci sono leggi contro persone che entrino nel boschetto. Mentre alcuni druidi tengono i visitatori lontani, altri accolgono volentieri persone e animali che vengono per ammirare il boschetto o il culto, offrendo persino riparo a viaggiatori bisognosi. Nello stesso modo, il protettore può permettere ai visitatori di raccogliere rami morti caduti, frutti, noci e bacche. Dal momento che i druidi di solito sanno parlare con gli animali, le piante e (a volte) con le pietre nel loro boschetto, possono determinare facilmente come una persona è entrata in possesso di oggetti sospetti.

Diventare un protettore

Un personaggio giocante druido può acquisire il protettorato di un boschetto sacro in 4 modi:

Primo: il protettore del boschetto può nominare un PG come suo successore nel protettorato. Questa tattica permette al PG di prenderne il posto quando il protettore esistente muore, scompare o decide di non prendersene più cura. Il successore deve avere la stessa fede e lo stesso rispetto del protettore in carica, e di solito ha trascorso molto tempo in preghiera nel bosco, avendone cura sotto la supervisione del protettore. Cosa più importante, il candidato deve adoperarsi nella difesa del boschetto. Se il boschetto è magico, il personaggio deve aver raggiunto almeno il 7° livello perchè sia preso in considerazione. Comunque, giovani boschi sacri senza magia spesso ricevono la protezione di druidi di livello inferiore.

Secondo: un personaggio può trovare un boschetto sacro profanato e bonificarlo. A volte può succedere che un mostro potente o altri nemici eliminino sia il protettore che il successore designato. Questi boschi spesso sono maledetti, infestati da non-morti o frequentati da mostri locali. Ma un druido che supera questi ostacoli e bonifica il boschetto si dimostra degno del protettorato.

Terzo: un protettorato può essere affidato insieme ad un titolo, sebbene questa pratica sia molto varia da circolo a circolo. Per esempio, un circolo può affidare la responsabilità di alcuni boschi sacri ai suoi druidi superiori o all'arcidruido, e –diversamente da quanto accade per i boschetti normali– il protettorato viene affidato ad altri man mano che i druidi assumono ranghi più alti. A discrezione del DM, nel mondo potrebbe esserci un meraviglioso "high sacred grove" –di responsabilità del Grande Druido.

Quarto: un PG può trovare un sito ideale per un nuovo bosco sacro e santificarlo. I boschetti vergini possiedono i requisiti fisici descritti prima per un boschetto sacro, ma non hanno poteri magici e nessuno si è mai preso cura di loro. Trovare un simile luogo dipende soltanto dalla conoscenza che il druido ha della geografia locale. Un boschetto vergine ha raramente confini ben determinati, quindi un druido può fare "miglioramenti", per esempio piantando un cerchio di alberi o erigendo dei monoliti per delineare i confini del nuovo boschetto.

Consacrare e risvegliare un boschetto

I druidi possono voler consacrare un boschetto sacro, magari risvegliando in esso alcune proprietà magiche. A questo scopo, devono trovare un luogo naturale adatto con le caratteristiche descritte prima.

Dopo aver preparato un luogo, i druidi eseguono un rito per santificarlo. Questa cerimonia, una benedizione e un'invocazione della Natura, richiede un giorno di preghiera ininterrotta. Una volta santificato, un sito diventa un boschetto sacro: un tempio vivente alla Natura, dove i druidi possono celebrare i loro riti.

Con il passare di molti anni di preghiera, il bosco sacro tende ad assorbire potere dai rituali, diventando un luogo ancora più sacro. Se i druidi venerano costantemente un boschetto, si possono risvegliare i poteri magici descritti precedentemente. Venerare un boschetto significa che i druidi (non necessariamente colui che lo ha santificato) pregano e meditano in quel luogo regolarmente. Inoltre, il druido designato come protettore del boschetto deve averne cura fedelmente.

E' possibile che un bosco sacro consacrato, visitato attivamente e accudito per sette anni, acquisisca poteri magici. Questo tempo non deve essere necessariamente contiguo –cioè, un bosco sacro può essere attivo per cinque anni, poi abbandonato, poi attivo per altri due anni. Trascorsi i sette anni, il DM inizia a tirare 1d10 ogni primavera. Con un risultato di 10, il boschetto "si risveglia". I boschetti risvegliati ottengono i poteri base di un bosco sacro minore e un'abilità speciale (Tabella 3).

I boschetti sacri con una lunga storia druidica alle spalle diventano i più potenti, dal momento che il loro potere cresce lentamente con il passare degli anni a causa di una continua esposizione alla magia druidica. Per ogni sette anni che un boschetto "risvegliato" rimane attivo, c'è una probabilità del 10% che esso ottenga un altro potere (fino ad un massimo di 6 poteri). Si tiri un dado consultando la tabella 3, ritirando in caso di poteri già posseduti.

Un bosco sacro minore diventa un boschetto maggiore solo attraverso millenni di culto da parte dei druidi o per diretto intervento divino. Il DM può pensare che, per ogni millennio di venerazione, il boschetto abbia una prob. del 10% di diventare "maggiore" (e di acquisire 1d4 dei suoi poteri).

Boschetti sacri magici

Non tutti i boschetti sacri hanno poteri magici, ma in molti casi è così. Un boschetto può essere stato magico fin dalla creazione del mondo o aver guadagnato la sua magia attraverso un evento inusuale, come la visita di una divinità, la nascita di un unicorno o la presenza, per un lungo tempo, di una ninfa o di una driade nel boschetto.

BOSCHETTI MAGICI MINORI

Un boschetto sacro minore incantato irradia sempre magia, sebbene mai buona o malvagia. Esso ha le seguenti proprietà:

- ❖ I druidi che entrano nel boschetto sentono una presenza che osserva e un senso di potere. Per ogni tre round passati all'interno dei suoi confini essi imparano un potere del bosco sacro, attraverso una visione o un'intuizione.
- ❖ Tutti i druidi ricevono un bonus di +1 per i tiri salvezza vs. incantesimi, magie di morte, e malattie mentre sono all'interno di un boschetto magico. Il protettore del boschetto riceve un +2.
- ❖ Tutti coloro che si trovano nel boschetto sono resi immuni a paura magica.
- ❖ Incantesimi come "scavare" non funzionano mai all'interno del boschetto.
- ❖ Fulmini naturali (non magici) non colpiscono mai gli alberi o gli esseri del boschetto.
- ❖ Creature incantate malvagie non possono entrare nel boschetto a meno che esso non sia stato profanato.

Oltre a queste abilità, boschetti magici minori possono possedere altri poteri. Per creare velocemente un boschetto nel quale potrebbero imbattersi i PG, il DM prima decide quanti poteri minori debba avere. Quindi, il DM sceglie i poteri dalla tabella 3 (magari utilizzando 1d10 per sceglierli casualmente).

d10	Potere
1	Piante risvegliate
2	Abbondanza ("bountyfull")
3	Controllo della temperatura
4	Fuoco fatuo
5	Guarigione
6	Profezia
7	Aura protettiva
8	Venti calmi
9	Acqua dolce
10	Speciale

Piante Risvegliate. La magia del boschetto ha "risvegliato" una zona grande 1d3 metri quadrati di erbacce, rampicanti o cespugli con semi-intelligenza, 4 dadi vita, CA 10, e l'abilità di attaccare come un incantesimo Intralciare. Agiranno per difendere se stessi e proteggere il bosco.

Abbondanza. Se il boschetto sacro contiene piante che producono frutti commestibili, noci o bacche, ogni primavera nascono 3d6+20 esemplari incantati, insieme alla produzione normale. I frutti, le noci o le bacche magiche –i più grandi e in salute della loro specie– conferiscono i benefici di un incantesimo Bacche della Salute sul personaggio che li mangia. Una volta raccolti, non crescerà nient'altro fino all'anno successivo.

Controllo della Temperatura. Ogni sacerdote della Natura nel boschetto può far aumentare o diminuire la temperatura del bosco fino a 30 gradi. Questa abilità, possibile una volta al giorno, influenza l'intero boschetto. Boschetti artici o del deserto di solito posseggono questo potere, che permette a quelli nel bosco di sopravvivere per un breve periodo agli sbalzi climatici, specie se combinato col potere di Venti Calmi (vedi sopra).

Fuoco Fatuo. Un adoratore della Natura (anche un non sacerdote) può far apparire un fuoco fatuo, centrato sul personaggio o su un albero, una roccia o una pietra eretta nel boschetto. Il fuoco fatuo, che dura un turno per ogni livello dell'evocatore, può essere evocato una volta per persona in un dato giorno. I fuochi fatui evocati dai druidi durano due turni per livello e possono guizzare per il bosco a comando. Quando un druido lancia un incantesimo di Fuoco Fatuo, la sua durata è triplicata.

Guarigione. Esseri di allineamento neutrale o alleati con il druido guariscono le proprie ferite ad una velocità doppia di quella naturale durante la loro permanenza nel boschetto. Incantesimi di guarigione producono sempre il beneficio massimo; per esempio, Cura Ferite Leggere restituisce 8 punti ferita.

Profezia. Un druido che passa la notte dormendo nel boschetto può ricevere un presagio magico in un sogno riguardo il passato, il presente o il futuro. La natura del presagio viene decisa dal DM, ma non dovrebbe mai contenere più informazioni di quanto potrebbe fornirne un incantesimo di Comunione con la Natura. Il presagio di solito mette in guardia riguardo un pericolo o suggerisce un incarico che la Natura vuole che il druido porti a termine.

Aura Protettiva. Ogni creatura che vede il boschetto, fatta eccezione per i druidi, le driadi e le ninfe, deve effettuare un TS vs. incantesimi. Quelli che lo falliscono percepiscono il boschetto come nient'altro che una normale radura (o simile). Il boschetto sacro genera anche un continuo campo protettivo simile a Protezione dal Male nel raggio di 3m, che però copre l'intero boschetto e agisce sia da protezione dal male che dal bene (inc. equivalenti).

Venti Calmi. Adoratori della natura nel boschetto sacro (anche non sacerdoti) possono far placare i venti per un tempo massimo di un turno per livello, finché essi sono concentrati nel mantenere questo potere. La durata triplica quando un druido lo evoca. Questo potere, possibile una volta al giorno, è piuttosto comune nei boschetti artici, di montagna o del deserto, dal momento che protegge il boschetto e chi si trova in esso da tornadi, tempeste di sabbia o di neve.

Acqua Dolce. L'acqua di una sorgente all'interno del boschetto o la rugiada raccolta dall'erba nell'area ha le proprietà dell'acqua dolce, ma perde queste proprietà speciali non appena viene rimossa dal luogo. [N.d.T. acqua dolce?? Forse si intende veramente dolce (zuccherata)]

Speciale. Il DM può creare un potere associato al ramo druidico del druido che ha santificato il boschetto. Per esempio, il boschetto di un HIVEMASTER (lett.: Mastro alveare) può contenere un nido di vespe o un alveare da cui un druido può chiamare una Piaga di Insetti una volta al giorno, mentre il boschetto di un druido delle paludi potrebbe contenere un'area di terreno solido che si tramuta improvvisamente in fango (come nell'incantesimo Roccia in Fango).

BOSCHETTI MAGICI MAGGIORI

Un boschetto sacro magico maggiore possiede incantamenti eccezionali. In ogni dominio è presente un numero limitato di questi boschetti, la maggior parte dei quali cade sotto il controllo di druidi di 12° livello o superiore.

Un boschetto maggiore ha tutti i poteri base dei boschetti minori, menzionati prima. Inoltre, i druidi che passano la notte nel bosco prima di pregare per gli incantesimi ricevono un incantesimo extra. Così, un druido che può lanciare 2 incantesimi del 1° liv. ed uno del 2° riceve un altro incantesimo di 1° o 2° liv. (a discrezione del DM).

Un boschetto sacro magico maggiore ha 2d4 poteri dei boschetti minori (tab. 3) e 1d4 poteri dei boschetti maggiori (tab. 4). Segue una descrizione dei poteri maggiori.

d10	Power
1	Alberi Risvegliati
2	Linguaggio delle Bestie
3	Occultamento
4	Potere della Terra
5	Conoscere l'Allineamento
6	Pacifico
7	Reincarnazione
8	Acque della Vita
9	Pozza della Visione
10	Frutti Magici
11	Proibizione
12	Special

Alberi Risvegliati. Un grande, antico albero che vive nel bosco acquisisce Intelligenza e Saggezza (2d6+6), la capacità di lanciare incantesimi come un druido del 3° livello e il potere della parola. Può usare entrambi i rami come arti e armi. Parla –con una voce lenta e profonda– nel segreto linguaggio dei druidi. In combattimento, è da considerarsi come un treant creato dall'incantesimo Trasforma Bastone. Le radici lo confinano al terreno come un normale albero.

Linguaggio delle Bestie. Ogni animale normale o gigante con un punteggio di Intelligenza tra animale e basso può parlare e comprendere il segreto linguaggio dei druidi fintantoché rimane all'interno del boschetto. L'Intelligenza dell'animale non aumenta. Inoltre, lanciando l'incantesimo Attirare Animali si attira un numero di animali il 50% maggiore del normale.

Occultamento. Quando questo potere è evocato ogni essere in grado di muoversi (non le normali piante) all'interno del boschetto diventa invisibile per tre turni per livello del druido o finché non lascia il boschetto. Questo potere, possibile una volta al giorno, cessa di nascondere chiunque attacchi.

Potere della Terra. Quando i druidi lanciano un incantesimo della sfera Vegetale o Elementale (Terra) all'interno del boschetto, questo raddoppia il tempo di durata, l'area di effetto e il raggio.

Conoscere l'Allineamento. Un druido può conoscere l'allineamento di altri, presenti nel boschetto sacro, concentrandosi per un round. (Il druido e il personaggio devono rimanere nel boschetto durante questo tempo.) Questo potere può essere usato un numero infinito di volte. Adoratori della Natura non sacerdoti possono usare questo potere dopo due round di concentrazione (e due check riusciti sulla Saggezza), ma possono fare un solo tentativo.

Pacifico. Chiunque entri in questo boschetto può notare strani comportamenti, come predatori e prede che giocano insieme. Coloro che portano a termine con successo un attacco contro un atro essere all'interno del boschetto devono fare un TS vs. bacchetta. Gli attaccanti che falliscono subiscono tutto il danno loro stessi; le ferite che intendevano infliggere compaiono sul loro stesso corpo. Se superano il TS, subiscono soltanto metà del danno.

Reincarnazione. Se le ceneri di un druido o i suoi resti vengono seppelliti nel boschetto sacro, il personaggio si reincarna (vedi incantesimo dei sacerdoti). La nuova incarnazione compare entro un miglio dal boschetto entro 1d6 giorni.

Acque della Vita. Ogni sorgente d'acqua all'interno del boschetto ha proprietà curative inusuali. Chiunque faccia un bagno nell'acqua (al massimo una volta al giorno per persona) ottiene i benefici di Neutralizza Veleni, Cura Malattie e Cura Ferite Gravi tutto in una volta. L'acqua perde tutti i suoi poteri al di fuori del boschetto, quindi non può essere usata come una pozione di guarigione.

Pozza della Visione. Una sorgente di acqua ferma all'interno del boschetto, come una pozza o un pozzo, può essere usata per la divinazione. Una volta al giorno un druido può ordinare alla pozza di comportarsi come un incantesimo di Pozza Riflettente corrispondente al livello del druido.

Frutti Magici. Il boschetto ha un albero i cui frutti o le cui bacche hanno un effetto magico se ingeriti. In un certo anno, maturano 1d6 frutti, ognuno con un aspetto distinto che ne permette il riconoscimento –mele dorate brillanti, per esempio. Gli effetti dei frutti magici sono equivalenti ad uno dei seguenti:

- ❖ Pozione del controllo animale
- ❖ Pozione dell'eroismo
- ❖ Pozione della longevità
- ❖ Pozione del ritrovamento dei tesori

- ❖ Filtro dell'amore
- ❖ Filtro della loquacità

Proibizione. Un druido può invocare il potere della proibizione (vedi incantesimo) sui confini del boschetto. L'effetto può essere evocato solo una volta al giorno e, una volta evocato, dura un'ora per ogni livello del druido.

Speciale. Il DM potrebbe inventare un potere associato al ramo del primo Protettore del boschetto magico maggiore.

BOSCHETTI MALEDETTI E PROFANATI

Alcuni boschetti sacri sono caratterizzati da una tragica storia: le loro piante sono state divelte, gli alberi bruciati o fatti a pezzi, le fonti d'acqua contaminate, le pietre erette rimosse e distrutte. Forse le loro radure una volta servivano come altari per altri sacerdoti nel culto di strane divinità. Questi boschi sono stati profanati, privati dei loro poteri fino a quando dei druidi non li bonificheranno.



Altri eventi possono portare ad un destino ancora peggiore: un boschetto che diventa maledetto. Per esempio:

- ❖ Un evento terribile accade nei confini del boschetto: Qualcuno legge una pergamena maledetta, un avatar di qualche divinità lo attraversa, un druido muore violentemente, o un altro evento ancora più catastrofico.
- ❖ Il bosco viene deliberatamente profanato ma non distrutto. Quando le piante ricominceranno a crescere, il bosco potrebbe mantenere alcune perverse vestigia del suo potere originale.
- ❖ Se il druido che ha santificato il boschetto si allontana pesantemente dall'allineamento neutrale, abbandona l'Ordine, o intraprende il cammino dei Druidi Perduti, la bellezza del boschetto e i suoi poteri possono alterarsi –magari come avvertimento per lo sbaglio che il protettore sta compiendo.

Per determinare quale maledizione abbia afflitto un particolare bosco sacro, il DM tira un dado secondo la tabella 5. Un druido che scopre un bosco sacro quasi sempre cerca di trovare un modo di combattere la maledizione e consacrare nuovamente il terreno. Alcune maledizioni tipiche sono descritte qui sotto.

d6	Proprietà
1	Trance
2	Terreno avvelenato
3	Infestato
4	Stagione perenne
5	Alberi affamati
6	Speciale

Trance. Questa maledizione può essere applicata ad ogni boschetto contenente una sorgente d'acqua o piante cariche di frutti, noci o bacche. Coloro che mangiano i frutti del bosco o bevono la sua acqua devono fare un TS vs incantesimi o essere charmati: essi si rifiutano di lasciare il

boschetto, affermando di dover difendere la bellezza del posto. Resistono con la forza se qualcuno tenta di ferire il bosco o di portarli via da esso. Lo charme finisce se la persona lascia il boschetto (o se l'incantesimo viene combattuto come si farebbe con l'incantesimo Charmare persone).

Terreno Avvelenato. Un terribile veleno vive nel terreno, anche se le piante del boschetto sono immuni. Chi tocca la vegetazione (compresa l'erba) con la pelle nuda deve fare un TS vs veleno per ogni round di contatto o soffrire 1d6 punti di danno. I personaggi che mangiano frutti, etc., del boschetto devono superare un TS vs veleno o morire.

Infestato. Le forze vitali delle persone che muoiono in un bosco infestato a entro un miglio dai suoi confini vengono imprigionate in uno degli alberi del boschetto o in una pietra eretta. I tronchi degli alberi o le superfici delle pietre contengono immagini dei morti intrappolati in essi. Fintantoché sono intrappolati, queste anime non possono reincarnarsi o essere resuscitate. Per difendere se stesso, il bosco può evocare uno qualsiasi degli spiriti dei prigionieri come fantasmi o banshee (vedi Manuale dei Mostri). Per ogni evocazione occorrono due round, ma possono esistere soltanto un fantasma o una banshee per volta. Riconsacrando il boschetto (vedere sotto) si pone fine alla maledizione e si liberano tutti gli spiriti intrappolati (che ora possono venire resuscitati o reincarnati). Distruggere il bosco prima di averlo riconsacrato provoca la liberazione di tutti gli spiriti intrappolati come fantasmi o banshee che infesteranno la regione d'ora innanzi.

Stagione Perenne. Il boschetto, bloccato in una singola stagione, non è mai soggetto ad un cambio di clima. Anche se un boschetto "bloccato" in inverno non è mai popolare, tuttavia un boschetto in eterna primavera o estate può sembrare una benedizione. Mentre i temporali invernali incombono all'esterno, il giorno è caldo e soleggiato all'interno di un bosco in eterna estate; l'erba è sempre verde, gli alberi carichi di foglie e i fiori sempre sbocciati. Tuttavia, i druidi considerano questa situazione ridondante orribilmente innaturale.

Alberi Affamati. Gli alberi in questo bosco sono animati da una fame di carne. 2d8 alberi affamati sono da considerarsi come treant malvagi. Camuffati da alberi normali, improvvisamente attaccano chiunque entri nel bosco. Non attraversano mai i suoi confini, a meno che non vengano attaccati dall'esterno; in questo caso, essi rientrano nel boschetto dopo aver sconfitto (e divorato) i nemici.

Bonificare Boschetti Maledetti o Profanati.

I druidi il cui boschetto viene profanato o distrutto devono eseguire un rituale di espiazione, oltre che trovare e punire il gruppo colpevole. Un fallimento priva i druidi di tutti i poteri garantiti e dell'accesso maggiore alle sfere sacerdotali!

Il primo passo per bonificare un boschetto profanato comprende la riparazione dei danni subiti: piantare nuovi alberi, ripristinare pietre erette danneggiate, e così via. Quindi, un druido deve effettuare una cerimonia ininterrotta lunga un giorno all'interno del boschetto per chiedere la rinnovata benedizione della Natura.

Bonificare un boschetto maledetto comprende delle difficoltà aggiuntive. Dopo aver eseguito i passi sopra, il druido deve completare un incarico per bilanciare le forze che stanno dietro la maledizione. La natura dell'impresa è a discrezione del DM, ma di solito prevede un'avventura pericolosa in un tentativo, reale o simbolico, di "disfare" la maledizione, punire chi l'ha causata, o chiedere ammenda per l'atto che ha portato a essa. Dopo aver completato l'impresa, il druido deve tornare al boschetto per invocare la Natura e lanciare un incantesimo di Scaccia Maledizione.