

PATHFINDER

ROLEPLAYING GAME

BEGINNER BOX

ZANNA NERA

o

L'AVVENTURA DEL CINGHIALE MOSTRUOSO



Avventura per 3-5 Personaggi di Livello 1-2 per *Pathfinder Beginner*

INTRODUZIONE

Questa Avventura è solo uno schema che ogni Narratore può decidere di utilizzare, modificare e adattare a piacimento.

Non sono dati riferimenti geografici, mappe o locazioni di combattimento, né essa è pensata per una specifica ambientazione; i nomi che vi compaiono sono casuali e possono essere modificati.

Si tratta di un'Avventura ad eventi che non prevede l'esplorazione di un Dungeon. È pensata per *Pathfinder Beginner RPG* e ideata secondo quello standard, ma può essere facilmente adattata per altri GdR.

PREMESSA

Nelle fredde foreste del nord, coperte per molti mesi all'anno da una coltre di neve, Zanna Nera è più di una leggenda. Guidato da una malevola saggezza, alla fine della primavera questo mostruoso cinghiale nero esce dal fitto dei boschi, assalta chiunque incontri, sfonda le palizzate e distrugge con le sue zanne i campi che circondano l'Avamposto di Sottovento, senza che nessuno riesca a fermarlo o catturarlo.

I coloni del villaggio, semplici taglialegna, carbonai ed esploratori, subiscono ormai regolarmente le angherie di quella che sembra più una creatura demoniaca e soprannaturale piuttosto che un comune animale selvaggio.

I cacciatori ne parlano come la più ambita delle prede e molte sono le dicerie su di essa, sul fatto che siano ormai *troppi anni* che Zanna Nera imperversa in quella regione, che sia sopravvissuto a *troppe* battute di caccia, smembrando *troppi* provetti cacciatori con una forza e una resistenza prodigiosa, e che sia proprio strano che sotto le sue zampe la pietra lanci scintille e le sue orme nel fango odorino di zolfo. Per non parlare di quelle lunghe e terribili zanne, nere come l'anima dei dannati e dure come spuntoni di roccia!

Riusciranno i nostri eroi a scovare Zanna Nera e liberare la regione da questa oscura minaccia?



Alcuni Personaggi dell'Avventura: il Prefetto, Morgone e uno degli allegri cacciatori

RETROSCENA PER IL GAME MASTER

Zanna Nera non è un comune cinghiale ma un essere fatato, un'emanazione del bosco stesso, della natura selvaggia e delle sconfinite libertà del profondo nord, che mal tollerano la presenza dell'uomo. Zanna Nera è una creatura che si manifesta a piacimento e, quando lo fa, è un essere Neutrale Malvagio, nonostante le ragioni che lo animano non siano di per sé crudeli o sbagliate. In principio esso si rivoltava solo contro i campi e gli oggetti fisici, sfondando carri, recinti e porte e scassando con le zanne i terreni coltivati, per allontanare i coloni dalla "sua" terra.

La sua furia nasce soprattutto dalla presenza dei cacciatori del nord, che uccidono di anno in anno sempre più capi di selvaggina per pellicce, corna e code, e da quella dei taglialegna, che abbattano sempre più alberi per farne materiale di falegnameria. L'uomo sta avanzando troppo nel nord, distruggendo un mondo ancora selvaggio e incontaminato e Zanna Nera è comparso per fermarlo e cacciarlo via.

Quando l'uccisione di questa creatura è diventata una sorta di "sfida" per tutti i cacciatori della regione, Zanna Nera si è ulteriormente incattivito e adesso carica per uccidere qualsiasi bracconiere, cacciatore o taglialegna che incontri, lasciando inermi solo quelli che lui avverte come i più innocenti: bambini, spiriti semplici e amanti della natura.

Nel corso dell'Avventura, gli Eroi potranno ricostruire man mano questi fatti e quale sia il vero motivo degli attacchi di Zanna Nera, per poi decidere come comportarsi. Uccidere il Mostro è comunque la soluzione più facile, ma eliminare i cacciatori più feroci e parlare con i coloni per far ridurre la rovina del nord potrebbe portare ad un risultato anche migliore.

L'intera Avventura è composta da una serie di Scene collegate, piuttosto che da ambienti da esplorare, e la regione in cui gli Eroi si muoveranno è a discrezione del Game Master, purché sia una terra selvaggia all'estremo nord di una qualche regione abitata. Foreste di grandi conifere con rivi freddissimi, rocce scoscese, fitte macchie di vegetazione innevata e una coltre di nubi in cielo sono le condizioni ideali di questa Avventura. Di tanto in tanto bisogna porre l'accento sulla selvaggia bellezza incontaminata di questi luoghi, a contrasto con le zone di bosco tagliate o "invase" dalla fastidiosa presenza umana.

CHIACCHIERE DEL VILLAGGIO

Ogni abitante del villaggio ha la sua storia da raccontare su Zanna Nera, ma molti dei cacciatori vogliono la taglia per sé, quindi non sono disposti ad aiutare i nuovi arrivati. Se gli Eroi riescono a far parlare qualcuno (Prove di Diplomazia medie o difficili), si scopre che:

- di anno in anno il mostro fa sempre più danni (di pari passo con la crescita del villaggio);
- il più esperto sul mostro è Achab, che ha fatto una ossessione della sua uccisione;
- l'abbondanza di selvaggina attira sempre nuovi cacciatori e porta la ricchezza in città;
- una vecchia strega pazza vive da qualche parte nel bosco e getta fatture sui viandanti;
- da qualche parte su per i monti ci dovrebbero essere antiche miniere, ma nessuno le ha mai trovate.



1. L'ARRIVO A SOTTOVENTO

Sottovento è l'ultimo avamposto al confine con le terre selvagge e inesplorate del nord; è un villaggio di circa duecento abitanti stanziali, ma in ogni periodo dell'anno è possibile incontrarvi un centinaio di viaggiatori, esploratori, cacciatori, prospektori minerari, pionieri, cercatori d'oro e commercianti itineranti, che salgono dalla strada meridionale o usano l'Emporio e la Locanda come base per muoversi nelle regioni più a settentrione. Emporio e Locanda sono ovviamente i luoghi più frequentati, dove si possono incontrare i viaggiatori e fare piccoli e grandi affari: gli Eroi possono trovarci tutto l'Equipaggiamento o i servizi che necessitano. Grandi palchi di cervo, teste di cinghiale e lupi impagliati fanno la loro figura in ogni casa del villaggio e la maggior parte dei coloni indossa pellicce più o meno costose.

Chi non si occupa di Emporio e Locanda prova a coltivare la terra (regolarmente infastidito dai danni ai campi che Zanna Nera procura), fa il taglialegna o il carbonaio. Un Prefetto si occupa di mantenere l'ordine e gestire le faccende amministrative, coadiuvato da sei Guardie che svolgono in pratica tutte le funzioni possibili e immaginabili, dal pattugliamento dei confini alla sorveglianza notturna alla gestione dei tafferugli e dei fatti di sangue. Il villaggio si appoggia al solido contrafforte di una collina rocciosa, che lo ripara dai venti freddi del nord e verso sud è circondato da una rustica ma solida palizzata, interrotta solo da una torre di guardia e dal cancello.

Che siano giunti a Sottovento per caso, per la fama di Zanna Nera o per altri affari, una delle prime cose che vedranno nel villaggio sarà la Taglia di 1000 MO che il Prefetto ha disposto per chi gliene consegna la testa.

PERSONAGGI IMPORTANTI

Il Prefetto (usare le statistiche del Guerriero Malvagio): vuole che l'insediamento prosperi il più possibile e che si sfruttino tutte le risorse possibili per far arricchire Sottovento. Per questo motivo ha messo una taglia di 1000 MO su Zanna Nera e la maggior parte degli abitanti e dei visitatori sostengono il suo modo di fare. Nell'ufficio del Prefetto si trova anche una seconda Taglia, di 200 MO, che pende su un evaso che si pensa possa essersi rifugiato in quella regione: Ogrino (vedi Tempio Diroccato). Un enorme pelle di orso si trova a terra e il funzionario indossa una ampia pelliccia di ermellino.

Guardie (usare le statistiche della Guardia Cittadina): sono alla mano e possono dare consigli, ma non tollereranno alcun problema entro il confine della palizzata del villaggio.

Achab il cacciatore (usare le statistiche del Guerriero Malvagio): quasi sempre impegnato nella sua caccia a Zanna Nera, Achab è un uomo dilaniato in più punti dal mostro. Ha perso alcuni familiari e amici per colpa di quel verro e adesso è ossessionato in ogni modo dall'ucciderlo. È quello che conosce più segreti di quell'incredibile avversario, ma non li rivelerà mai a nessuno. Può accettare l'aiuto degli Eroi per combattere Zanna Nera, ma chiarisce che lui è il capo e loro devono obbedire. In ogni caso lascia a loro la taglia, visto che è solo interessato al mostro. Quando gli Eroi arrivano in città non è presente, ma spunterà fuori più avanti.

Pepita il cercatore d'oro: un vecchio pazzo ubriacone, che cerca sempre la "Grande Vena d'Oro" su per i monti ed è disposto a raccontare qualsiasi storia (e panzana) pur di farsi offrire da bere.

Guerrino lo stalliere: si tratta di un buffo e vispo ragazzo che prende subito in simpatia il più "strano" degli Eroi (Maghi, Elfi e Ladri sono i più adatti) e decide che ne vuole diventare "apprendista": Guerrino può dare tutte le informazioni che servono agli Eroi, ma non li seguirà all'avventura (tranne in un momento ben preciso: vedi più avanti).

Cacciatori e Taglialegna (usare le statistiche dei Goblin): gente rude e pratica, che può dare delle dritte sui luoghi attorno al villaggio ("Attenti alle trappole piazzate!"). Alcuni di essi sono comunque degli individui pericolosi e violenti, che sarebbe meglio evitare. Tutti indossano pelli e pellicce di ogni genere.

2. PRIMO GIORNO DI CACCIA

È necessario che gli Eroi compiano almeno due esplorazioni a vuoto della regione, prima di trovare davvero le tracce del mostro. La regione a nord di Sottovento è un Terreno boschivo dal rado sottobosco, ma molto freddo e spesso innevato, che non è percorribile a cavallo o con l'uso di carri. I torrenti si sono scongelati e sono ora irruenti e freddissimi, difficili da attraversare; spesso nevicata ancora durante il giorno, coprendo le tracce. Di notte la temperatura scende sotto i -5 gradi, per cui, chi dorme all'addiaccio e non supera un TS Tempra 15 sarà Affaticato per tutto il giorno successivo. È questo il motivo per cui anche i cacciatori più esperti, se possono, tornano la sera al villaggio e alloggiano nella Locanda.

Le carbonaie: Fuori dal villaggio gli Eroi si imbattono subito in cumuli di legna sistemata per farne carbone, in pire fumiganti. Fili di fumo si vedono in molti punti attorno al villaggio e vi sono distese di alberi tagliati tutto attorno, per alimentare questo artigianato. Lavoratori semplici e anche cordiali possono essere avvicinati per ottenere informazioni. Prova di Diplomazia facile (12): possono parlare del Tempio Diroccato, di Achab, di tutte le strane cose che fa Zanna Nera. Per quello che li riguarda quel mostro va abbattuto subito. Molti carbonai sono stati assaliti in giro per il bosco, "mentre facevano solo il proprio lavoro", e gli assalti aumentano ogni anno (man mano che si "attaccano" sempre nuove parti di foresta).

Il Serpente Velenoso: Qualunque sia la direzione verso cui si muovono gli Eroi, dopo un'ora di cammino dalle carbonaie, il primo della fila deve effettuare una Prova di Percezione media (15) o calpestare un Serpente Velenoso, che in ogni caso (sorpresa o meno) lo attacca.

Tracce di cinghiale: Con una Prova di Percezione facile (12) si scoprono delle tracce (Prova di Conoscenze Natura facile: un piccolo gruppo di cinghiali), che proseguono verso un ruscello e sembrano riprendere dall'altro lato. Se vogliono seguirle, gli Eroi devono scegliere se nuotare nelle acque gelate con una Prova di Nuotare difficile (18) e subire poi danni da Freddo, cercare attorno fino a trovare un tronco messo di traverso sulle rive su cui passare (Prova di Acrobazia 15 o si cade nel fiume) o lasciar perdere. Nel caso in cui riescano a passare e riprendere le tracce, quelle portano ad un comune branco di Cinghiali. Per difendere i cuccioli, 1d4 di essi potrebbe attaccare il gruppo, se gli Eroi non lasciano perdere. Nessuna traccia di Zanna Nera.

Trappola a giavellotto: Un cacciatore ha piazzato una rudimentale trappola nella boscaglia, adatta ad abbattere un cinghiale. Usare le statistiche della trappola come se fosse piazzata lì contro gli Eroi.

I cacciatori: A pomeriggio inoltrato, gli Eroi incontrano tre laidi cacciatori (Smilzo, Sbobba e Canemorto) che stanno finendo di controllare delle trappole e scuoiando alcuni animali da pelliccia che hanno catturato. Temono Zanna Nera perché li ha attaccati più volte, non sono stati loro a mettere la trappola a giavellotto (ci sono molti cacciatori che usano quelle trappole) e sono ostili agli Eroi. Se li vedono feriti o deboli potrebbero anche cercare di taglieggiarli o minacciarli (usare le statistiche degli Orchi). Il Game Master dovrebbe cercare di "amplificare" la loro sgradevolezza di cacciatori vili, abietti e interessati a scuoiare animali anche giovanissimi per rivendere le pellicce.

3. RITORNO A SOTTOVENTO

La prima giornata di caccia è stata infruttuosa, ma se fosse facile catturare Zanna Nera già ci sarebbe riuscito qualcun altro.

Quando tornano in città, notano alcuni cacciatori che trattano con un mercante di pellicce, che se ne va via tutto soddisfatto con un carro pieno di pellami.

La sera alla Locanda gli Eroi verranno “riconosciuti” da più persone e adesso gli avventori saranno un po' più disponibili a chiacchiere e confidenze, nonostante gli altri cacciatori siano sempre diffidenti.

Ad un tratto tutti si zittiscono e fuori dalla porta si sente battere con un bastone. Entra nella Locanda Achab, con la sua Lancia di Corno (Lancia +1 Anatema degli Animali: contro Animali diviene +3 e infligge +2d6 Danno), a cui si appoggia come una stampella. Il clima è teso e tutti mormorano a bassa voce. Achab sarà ostile con gli Eroi (come con tutti gli altri) e per nessuna ragione li accetterà con sé o darà loro aiuto (ancora).



Uno dei Cinghiali comuni che si trovano nelle foreste della regione

4. SECONDA GIORNATA DI CACCIA

Gli allegri cacciatori: A metà mattina, gli Eroi incontrano alcuni cacciatori amichevoli circondati da una muta di cani, che stanno festeggiando per una battuta fruttuosa. Hanno ucciso già tre cervi reali e quattro cerbiatti e adesso uno di essi sta scuoiando pelli e staccando i palchi delle corna, mentre gli altri sorseggiano idromele attorno al fuoco. Se gli Eroi sono amichevoli, offrono loro un pasto rinvigorente, un forte liquore e alcune informazioni: fare attenzione alla Zona delle Trappole e chiedere di Zanna Nera alla Vecchia Callosa che vive presso il Tempio Diroccato, di cui indicano la strada (“ma è del tutto matta!”). Nonostante la simpatia, il Game Master dovrebbe indulgere nella scena di scuoiamento dei cerbiatti, abbastanza macabra.

Zona delle Trappole: Se gli Eroi hanno ignorato l'avvertimento o non lo hanno ricevuto, passeranno per un'area piena di trappole. Per prima cosa uno di essi rischia di cadere in una fossa: vedi Trappola a Fossa. Poi (Prova di Percezione facile) sentiranno bramire e accorreranno per trovare un giovane cervo caduto in un'altra di quelle trappole, che li guarda con occhioni dolci e tremanti. Se decidono di liberarlo, dovranno dapprima trovare il modo e subito dopo affrontare l'ira del cacciatore che stava sopraggiungendo, il grosso e irsuto Morgone (usare le statistiche del Capo Orco), ma otterranno segretamente il Beneficio di Zanna Nera (vedi Scena 7).

Lo stalliere: Una Prova di Percezione facile permette di individuare qualcuno che segue il gruppo. Dopo un po' di pathos si scopre che si tratta di Guerrino lo stalliere, che ha deciso di pedinare il suo “maestro” per spiare cosa fa. Gli Eroi possono decidere di tenerlo con loro o rimandarlo al villaggio.

Tempio Diroccato: La Vecchia Callosa appare come una strega dei boschi (usare le statistiche di una Megera Verde) ma è in realtà una sacerdotessa del dio della natura, adorato un tempo in quel Tempio Diroccato. Essa può essere ostile agli Eroi se essi si comportano da scriteriati mercenari, ma anche amichevole se essi mostrano di voler comprendere le ragioni di tutta questa vicenda. Se trattata bene e se gli Eroi sono “positivi” rispetto alla natura, essa comincia a suggerire “la vera essenza” di Zanna Nera, come spiegato nel Retroscena. Il Game Master dovrebbe usare quest'occasione per dare i necessari indizi ai Giocatori, ma lasciando loro il dubbio legittimo su cosa fare: uccidere il mostro per aiutare lo sviluppo del villaggio o considerare gli uomini il vero nemico? Questo dissidio si dovrebbe risolvere solo alla fine dell'Avventura.

Presso il Tempio Diroccato vive anche Ogrino, il ladro evaso ricercato di cui appare la taglia nell'ufficio del Prefetto (usare le statistiche del Ladro Malvagio). Si è camuffato e da alcune settimane si è offerto come lavoratore per la Vecchia purché ella lo tenesse lassù in montagna, lontano dai guai. Per lei sta sistemando il Tempio, spaccando la legna, portando l'acqua; si è mascherato da “servo idiota” e con gli Eroi finge di essere ritardato, ma una Prova di Intuizione media può rivelare il travestimento. Ogrino ovviamente non intende essere catturato e combatterà fino alla fine, offrirà i suoi tesori o fuggirà nei boschi piuttosto che essere riportato al villaggio (vivo o morto). Ogrino è un Ladro Malvagio ma la Vecchia (che sa perfettamente chi egli sia) non farà nulla per aiutarlo contro gli Eroi o viceversa.

Incontro con Achab: Nel pomeriggio gli Eroi potrebbero trovare (Prova di Percezione: media) le tracce di un grande Cinghiale e decidere di seguirlo, oppure capitare esattamente di fronte a lui, mentre li carica. Non fanno in tempo a dare il primo colpo che vedono arrivare la Lancia di Corno di Achab che abbatte la bestia. Achab lascia loro la preda, se la desiderano e sputa sul corpo “Puah, non è lui che mi interessa.” In questa occasione Achab è più “morbido” ma parlerà comunque pochissimo e non accetterà richieste di aiuto. “Sta per arrivare la neve. È inutile continuare stasera, vi consiglio di tornare al villaggio” conclude.

5. ZANNA NERA COLPISCE!

Appena gli Eroi arrivano al villaggio (assieme ad Achab?) notano un gran tramestio. Pare che un paio d'ore prima un gruppo di taglialegna e carbonai sia stato attaccato presso le carbonaie che gli Eroi hanno attraversato il giorno avanti. Zanna Nera è apparso dal fitto del bosco e ha caricato tutti, abbattendo molti cumuli di legna e ferendo gravemente oltre dieci uomini. Nonostante il cielo si faccia scuro, Achab decide di partire sulle sue tracce. Questa è l'occasione migliore per gli Eroi di unirsi a lui. Se essi si dimostrano così valorosi da mettersi sulle tracce del mostro al buio, prima che la neve cancelli le impronte, allora li accetta come alleati, purché facciano quello che dice lui.

Le tracce del mostro sono evidentissime e davvero nelle impronte si avverte un vago odore innaturale, pungente. Seguire le tracce che si inoltrano nel bosco è una Prova di Percezione dapprima media, che diviene sempre più difficile ogni ora, mentre cala la notte (Achab è in grado di seguirle facilmente). Una Prova di Conoscenze della Natura media (15) mostra una cosa molto strana: a parte le impronte il cinghiale non sembra mai lasciare escrementi, peli o altre tracce biologiche, come fosse un essere innaturale. Una Prova di Conoscenze Arcane media (15) riconosce nella sostanza che a volte si trova nelle impronte un sale speciale, non di natura biologica.

Ad un tratto, dopo diverse ore di marcia, le impronte si interrompono nel nulla. In una radura innevata esse terminano improvvisamente, in maniera del tutto innaturale. Se presente, Achab si mette a gridare e a chiamare il mostro con tutta la sua voce e questo è il momento migliore per sapere da lui altri particolari su quel temibile avversario. Frustrato dall'ennesimo fallimento, Achab mostra le sue ferite e la Lancia con cui lo ucciderà, citando tutte le caratteristiche più strane del mostro: "Sembra che le armi comuni non gli facciano danno, è silenzioso come una dannata lince, è veloce come una furia, la sua pelle sembra dura come roccia, eccetera..."

Quando decidono che non vi è altro da fare e cercano di tornare al villaggio, ecco che gli Eroi, con o senza Achab, dovranno imbattersi in un agguato.

Se tutta questa azione notturna non avviene, la Scena successiva avrà luogo la prossima volta che gli Eroi si allontanano dal villaggio.

6. LA VENDETTA DEI CACCIATORI

Se sono ancora in vita, alcuni avversari che gli Eroi potrebbero avere affrontato (Morgone, Smilzo, Sbobba, Ogrino e Canemorto) hanno deciso di farla finita con loro, rapinarli e ucciderli. Se gli Eroi non hanno incontrato questi avversari o li hanno uccisi tutti o il loro numero è troppo esiguo per rappresentare una minaccia, il Game Master li può rimpiazzare o supportare con altri malvagi bracconieri come loro, in gran numero (usare statistiche di Goblin, Orchi e Capi Orco). Gli assalitori dovrebbero essere due/tre volte il numero degli Eroi e tendere loro un agguato, attaccando per prima cosa a distanza, se riescono a sorprenderli. Se Achab è assieme agli eroi decidono di farla finita anche con lui e rubargli la sua preziosa Lancia.

Gli assalitori fanno appena in tempo a svolgere 1 Round o 2 quando all'improvviso, dietro di loro si sente un verso terrificante...

7. L'ORA DI ZANNA NERA

Attratto dalla presenza dei peggiori cacciatori del circondario tutti insieme (compreso o meno Achab), il furioso spirito della foresta appare all'improvviso per ucciderli e vendicare così il suo mondo. L'attenzione dei bracconieri si rivolge ora al mostro, anche se alcuni tentano semplicemente di scappare. L'apparizione di Zanna Nera può aver salvato gli Eroi da una situazione svantaggiosa, ma ora è certo che tutti dovrebbero affrontare assieme il nemico peggiore. Zanna Nera va considerato come fosse un Gargoyle con i seguenti cambiamenti: non vola, sembra "quasi" un vero cinghiale nero dalle zanne lunghe, ha solo 2 attacchi di Zanna +7 (1d6+2) e 1 di Morso + 7 (1d4+2) a Round. Non essendo un Animale, Zanna Nera non è soggetto ai poteri speciali della Lancia di Corno, ma essa è comunque magica e supera la sua resistenza alle ferite.

Se gli Eroi hanno il Beneficio di Zanna Nera (ovvero hanno salvato il cervo nella Zona delle Trappole o compiuto gesti simili) e non lo attaccano, il mostro li ignora, altrimenti non fa differenza tra cacciatori ed Eroi. Se non era già presente, non appena i cacciatori sono quasi sconfitti, con un grido arriva anche Achab, che si getta subito di fronte alla belva.

Il Game Master dovrebbe cercare di organizzare il combattimento come meglio può, ma si dovrebbe arrivare al punto in cui Achab viene sbalzato via morente, la sua Lancia cade in terra e Zanna Nera dovrebbe volgersi verso gli Eroi, soffiando furioso.

È questo il momento in cui i Giocatori dovrebbero decidere se attaccare (con la Lancia di Corno) Zanna Nera e ucciderlo, ponendo fine (?) alla minaccia di Sottovento, oppure decidere di lasciarlo andare e cambiare l'atteggiamento dei coloni, avendo compreso che solo una riduzione significativa della caccia e del taglio della legna nella regione potrà essere tollerato dalle creature del nord.

Se decidono di attaccare il mostro e riescono ad ucciderlo, il Game Master può assegnare i corretti Punti Esperienza al gruppo e, al villaggio, far loro riscuotere la taglia. Achab si spegne tra fiotti di sangue o comunque si ritira dall'avventura e regala la Lancia agli Eroi. Se il mostro li batte, Achab compie un'ultima prodezza saltando su di lui (quando l'ultimo Eroe sta per cedere) e pugnalandolo, per finire poi trascinato dal mostro nel fondo del bosco, cosa che accade anche se gli Eroi volevano lasciare andare il cinghiale mostruoso.

Se decidono di lasciare andare la creatura "in pace", apparirà la Vecchia Callosa e aiuterà i personaggi più feriti, svelando gli ultimi retroscena della vicenda. I Punti Esperienza vanno attribuiti come se Zanna Nera fosse stato davvero sconfitto e la Vecchia potrebbe donare un qualche oggetto speciale, se gli Eroi promettono di supportare ancora la causa della natura.

In caso tornino al villaggio, portando "il messaggio" di Zanna Nera (e della Vecchia) alla comunità di Sottovento, i nostri dovranno superare varie prove di Diplomazia, Raggirare o Intuizione per convincere il Prefetto e gli abitanti delle ragioni degli spiriti selvaggi.

COSA SUCCEDDE DOPO?

Se gli Eroi hanno lasciato andare Zanna Nera e adesso cercano di convincere gli abitanti del villaggio a cambiare "attitudine" verso le Terre Selvagge, ad un tratto appare il vecchio Pepita gridando di gioia e raccontando a tutti una storia fantastica: un essere fatato gli è apparso in montagna e gli ha mostrato l'imboccatura di una vecchia miniera abbandonata da chissà quanto, regalandogli una immensa pepita d'oro. Pepita racconta di aver sentito provenire dal fondo del cunicolo ringhi e rumori spaventosi, ma la miniera, se liberata da eventuali pericoli, potrebbe essere un modo eccezionale per far sviluppare Sottovento senza minacciare la vita in superficie. Servirebbero solo degli Eroi, che prima esplorassero le sue profondità...

Se invece Zanna Nera è stato abbattuto e gli uomini continuano a saccheggiare la regione, presto una minaccia più seria apparirà per porre fine a quello scempio. Gli spiriti selvaggi del Nord non lasceranno vincere gli invasori e dal profondo dei boschi verrà fuori un nuovo mostro che farà rimpiangere il gran cinghiale fatato appena ucciso.