

Krwawa Góra

Historia

Dwaj Mędracy

Dawno temu w Alpach miał swoją siedzibę ezoteryczny zakon Strażników Gór, którego członkowie zgłębiali sekrety magii, alchemii i medycyny.

Po stuleciach funkcjonowania, zakon spotkał tragiczny koniec, gdy między dwoma jego najpotężniejszymi członkami wywiązała się rywalizacja. Prześcigali się oni w odprawianiu coraz potężniejszych rytuałów, aż wreszcie w swojej arogancji przyzwali dwie istoty z innego świata – Duchy Gór. Obaż zostali pożarci przez przywołane istoty.

Szalejące potwory zaczęły pochłaniać otaczającą ich przestrzeń. W jej miejscu pojawiała się nieprzenikniona mgła.

Magowie obłożyli szalejące potwory ochronnymi pieczęciami, to ich jednak nie powstrzymało. W akcie desperacji, użyli potężnego zaklęcia by uwięzić duchy wewnątrz gór, na których zostały przywołane. Niestety, wszyscy przypłacili to życiem.

Krew na Śniegu

Alpy były świadkami jednych z najzacieklejszych starć Pierwszej Wojny Światowej. Żołnierze ginęli nie tylko od kul – wielu zabrała furia żywiołów szalejących na tak ogromnych wysokościach.

Col di Lana, nazwana później Krwawą Górą, była miejscem zmagania między żołnierzami Cesarstwa Austro-węgierskiego oraz Królestwa Włoch. Po stronie tych drugich walczył pewien przewodnik i właściciel lokalnego schroniska turystycznego, pragnący ochronić swoje ukochane góry przed najeźdźcami.

Po długich walkach, Austriakom udało się przypuścić atak z sąsiadującego szczytu Monte Sief i zająć pozycję na Col di Lana. Włosi, chcąc odzyskać górę, wykonali podkop pod jej szczytem. Zamierzali użyć go, aby podłożyć minę pod fortyfikacje Austriaków, zmuszając ich do odwrotu.

Podczas prac odkrywali pozostałości po dziwnych budowlach, aż w pewnym momencie dostali się do przepastnej jaskini, z której wnętrza bił niewyobrażalny chłód. Przewodnik wymknął z obozu pod osłoną nocy, aby ją zbadać.

Po drodze mróz powoli go zabijał, on jednak się nie zatrzymał. Niewytłumaczalna siła ciągnęła go na dół. Tam, pośród lśniących górskich kryształów, jakaś pozbawiona głosu wola zaoferowała, że uwolni go od jego bólu. Zbyt późno pojął, jak wielki błąd popełnił – jego świadomość została wchłonięta przez potwora. Przewodnik stał się pierwszym głosem Ducha Gór.

Zdobywszy wiedzę o planach Włochów, duch przemówił we śnie do dowódcy wojsk Austriackich, ostrzegając ich przed niebezpieczeństwem. Odpowiedział, że kopiąc w określonym miejscu i kierunku, można wykonać podkop pod włoskim tunelem i zniszczyć go eksplozją.

Gdy zwiadowcy powrócili z raportem o dźwiękach narzędzi pracujących pod ziemią, dowódca postanowił zrealizować sugestie Ducha.

Potępienie

W kaplicy wzniesionej na zboczu Col di Lana mieszkał ksiądz, zagorzały włoski patriota. Z bólem patrzył, jak wrogowie pustoszą jego kraj. Przez długi czas bezskutecznie modlił się, aby spadł na nich gniew boży.

W końcu otrzymał odpowiedź. Przemawiający do niego głos był dziwnie krwiożerczy i stał w sprzeczności z biblijnymi opisami Boga. Mimo to, kapłan był gotów chwycić się pomocy każdej siły wyższej.

Głos, który w rzeczywistości należał do Ducha Gór, zdradził mu plany Austriaków (które osobiście im podsunął). Ksiądz czym prędzej udał się do obozu swoich rodaków, by przekazać im wszystko, czego się dowiedział.

Dowództwo zdecydowało się wypuścić oddział zwiadowczy, aby rozeznać się w sytuacji. Włoski kapelan wojskowy, który od samego początku nie mógł pozbyć się podejrzeń wobec księdza, podążył za nimi.

Gdy żołnierze z kapłanem na czele byli w połowie drogi, eksplodowała mina w austriackim tunelu. Duch wprowadził Austriaków w błąd: wskazany kierunek wcale nie prowadził ku włoskiemu podkopowi, lecz ku miejscu, gdzie przed wiekami umieszczono pieczęć, wiążącą stwora pod górą. Eksplozja uwolniła całą zgromadzoną w niej moc.

Szczyt został rozerwany na strzępy. Jego obrońcy zginęli na miejscu, a po zboczach góry zeszła potężna lawina. Wszyscy członkowie ekspedycji zwiadowczej ponieśli tragiczną śmierć, pogrzebani pod śniegiem. Ocalał jedynie ksiądz, którego ocaliła interwencja ze strony Ducha Gór.

Kapelan widział wszystko z bezpiecznej odległości i zrozumiał, że drugi duchowny jest zdrajcą. Rzucił się za nim w pościg, jednak dogoniwszy go, nie mógł zdobyć się na pociągnięcie spustu. Rzucił karabin na ziemię, a niebo przeszył grom. Mimo siarczystego mrozu, śnieg wokół porzuconej broni stopniał, a uwolniona ziemia zazieleniła się. Z nieba dobiegł łagodny głos, jednak żaden z dwóch kapłanów nie zrozumiał słów.

Apokalipsa

Eksplozja skruszyła magiczne pieczęcie, uwalniając Ducha Gór. Ten w pierwszej kolejności upomniał się o dusze Włochów zabitych przez lawinę. Niektórzy zgodzili się mu służyć, w zamian za przywrócenie do życia. Inni jednak odmówili i zostali pożarci – po wielu wiekach snu stwór rozpaczliwie potrzebował mocy.

Chwilę później lawina uderzyła w obóz Austriaków. Pośród piekła, które się wówczas rozpętało, Duch zawarł pakt z dowódcą: jeśli przysięgnie mu wierność, jego żołnierze zostaną ocaleni. W ten sposób wojsko austriackie znalazło się pod władzą potwora.

Widząc, że stacjonujący na górze wrogowie zniknęli, przypuścili błyskawiczny szturm na szczyt. Gdy zajęli pozycje obronne, temperatura zaczęła błyskawicznie spadać. Zerwał się wichur, niosący w górę śnieg, lód i kamienie. Wkrótce nad głowami żołnierzy zaczęła formować się ogromna konstrukcja, przypominająca średniowieczną fortecę.

Włosi zaczęli się wycofywać. Jeden z nich nie usłyszał jednak rozkazu. Koledzy ostatni raz widzieli go, jak z uniesionym bagnetem biegnął w stronę prowadzącego do twierdzy mostu.

Zwiadowcy badający później tamtą okolicę donosili o lśniącej sylwetce, pełniącej wartość u wrót latającego zamku. Przewalił go Niebiański Żołnierz, bowiem zdawało się, że samą tylko siłą woli powstrzymuje burzę szalejącą wokół twierdzy.

Lokacje

Szczyt Col di Lana

Większą część szczytu zajmuje teraz rumowisko powstałe po eksplozji. Nienaturalnie intensywny mróz stanowi świadectwo bliskości Ducha Gór. W oddali, nad zamglonym krajobrazem wisi przytłaczająca bryła lodowej fortecy.

Specjalne Reguły

- Działa tu Gniew Ducha, jednak jego Siła jest o 5 pkt. niższa niż w Twierdzy (czyli wyjściowo 5).
- Grób Przewodnika i Miejsce Katastrofy wchodzi w skład tej lokacji. Stąd można tam dotrzeć bez konieczności użycia Podróży.

Elementy otoczenia

- Niebezpieczne zejście do jaskini, w której spoczywa Przewodnik. Jest częściowo zasypane gruzem.
- Most prowadzący do Twierdzy-Ducha. Znajduje się na nim świetlisty punkt, słabo widoczny z tej odległości (jest to Strażnik na moście).
- Zasypane śniegiem oznaczenia wskazujące drogę do Schroniska (mogą posłużyć za Drogowskaz).
- Walające się wśród kamieni starożytne cegły, świadczące o obecności Świątyni (zdobywszy o niej więcej informacji, można ich użyć jak Drogowskazu)
- Opuszczone okopy, w których pozostały resztki zapomnianego sprzętu (na przykład stare racje żywnościowe, latarka, saperka itp.)
- Pozostałości po zniszczonej pieczęci, częściowo ukryte wśród pokruszonych skał. Przypominają powyginane dziwacznie odłamki błękitnego szkła.
- W oddali, na zboczu, widać kilka ludzkich postaci. Jest to Miejsce Katastrofy.

Możliwe zdarzenia

- Duch słabym szeptem przemawia do bohaterów, prosząc ich o pomoc
- Bohaterowie zostają zatrzymani przez austriacki patrol
- Bohaterowie odnajdują przyczajonego za skałą włoskiego zwiadowcę

Miejsce Katastrofy

To tutaj członków włoskiej ekspedycji zwiadowczej spotkał tragiczny koniec. Pośród śniegu na zboczu góry widać kilku apatycznych żołnierzy, strzegących na wpół zagrzebanych ciał kolegów.

Elementy Otoczenia

- Na ziemi leży kilku martwych żołnierzy. Są to członkowie ekspedycji zwiadowczej, którzy nie zgodzili się służyć Duchowi, a w związku z tym nie zostali ocaleni. Z bliska słychać, że coś szepczą - cicho i niewyraźnie. Ci żołnierze znajdują się w podobnym stanie, jak Przewodnik.
- Ciało pilnuje kilku żołnierzy. Nie pozwolą bohaterom zbliżyć się do poległych, twierdząc, że zakłóciłoby to ich spokój. W wyrazie ich oczu widać nieme wołanie o pomoc. Ci żołnierze zawarli pakt z Duchem - za ocalenie życia zgodzili się spełniać jego wolę (która jest pilnowanie zmarłych).

Grób Przewodnika

Jaskinia jest głęboka i ciemna, ale nie posiada rozgałęzień. Zejście może się okazać niebezpieczne, szczególnie bez źródła światła. Nawet wówczas, w powietrzu unosi się aura żałoby.

Elementy Otoczenia

- Na samym dnie spoczywa ciało Przewodnika (szczegóły w dalszej sekcji).
- Gdzieś w ciemności odnaleźć można zapomniany krag rytualny, a w jego środku rozsypujące się kości maga odpowiedzialnego za uwolnienie Ducha. Jego trupa dłoń trzyma zapisany krwią zwój zawierający Zaklęcie Destrukcji.
- W pobliżu kręgu po ziemi pełza czarna substancja - Skrystalizowana Nienawiść. Jest wyjątkowo agresywna i może zaatakować nieostrożne postacie (w takim przypadku jest to jednoznaczne z jej użyciem).
- Pod ścianą porzucony jest nieśmiertelnik, który niegdyś należał do Przewodnika. Wygląda, jakby sam zerwał go sobie z szyi.

Ciało Przewodnika

Jego serce wciąż wybija słaby rytm, mimo, że on sam już od dawna nie żyje. Nachyliwszy się nad nim, można usłyszeć, że chaotycznie szepcze coś o lodowych pustkowiach i niekończącej się wędrówce.

Jeśli otrzyma proste pytanie, udzieli oszczędnej w słowach odpowiedzi. Formułowanie myśli ewidentnie sprawia mu trudności. Jego intelekt został w znacznej części pożarty przez Ducha, dlatego bardziej skomplikowana komunikacja okazuje się niemożliwa.

W trakcie rozmowy wyraźnie słabnie i po kilku pytaniach milknie. Jeśli wróci się do niego po jakimś czasie, znów można nawiązać z nim kontakt.

Jego wiedza jest następująca:

- Jest świadomy, że jego umysł został mu wydarty.
- Wie, że skradziona mu świadomość zapomniała o swojej przeszłości - pamięć pozostała w ciele.
- Potrafi opisać Wieżę Twarży (razem z jej niebezpieczeństwami)
- Zna drogę do Schroniska (które niegdyś było jego domem)
- Wie o istnieniu Starożytnej Świątyni
- Zna położenie włoskiego obozu

Możliwe Zdarzenia

Jeśli ciału miałoby zagrozić jakieś niebezpieczeństwo, z lodu pokrywającego ściany zaczęłyby wyłaniać się Strażnicy Lodu. Ich celem będzie ochrona Przewodnika.

Schronisko

Stary, drewniany budynek, przytulony do zbocza góry. Właściciel ewidentnie wkładał dużo serca w jego utrzymanie. To jedno z ostatnich miejsc, gdzie można jeszcze poczuć ciepło – na palenisku wciąż żarzy się kilka węgielków.

Specjalne Reguły

- Pierwsze wejście na teren Schroniska przywraca Zagubionym po 2 pkt. Nadziei.
- Na koniec dnia, postaci znajdujące się w Schronisku odzyskują 1 dodatkowy pkt. Nadziei.

Elementy Otoczenia

- Przed wejściem stoi psia buda, a w niej owczarek – strażnik Schroniska. Zabrony na spacer, odnajdzie Przewodnika po zapachu.
- W kuchni znajduje się niewielka ilość zapasów.
- W magazynie odnaleźć można sprzęt do wspinaczki.
- Na biurku w pokoju Przewodnika leżą papiery. Wśród nich znajdują się notatki na temat Ducha Gór oraz powiązanego z nim zakonu magów – w tym wskazówki, jak odnaleźć Stara Świątynię.
- Regał pełen książek o lokalnej geografii i historii. Obok niego wisi mapa.
- Gdzieś tam można natknąć się na osobiste rzeczy Przewodnika (fotografie, listy, notatniki...)
- Na dachu powiewa potargana włoska flaga.

Stara Świątynia

W centrum niewielkiej kotlinki wznosi się świątynia, wzniesiona w obco wyglądającym stylu architektonicznym. Choć kamienne mury zdradzają ślady upływu czasu, wciąż widać na nich bogate zdobienia. Podobne motywy można znaleźć na kamieniach rozrzuconych na szczycie Col di Lana.

Elementy Otoczenia

- Niewielka ilość Kadzidła znajduje się w laboratorium świątyni (1 porcja).
- Przepis na Kadzidło można odnaleźć nieopodal. W okolicznych dokumentach można znaleźć wzmianki o innych zastosowaniach ziół, jednak szczegóły zostały zniszczone przez czas.
- Na ołtarzu leży zwój zawierający Zaklęcie Pieczęci.
- Pod ołtarzem spoczywa szkatułka zawierająca Święte Zaklęcie Destrukcji. Przy próbie otwarcia postać czuje, jak coś bada jej duszę. Szkatułka otworzy się tylko przed tym, kto nie stracił ani jednego punktu Człowieczeństwa.
- Otwarta księga na jednym z biurek to dziennik prowadzony przez mistrza zakonu. Udokumentowano tam (jedynie do pewnego momentu) historię dwóch upadłych mędrców.
- Niewielka biblioteka zawiera trudne do odczytania teksty. Bohaterowie mogą szukać w nich odpowiedzi na pytania związane z zakonem. W wielu tekstach pojawiają się również symbole Języka Rytualnego. Liczne przykłady mogą pomóc bohaterom lepiej go zrozumieć.

Włoski Obóz

Skupisko sfatygowanych namiotów, przycupnięte w cieniu wysokiej ściany górskiego zbocza. Otacza je atmosfera głębokiego przygnębienia. W tym miejscu Włochów nie dosięga wrogi ostrzał, jednak artyleria odcina im drogę odwrotu. Jedyna bezpieczna droga prowadzi na szczyt Col di Lana, tam jednak czekają inne niebezpieczeństwa.

Elementy Otoczenia

- U wejścia straż pełni kilku żołnierzy. Nie pozwolą bohaterom wejść bez udzielenia wyjaśnień.
- Strzeżony magazyn. Wewnątrz znajdują się Materiały Wybuchowe, Racje Żywnościowe oraz Zioła.
- Niezamieszany namiot Niebiańskiego Żołnierza. Wśród jego rzeczy ukryta jest fotografia jego rodziny.
- Prowizoryczna kaplica - siedziba Kapelana.
- Stanowiska artyleryjskie. Działa odmawiają współpracy, chociaż nie noszą śladów uszkodzeń. Można je naprawić częściami przyniesionymi z obozu Austriaków. Zaczyna działać również, kiedy spróbuje skorzystać z nich ktoś wypełniony nienawiścią do celu ostrzału.

Istotne Postacie

- Dowódca:
 - * Urzęduje w namiocie oficerskim
 - * Chce wyprowadzić swoje wojsko z pułapki, w której się znalazło
 - * Rozkazy są jasne - Włosi mają zdobyć i utrzymać Col di Lana. Dlatego Dowódca opuści Krainę Mgieł, gdy mu się to uda.
 - * Obwinia się za to, co spotkało Niebiańskiego Żołnierza.
 - * Jest skłonny do ogromnych poświęceń dla swoich podwładnych.
 - * Po ostatniej porażce stracił wiarę we własne możliwości.
- Sanitariusz:
 - * Pracuje w szpitalu polowym, jednak od czasu katastrofy jego umiejętności medyczne zdają się nie działać (co wprawia go w głębokie poczucie bezsilności).
 - * Reaguje sceptycznie na bohaterów o niskim Człowieczeństwie
 - * Bohaterowie mogą przekonać go do udzielenia
 - * Posiada wiedzę wystarczającą, aby odczytać i zrealizować Przepis na Kadzidło.
 - * Jeśli zostanie mu podsunęty podobny pomysł, może na podstawie Przepisu na Kadzidło stworzyć Tonik Żaru
- Kapelan:
 - * Emanuje łagodny, niemal niezauważalnym światłem
 - * Jako jedyny w obozie nie posiada broni
 - * Jest wrogo nastawiony do postaci o niskim Człowieczeństwie
 - * Pamięta część historii Księdza (tę, w której uczestniczył)
 - * Zna położenie Świętego Miejsca, ale jest niechętny, aby się nim dzielić
 - * Zna położenie Miejsca Katastrofy.
 - * To głównie jego modlitwy pozwalają Niebiańskiemu Żołnierzowi trzymać swoją wieczną wartość (choć przyczyniają się też do tego inni Włosi).
- Zwiadowca:
 - * Jest w wyjątkowo złym stanie. Wygląda, jakby ogień, przy którym siedzi, w ogóle go nie ogrzewał.
 - * Udało mu się prześlizgnąć do Twierdzy Furii i wciąż posiada niewyraźne wspomnienia jej wnętrza.
 - * Widział Niebiańskiego Żołnierza.
 - * Nie potrafi wydobyć z siebie głosu, dopóki nie zostanie mu udzielona pomoc.

Austriacki Obóz

Uzbrojeni wartownicy w ciszy snują się między zniszczonymi przez żywioły namiotami. W obozowisko na szczycie Monte Sief zostało uderzyła lawina i mimo napraw, żołnierzom nie udało się przywrócić mu schludnego wyglądu. Z jakiegoś powodu nawałnica ominęła stanowiska artylerii. Działa dumnie rzucają złowrogie cienie na namioty poniżej. Czuć tu dziwny, nienaturalny mróz – podobny, jak na szczycie Col di Lana, ale zostawiający na skórze inny posmak.

Elementy Otoczenia

- Pagórek, na którym stoi w bezruchu austriacki dowódca. Jego oczy są tępo wbite w zamglony horyzont.
- Pilnie strzeżona artyleria, wycelowana w kierunku włoskich pozycji (niewidocznych we mgle). Oglądając działa z bliska, można znaleźć pełzające po nich włókniste obiekty (Skrystalizowaną Nienawiść). Po ich usunięciu działa przestaną funkcjonować.
- Zrujnowana zbrojownia. Wewnątrz odnaleźć można Materiały Wybuchowe.
- Jaskinia, będąca źródłem mroźnego wiatru. U jej wejścia stoi dwóch strażników, którzy z rozkazu Ducha nie pozwolą nikomu przejść. Jest to wejście do Wichrowej Jaskini.
- Nieopodal wejścia do jaskini na skale wyrzeźbione są dwa znaki. Są to Pieczęcie Ducha (Patrz: Przedmioty). Osłabiają Ducha zamkniętego pod Monte Sief. Znaki można zniszczyć (mają po 6 PN), ale opierają się zwykłym atakom – należy użyć eksplozji albo czarów.

Możliwe Zdarzenia

- W pobliżu jaskini bohaterowie mogą usłyszeć niewyraźny szept uwiecznionego Ducha. Rozróżnienie słów jest niemożliwe, jednak odnosi się wrażenie, że głos woła o pomoc. Po zniszczeniu jednej pieczęci Duch będzie mógł przemawiać w sposób zrozumiały. W zamian za uwolnienie (albo chociaż niszczenie kolejnych pieczęci), może obiecać postaciom różne przysługi.
- Po zniszczeniu dwóch pieczęci Duch zacznie oddziaływać na świat materialny, władając mroźnym wichrem (który działa jak Gniew Ducha o Sile 3). Jego siła wzrasta o 2 wraz z każdą kolejną zniszczoną Pieczęcią.

Istotne Postacie

- Dowódca:
 - * Żałuje wejścia w układ z Duchem. Szuka sposobów na jego złamanie albo chociaż uwolnienie żołnierzy spod jego władzy.
 - * Całym sercem nienawidzi Włochów, ale unika walki z nimi (na tyle, na ile pozwala mu pakt), ponieważ wyczuwa jakiś podstęp ze strony Ducha.
 - * Pragnie odzyskać szczyt Col di Lana i wreszcie spełnić rozkazy wyższego dowództwa.
- Saper:
 - * Jest człowiekiem uważnym i słyszy wołanie Głodu. Chciałby odkryć jego źródło i pomóc zawodzącej istocie.
 - * Niechętnie wykonuje rozkazy dowództwa. Jest do niego sceptycznie nastawiony po wszystkich trudnościach, których musiał doświadczyć na górskim froncie.
 - * Spróbowałby dezercji, gdyby tylko miał gdzie uciekać.
 - * Ma łatwy dostęp do magazynu.
- Artylerzysta:
 - * Niefortunna eksplozja uszkodziła jego Symbol Lodu.
 - * Jeden z kilku artylerzystów. Wyróżnia się tym, że udało mu się zachować zaskakująco dużo człowieczeństwa.
 - * Wykonuje rozkazy i ostrzeliwuje włoskie pozycje, choć widzi w tym coraz mniej sensu.
 - * W przeciwieństwie do większości towarzyszy, nie uznaje Ducha za swojego wybawiciela.

Pakt

Austriaccy Żołnierze noszą na szyjach Symbole Lodu – świadectwo ich lojalności wobec Ducha Gór. Ich dowódca nosi podobny, ale nieco bardziej okazały.

W chwili zagrożenia, dowódca zawarł pakt z Duchem i zobowiązał się do spełniania jego woli. Jego żołnierze nie są bezpośrednio podlegli potworowi, ale bezwarunkowo wykonują polecenia dowódcy – Symbole Lodu zapewniają, że w ich sercach zawsze znajdzie się wystarczająco wiele nienawiści, by nie kwestionowali rozkazów.

Żołnierze zachowali swój instynkt przetrwania – wpływ Ducha nie jest na tyle silny, aby bez zastanowienia ruszali na śmierć.

Wola Ducha jest następująca:

- Po pierwsze, Austriacy mają karmić go duszami wszystkich napotkanych wrogów.
- Po drugie, ich zadaniem jest wypędzenie Niebiańskiego Żołnierza z mostu prowadzącego do twierdzy. Na razie jednak nie potrafią się do niego zbliżyć, a ich kule cudownie go mijają.
- Po trzecie, mają nie dopuścić, aby ktokolwiek dostał się do jaskini pod Monte Sief.

Wichrowa Jaskinia

Kręta jaskinia o ścianach pokrytych zatartymi płaskorzeźbami. Panuje tu nienaturalny chłód.

Specjalne Reguły

Wichrowa Jaskinia nie jest samodzielną lokacją. Stanowi część Austriackiego Obozu.

Działa tutaj Gniew Ducha o sile 3. Jego siła staje się wyższa o 2 wraz z każdą zniszczoną pieczęcią.

Elementy Otoczenia

- Na ścianach znajdują się kilka Pieczęci Ducha. Jeśli zostaną zniszczone wszystkie (razem z dwoma na zewnątrz), Duch zostaje uwolniony. Po jego uwolnieniu, bohaterowie tracą po 4 pkt. Człowieczeństwa.
- Pod warstwą lodu na ziemi dostrzec można ludzkie ciało. Jest to austriacki sanitariusz, który został podstępnie zabity przez Ducha, stając się jego Głosem. Sanitariusz znajduje się w podobnym stanie, co Przewodnik.

Górski Kościół

Mała, drewniany kościółek, stojący na zboczu Col di Lana. Wciąż jest w dobrym stanie, co oznacza, że porzucono ją niedawno. Wnętrze zostało zbezczeszczone: krzyż na ołtarzu jest złamany, a tabernakulum opróżnione. Powietrze jest dusząco zimne. Zamiast Biblii, na ołtarzu leży dziwna, niezrozumiała książka.

Specjalne Reguły

Z tego miejsca wydarto całą świętość. Może ona zostać przywrócona (np. poprzez przyniesienie do tabernakulum chleba i wina z wojskowych zapasów). Gwiazdkami oznaczono informacje dotyczące kaplicy w jej uświęconym stanie.

Elementy Otoczenia

- Ślady zniszczeń: Tabernakulum jest puste, a krzyż złamany. Deski ścian zdają się krwawić.
- Na zakrystii znaleźć można osobiste rzeczy Księdza.
- Na ołtarzu leży księga zawierająca Zakłęcie Destrukcji
- (*) Księga na ołtarzu zmienia się w taką zawierającą Zakłęcie Pieczęci (Ducha albo Mrozu) albo Święte Zakłęcie Destrukcji - w zależności od potrzeb drużyny.
- (*) W zasypanym śniegiem ogrodzie rosną Zioła. Można zebrać 3 sztuki.
- (*) W przykościelnym ogrodzie znajduje się kilka pustych grobów. Nagrobki są czyste i czekają, aby wypisać na nich imiona zmarłych. Ziemia pod nimi bez wątpienia jest poświęcona.

Możliwe Zdarzenia

- (*) Modlitwa tutaj może zainspirować postać, o wysokim człowieczeństwie, pozwalając jej użyć swojej Ważnej Pamiątki bez płacenia kosztu.
- (*) Podczas modlitwy postaci może zostać ujawnione położenie Świętego Miejsca.

Święte Miejsce

Niewielka ostoja wiosny w górach skutych lodem. Mimo szalejącej wokół śnieżycy, tutaj rośnie trawa i kwitną kwiaty. Na ziemi leży złamany i nadtopiony karabin, który wygląda jakby zniszczyło go uderzenie pioruna.

Specjalne Reguły

Nie da się tu dotrzeć poprzez Podróż w przypadkowe miejsce. Najpierw trzeba dowiedzieć się o istnieniu tego miejsca.

Po wejściu do tej lokacji, postaci o wysokim Człowieczeństwie odzyskają 3 PN, zaś te o niskim stracą 1 PN.

Elementy Otoczenia

- Złamany karabin spoczywa na ziemi. Emanuje z niego aura spokoju. Jeśli zostanie zabrany, Święte Miejsce zacznie zanikać.
- Gotowe do zebrania Zioła (5 sztuk)

Możliwe Zdarzenia

- Postacie o wysokim Człowieczeństwie mogą dowiedzieć się czegoś od opiekującej się tym miejscem istoty (o ile zdecydują się pomodlić albo zwrócić do niej w inny sposób).
- Postacie o niskim Człowieczeństwie będą czuć smutek tej samej istoty. Otrzymają odpowiedzi na swoje pytania tylko, jeśli miałyby się ona przyczynić do ich odkupienia.

Drzewo Głodu

Po uwolnieniu, drugi Duch - Głód - przybierze postać ogromnego, eterycznego drzewa wyrastającego ze szczytu Monte Sief. Jego korzenie wbijają się głęboko w zbocza góry, zabijając wszystkie przebywające na niej istoty żywe. Ta Lokacja zastępuje Austriacki Obóz (a wszyscy znajdujący się tam żołnierze zostają przez niego pożarci)

Głód natychmiast po przebudzeniu podejmuje walkę ze swoim bratem. Choć jeszcze nie dorównuje mu siłą, okazuje się być wrogiem, którego nie sposób zlekceważyć.

Na szczycie Monte Sief zaczyna panować Gniew Ducha.

Owoce

Z gałęzi drzewa zwisają okrągłe, białe owoce. Na niektórych pojawiają się twarze - działa to analogicznie do Wieży Twarzy w Twierdzy Furii. Na innych konarach wiszą szare owoce, w których uwięzione są dusze pożarte przez Ducha - te, które nie weszły w skład jego Chóru.

Owoce mogą zostać zniszczone - mają 12 PN (białe) albo 6 PN (szare) i nie bronią się.

W koronie drzewa panuje Gniew Ducha, którego Siła jest o 3 wyższa od podstawowej wartości.

Korzenie

Korzenie drzewa pełzają po ziemi jak węże, polując na każdą istotę żywą, której nie da się wykorzystać inaczej, niż jako pożywienie (Korzenie Głodu traktowani są jako wrogowie).

Pakty, które Głód zawrze ze śmiertelnikami spisywane są na jego najgrubszych korzeniach, zagrzebanych głęboko w ziemi. Można do nich dotrzeć badając zdradzieckie jaskinie i rozpadliny, które powstały na szczycie góry.

Twierdza Furii

Wzniesiona ze skały i lodu forteca, wisząca w powietrzu nad Col di Lana. Zamglone zarysy jej baszt i murów formują kształt wykrzywionej nienawistnie twarzy.

Ze względu na swoje rozmiary, twierdza podzielona jest na kilka obszarów. We wszystkich (z wyjątkiem Mostu) panuje Gniew Ducha o pełnej sile.

Most do Twierdzy

Łukowaty most, przypominający lodowy jezior ogromnego potwora.

- Bohaterowie pojawiają się tutaj po wejściu do Twierdzy Furii.
- Jest to jedyne miejsce, w którym można wykonać Podróż.
- Można stąd przejść do Wielkiej Hali.

Specjalne Reguły

Panuje tutaj Gniew Ducha, którego Siła jest 5 niższa niż normalnie.

Niebiański Żołnierz

- Wieczną wartę pełni tutaj włoski żołnierz, który rzucił się na potwora, aby ratować swoich braci. Jego niezłomna siła woli powstrzymuje nawałnicę, nie pozwalając jej sięgnąć poza szczyt góry.
- Część swojej siły czerpie z noszonego na szyi złotego krzyżyka, poświęconego przez Kapelana.
- Strażnik nie spocznie, dopóki Duch nie zostanie pokonany albo ktoś nie będzie w stanie go zastąpić.
- Korzystając z przewagi wysokości, zasypuje kulami Austriaków, którzy pojawiają się na szczycie góry. Strzela dalej, choć amunicja dawno mu się skończyła.
- Jeśli Duch zostanie w jakiś sposób osłabiony, może pomóc bohaterom w wyprawie do wnętrza Twierdzy.
- Jeśli bohaterowie są mu przyjaźni, jego krzepiąca aura przywróci im po 1 PN.

Wielka Hala

Wzniesiona z ogromnych bloków lodu, ze sklepieniem wspartym przez monumentalne kolumny. Sprawne ucho może wychwycić dobiegające ze wszystkich stron szepty.

Można się stąd przedostać na most (przez główne wrota), do Wieży Twarzy (po szerokich schodach w górę) oraz do Biblioteki (po schodach w dół).

Straże

Skupiony na innych sprawach Duch będzie ignorować bohaterów, aż nie ściagną oni na siebie jego uwagi. Wówczas ze ścian zaczną wychodzić Strażnicy Mrozu. Tempo ich pojawiania się jest proporcjonalne do szkód, które bohaterowie wyrządzą Duchowi.

Pojawiający się tutaj Strażnicy mogą w razie potrzeby przemieszczać się w inne obszary Twierdzy.

Szepczące Ściany

Materia, z której wzniesiona jest Wielka Hala składa się z dusz pochłoniętych przez Ducha. Niszczenie murów i kolumn uwalnia zamknięte wewnątrz dusze, pozwalając ich właścicielom Odejść i wreszcie zaznać spokoju.

Wsluchując się w szepty, można rozpoznać głosy różnych osób. Kierując się kierunkiem, z którego dochodzą, można odnaleźć miejsca, w których zamknięte są konkretne dusze (jest to szczególnie użyteczne, jeśli bohaterowie chcą uwolnić osobę, której głos znają).

Wieża Twarzy

Najważniejsze miejsce w całej twierdzy, siedziba Głosów Ducha. Na lodowych ścianach wieży wyrzeźbione są twarze pięciu ludzi, którzy oddali mu swoje umysły. Ich usta poruszają się, chórem wypowiadając wolę Ducha.

Duch zauważy obecność bohaterów, kiedy tylko znajdą się oni w zasięgu wzroku twarzy na ścianach (co skutkuje wezwaniem straży).

Zbawienie

Dusza właściciela każdej twarzy zostanie uwolniona, kiedy jej wizerunek na ścianie zostanie zniszczony (są to Twarze na Ścianie).

W mało prawdopodobnym przypadku zniszczenia wszystkich pięciu Twarzy, Duch traci możliwość podejmowania aktywnych działań. Jego Siła zostaje obniżona o 5.

Z twarzami można próbować rozmawiać indywidualnie. Uwięzione w nich dusze nie pamiętają swoich poprzednich żyć. Jeśli sobie o nich przypomnia, zostają natychmiast uwolnione.

Biblioteka

Miejsce, w którym zostają zamknięte wspomnienia dusz wchłoniętych przez Ducha. Lodowe kolumny, ściany i niskie sklepienie pokrywa (w większości niezrozumiały) tekst.

Można się stąd dostać do Wielkiej Hali.

Obserwatorzy

Po wszystkich pionowych powierzchniach pełzają gałki oczne o błękitnych tęczówkach. Są niegroźne, ale kiedy zauważą bohaterów, Duch dowie się o ich obecności. To samo stanie się, kiedy usłyszą głośny dźwięk. Obserwatorzy widzą słabiej te postacie, które są pod wpływem działania białej magii (np. Kadzidla).

Wspomnienia

Wśród tekstu na ścianach bohaterowie mogą spróbować znaleźć konkretne informacje związane z postaciami pożartymi przez Ducha.

Pakt

Na końcu podłużnego pomieszczenia w ziemię wbite są kamienne płyty, na których wyryto znaki. Są to treści paktów, którymi związani są żyjący słudzy Ducha.

Zniszczenie płyty skutkuje zerwaniem kontraktu, te mają jednak po 20 PN i nie odnoszą obrażeń od zwyczajnych ataków (mogą je uszkodzić jedynie zaklęcia i materiały wybuchowe).

Spisano tu następujące pakty:

– Pakt dowódcy Austriaków:

„Za ocalenie życia mojego i moich żołnierzy, przysięgam aż po kres swoich dni dowodzić nimi zgodnie z Twoją wolą. Nasi wrogowie nie opuszczą tej góry. Będziemy ich zabijać przy każdej okazji. Nikt już nie odkryje tajemnic drzemiących pod Monte Sief – jej jaskinie będą pilnie strzeżone. Odzyskamy również most wiodący Twojego domu, a jego strażnik zginie.”

– Pakt Strażników Poległych:

„W zamian za ocalenie życia, przysięgam po wieki stać na warcie przy ciałach moich braci. Ich dusze odnajdą spokój w kamieniach Twojego domu. Nikt nie zakłóci ich spokoju.”

– Pakt Księdza: **kamienna płyta jest strzaskana, a tekst nieczytelny. Mimo to, nie ulega wątpliwości, kogo dotyczył ten pakt.**

Duchy Gór

Duchy Gór to istoty zrodzone z brutalnych sił natury. Same nie posiadają ciał ani umysłów i składają się niemal wyłącznie z woli.

W tej historii pojawiają się dwa Duchy. Jeden mieszka na szczycie Col di Lana i nosi imię Furia, zaś drugi, zamknięty pod szczytem Monte Sief nazywa się Głód.

Gniew Ducha

Duchy powoli wysysają energię życiową ze wszystkich stworzeń, które wkroczą na ich terytorium. To zjawisko, nazywane Gniewem Ducha, jest odczuwalne jako przenikliwy ziąb.

Każdy z Duchów posiada Siłę, która określa jak potężny jest jego Gniew. Na początku historii Furia posiada Siłę równą 10, a Głód – 6 (o ile zostanie uwolniony).

W miejscach, gdzie panuje Gniew Ducha, bohaterowie co pewien czas otrzymują liczbę obrażeń równą aktualnej Sile Ducha. Aby się przed nimi ochronić, postać może wykonać rzut za Siłę albo Wolę (w zależności od tego, co jest wyższe). Każdy Sukces uzyskany na kościach redukuje otrzymane obrażenia o 1.

Siła

Różne zdarzenia mogą wpływać na Siłę Ducha.

Jeśli Duch zostanie uszkodzony, straci Głosy z Chóru albo zmuszony jest się przed czymś bronić, wówczas jego siła spada. Przykładowe zdarzenia mogące go osłabić obejmują:

- Ostrzał artyleryjski (osłabienie o 2 punkty)
- Utrata Głosów (osłabienie o 1 za każdy)
- Uszkodzenie fizycznej powłoki (zależnie od skali zniszczeń)
- Atak innego Ducha (osłabienie o 4 punkty)

Z kolei zdobywanie dodatkowych źródeł mocy skutkuje wzmocnieniem Ducha. Do takich zdarzeń należą:

- Zdobywanie nowego Głosu (1 pkt. Siły za każdy)
- Zdobywanie nowych dusz do rozbudowy fizycznej powłoki (zależnie od liczby dusz)
- Usunięcie czynnika osłabiającego

Chór

W swojej pierwotnej postaci, Duch jest zupełnie bezmyślny – zupełnie jak uosabiane przez niego siły natury. Dotkliwie odczuwa jednak brak intelektu i rozpaczliwie dąży do jego zdobycia.

Każdy śmiertelnik, który zgodzi się oddać mu swój umysł, dołącza do Chóru Ducha. Chór to rodzaj zbiorowego intelektu, splecionego z dusz wielu ludzi i spojonego wolą Ducha. Im liczniejszy jest Chór, tym inteligentniejszy i bogatszy w wiedzę staje się jego właściciel.

Członkowie Chóru (zwani Głosami) są odarci z większości swoich wspomnień oraz osobowości. Zdarzają im się tylko rzadkie, blade przebliski, które budzą w nich niesprecyzowane uczucie tęsknoty. Z tego powodu, Głosy które przypomną sobie przeszłe życie, zwykle znajdują w sobie tyle siły, żeby wyrwać się z Chóru.

Ofiary

Do Chóru dołączają tylko ci, którzy dobrowolnie oddadzą Duchowi swoją duszę. Pozostali zostają wchłonięci siłą, stając się jedynie budulcem dla jego powłoki, a także źródłem pożywienia.

Aby Duch mógł więzić duszę, serce ofiary musi pozostawać nienaruszone. Służy ono jako kotwica i kiedy ulegnie zniszczeniu, dusza ucieka z materialnego świata. Z tego powodu bestii zależy, aby jej ofiary spoczywały w bezpiecznych miejscach.

Ciała, z których wydarto dusze, zachowują resztki życia (w przeciwnym wypadku prędko by się rozpadły). Znajdują się w zawieszeniu między życiem a śmiercią, śniąc

nieskończone sny o lodowych pustyniach i szepcząc niezrozumiale. Pozostałe w nich strzępy świadomości i wspomnień pozwalają im odpowiedzieć, jeśli zostanie im zadane jasne pytanie.

Pochowanie ciała ofiary na poświęconej ziemi ma identyczne działanie, jak zniszczenie jej serca.

Pakty

Niektórzy słudzy Ducha zachowują swoje dusze, zamiast tego oddając mu się na służbę. Spisany zostaje wówczas pakt, którego tekst jest przechowywany w Bibliotece, znajdującej się gdzieś wewnątrz fizycznego ciała Ducha. Postanowienia paktu nie mogą zostać naruszone przez żadną ze stron.

Język Rytualny

Praktykując magię, Górscy Mędrcy korzystali ze specjalnego, rytualnego języka, w którego symbolach zaklęto ogromną moc. Dokładnie opisano go w odpowiednim załączniku. Wszystkie zaklęcia opisane w sekcji „przedmioty” są zapisane w tym właśnie języku.

Przedmioty

Racje Żywnościowe

Pożywny posiłek, przywołujący wspomnienia lepszych czasów. Po spożyciu pozwala odzyskać 2 pkt. Nadziei.

Materiały Wybuchowe

Czysta destrukcja w poręcznym opakowaniu. Ekspłduje kilka sekund (1 turę) po aktywacji, zadając 10 pkt. Obrażeń wszystkim obiektom w okolicy. Ignoruje wszelkie formy obrony.

Zioła

Górskie zioła, które wciąż pamiętają wiosenne słońce, pod którym wyrastały. Mają silne działanie uspokajające. Po spożyciu przywracają 3 pkt. Nadziei. Podanie 2 dawek skutkuje uspianiem postaci.

Zioła mogą zostać użyte do tworzenia innych przedmiotów.

Kadzidło

Stworzone z górskich ziół, napełnia otoczenie spokojem. Przez chwilę Siła Ducha w najbliższej okolicy zostanie obniżona o 3. Efekt kumuluje się, jeśli spalone zostanie więcej kadzidła.

Wytworzenie wymaga odpowiedniej wiedzy oraz 1 sztuki Ziół.

Tonik Żaru

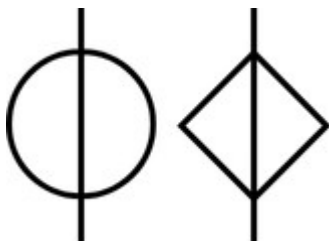
Po spożyciu napełnia ciało przyjemnym ciepłem. Przywraca 6 pkt. Nadziei. Można go użyć do przywrócenia połączenia między ciałem a wyrwaną z niego duszą.

Wytworzenie wymaga odpowiedniej wiedzy oraz 2 sztuk Ziół.

Zaklęcie Destrakcji

Ciemność ogarnia cel, zadając mu 6 pkt. Obrażeń. Te Obrażenia ignorują wszelkie formy obrony.

Kosztem użycia tego zaklęcia jest utrata 2 pkt. Nadziei oraz 1 pkt. Człowieczeństwa.



Błogosławieństwo

To zaklęcie otacza cel aurą spokoju i świętości, czyniąc go mniej podatnym na działanie mrocznych sił. Działa przez kilka minut, a jego rzucenie kosztuje 2 PN.

Atrybuty postaci podczas rzutów związanych z ukrywaniem się przed złowrogimi istotami są wyższe o 2, zaś podczas rzutów związanych z walką – wyższe o 1.



Święte Zaklęcie Destrukcji

Zsyła z nieba złotą błyskawicę, który uderza w wybrany cel, zadając mu 3 pkt. Obrażeń i ignorując wszelkie formy obrony. Użycie wymaga posiadania wysokiego Człowieczeństwa. Obrażenia zadane nieożywionym przedmiotom są podwojone.

Rzucenie tego zaklęcia jest wyczerpujące i kosztuje 2 pkt. Nadziei.



Zaklęcie Pieczęci Ducha

Tworzy barierę, przez którą nie może przedostać się żadna niematerialna moc. Natura tej niematerialnej mocy zależy od intencji rzucającego i może to być czyjaś magia, wola, dusza itp.

Pieczęć może zostać złamana przy użyciu Zaklęcia Destrukcji albo kiedy stężenie mocy, którą ma powstrzymywać jest bardzo wysokie.

Rzucenie tego zaklęcia jest wyczerpujące i kosztuje 4 pkt. Nadziei.



Zaklęcie Pieczęci Mrozu

Tworzy barierę, przez którą nie może przeniknąć nienaturalne zimno i mroźny wiatr.

Pieczęć może zostać złamana przy użyciu Zaklęcia Destrukcji albo kiedy siła chłodu, którą ma powstrzymywać jest bardzo wysoka.

Rzucenie tego zaklęcia jest wyczerpujące i kosztuje 3 pkt. Nadziei.



Sprzęt do Wspinaczki

Obniża Trudność wszystkich Testów związanych ze wspinaczką o 1.

Skrystalizowana Nienawiść

Pojawia się w miejscach, gdzie istoty żywe wylewają z siebie duże ilości nienawiści. Umieszczona na przedmiocie, nadaje mu destrukcyjnych właściwości (dzięki temu może posłużyć do naprawienia włoskich działań).

Po spożyciu obniża Człowieczeństwo postaci o 1 oraz na kilka minut podnosi jej wybrany Atrybut o 2.

Symbol Lodu

Wykuta z nietopniejącego lodu pieczęć, którą Duch Gór daje swoim podwładnym. Wyciekają z niej jego nieformułowane myśli.

Gniew Ducha nie działa na noszące ją postaci. Posiadacz co pewien czas traci 1 pkt. Człowieczeństwa. Na skutek działania tego przedmiotu nie można zostać Potępionym – efekt utraty Człowieczeństwa przestaje działać, jeśli kolejny utracony punkt miałby doprowadzić do Potępienia.



Bohaterowie

Treść pamiatki umieszczona jest w odpowiednich załącznikach.

Przyjaciel

Starszy mężczyzna o zadbanych, siwych włosach. Niebieskie oczy błyszczące za okrągłymi okularami zdają się być o kilkanaście lat młodsze niż ich właściciel. Ma na sobie elegancki, ale bardzo znoszony, kraciasty płaszcz.

Kłątwa: Słabość

Pamiętki: Czerwone Szkielek, Chustka z Pajęczego Jedwabiu

Umiejętności

Nawigacja +2, Logika +1, Wiedza +1, Ostrożność +1, Spostrzegawczość +1

Atrybuty

Wytrwałość: 5

Odwaga: 3

Spryt: 5

Madrość: 7

Historia

Jest uczonym badającym Dolomity, a także bliskim przyjacielem Przewodnika. Od lat prowadzili korespondencję, która jednak urwała się gwałtownie. Zaniepokojony, wyruszył w góry, aby odnaleźć Schronisko.

Cel

Uwolnisz Przewodnika ze służby u Ducha, ale nie pozwolisz, aby zginął.

Jeśli twoje serce pochłonie ciemność, to dołączysz do swojego przyjaciela bez względu na cenę – tak jak on staniesz się Głosem w Chórze Ducha.

Przykładowe sposoby wykonania Celu

- Zniszczysz podobiznę swojego przyjaciela w Wieży Twarzy.
- Zabijesz swojego przyjaciela, aby uwolnić go z władzy Ducha.
- Staniesz się jednym z głosów w Wieży Twarzy.

Zszargany list - Ważna Pamiątka

Wymięty fragment listu, który wygląda, jakby spędził dużo czasu w czyjejs kieszeni. Pierwsza część jest oderwana i brakuje daty, jednak wygląda, jakby był napisany niedawno. Mimo to, bije od niego aura przemijania i upływającego czasu.

Czytając list, można odczuć echo emocji i niewypowiedzianych myśli, towarzyszących nadawcy w chwili ich pisania. W taki sposób można też poznać strzępy kontekstu powstania listu.

Książd

Młody mężczyzna w złachmanionej sutannie i z ogniem w oczach. Choć nie ulega wątpliwości, że jest kapłanem, próżno szukać u niego jakichkolwiek symboli religijnych.

Kłątwa: Okrucieństwo

Pamiątki: Czarny Płaszcz, Złoty Pierścień [Pierścień Żywiołu: Ogień]

Umiejętności:

Siła +2, Dialog +2, Logika +1, Bezwzględność +1

Atrybuty

Odwaga: 5

Wytrwałość: 6

Spryt: 6

Madrość: 3

Historia

Po wydarzeniach opisanych w rozdziale „Potępienie”, Książd długo biegł przez ogarnięte kataklizmem góry, uciekając przed czymś, czego sam nie potrafił nazwać. W końcu jednak, nogi nieświadomie zabrały go z powrotem na Col di Lana.

Cel

Wracasz tutaj, aby znów odnaleźć drogę do wiary i odkupić swoje winy.

Jeśli jednak twoje serce ogarnie ciemność, dostrzeżesz prawdziwą chwałę Ducha Gór i oddasz mu się na służbę.

Przykładowe sposoby wykonania Celu

- Doprowadzisz swój stary kościół do ładu i odprawisz tam mszę dla żołnierzy.
- Uwolnisz dusze zwiadowców, którzy zginęli z twojej winy i zapewnisz im godny pogrzeb.
- Staniesz się sługą Ducha Gór.

Stara Biblia - Ważna Pamiątka

Choć książka jest mocno zniszczona, nie ulega wątpliwości, że jest to Biblia. Wiele stron jest splamionych krwią, która przesłania tekst. Kilka fragmentów tekstu pozostaje czytelnych.

Po utracie Człowieczeństwa, większość czytelnych cytatów zamazuje się - pozostają jedynie PS 55 oraz PS 83.

Posłaniec

Bardzo młody, gładko ogolony mężczyzna o jasnych włosach. Ma na sobie mundur wojskowy, a w jego oczach lśni determinacja.

Kłątwa: Niepokój

Pamiątki: Karabin [Wysłużony Pistolet], Flaga [Postrzępiony Sztandar]

Umiejętności

Nawigacja +1, Sprawność +2, Wędrówka +1, Subtelność +1, Ostrożność +1

Atrybuty

Odwaga: 6

Wytrwałość: 6

Spryt: 4

Madrość: 4

Historia

Główne dowództwo utraciło kontakt z włoskimi oddziałami walczącymi pod Col di Lana. Posłaniec jest członkiem ekspedycji, mającej zbadać jaki los spotkał żołnierzy. Kiedy jednak ekspedycja zagłębiła się we mgłę, on jako jedyny odnalazł wśród niej drogę.

Cel

Uwolnisz włoskie oddziały z pułapki, w której się znalazły: oczyścisz im drogę odwrotu, albo pomożesz im odzyskać szczyt Col di Lana.

Przykładowe sposoby wykonania Celu

- Zniszczysz albo uszkodzisz Austriacką artylerię, aby rodacy mogli bezpiecznie uciec.
- Naprawisz uszkodzoną Włoską artylerię, aby mogła osłaniać odwrot.
- Zniszczysz Austriaków albo uwolnisz ich spod władzy Ducha.
- Ośłonisz Włochów przed Gniewem Ducha i odzyskanie szczytu Col di Lana.

Rozpaczliwy Telegram - Ważna Pamiątka

Dokument wygląda jak telegram, ale jest stanowczo za długi. Czytając tekst, odnosi się wrażenie, jakby nadawca krzyczał. Po uważnej lekturze, do głowy czytelnika zaczynają sączyć się strzępy znaczenia kryjącego się za słowami.

Matka

Kobieta w średnim wieku, odziana w praktyczny, wiejski strój. Jej włosy przyprószone są siwizną, a wokół jej oczu pełzają zmarszczki wywołane żalobą.

Atrybuty

Odwaga: 4

Wytrwałość: 7

Spryt: 4

Mądrość: 6

Historia

Jest matką Niebiańskiego Żołnierza. Jej listy do syna od dłuższego czasu pozostawały bez odpowiedzi, a z frontu nie nadchodziły żadne wieści. Nie mogąc pogodzić się z myślą, że straci na wojnie kolejne dziecko, wyruszyła w ostatnie znane miejsce jego pobytu.

Kłątwa: Tęsknota

Pamiętki: Wysuszony Kwiat, Wyszczerbiony Nóż

Umiejętności

Wola +2, Empatia +2, Dobroć +1, Ostrożność +1

Cel

Sprawisz, że Niebiański Żołnierz opuści swoją wieczną wartę. Wtedy oboje będziecie mogli wrócić do domu.

Możesz również, za cenę Potępienia, poświęcić się zniszczeniu wrogów, przeciwko którym twój syn ruszył na wojnę albo jego sojuszników, którzy są pośrednio odpowiedzialni za jego los.

Przykładowe sposoby wykonania Celu

- Umieścisz Pieczęć na moście do Twierdzy Furii, aby służba Niebiańskiego Żołnierza nie była już potrzebna.
- Zmusisz siłą Niebiańskiego Żołnierza do opuszczenia posterunku - ze wszystkimi tego konsekwencjami.
- Osłabisz Ducha Gór na tyle, aby Niebiański Żołnierz nie był już potrzebny.
- Skłonisz kogoś innego (np. włoskiego Dowódcę) do zajęcia miejsca Niebiańskiego Żołnierza.
- Zemścisz się na Austriakach lub Włochach.

Pospieszna Notatka - Ważna Pamiątka

Kartka taniego papieru, na której koślawymi literami zapisano wiersz. Zdaje się, że autor notatki śpieszył się, jakby jej treść miała mu zaraz ulecieć z głowy.

Kiedy Matka stanie się Potępiona, na odwrocie notatki pojawiają się symbole Zaklęcia Destrukcji (patrz: Przedmioty). Notatka może być użyta, aby rzucić to zaklęcie za koszt 1 pkt. Człowieczeństwa oraz 1 pkt. Nadziei.

Czarownica

Kobieta w średnim wieku, ubrana w prostą, czarną suknię. Nosi biżuterię wykonaną ze zwierzęcych kości.

Kłątwa: Kruchosć

Pamiętka: Wężowy Kiel, Zaklęty Amulet (Rozkaz: Wpłyni)

Umiejętności

Spostrzegawczość +2, Wiedza +2, Nawigacja +1, Pamięć +1

Atrybuty

Odwaga: 4

Wytrwałość: 4

Spryt: 7

Mądrość: 6

Historia

Przez większość swojego życia Czarownica zgłębiała wiedzę, którą pozostawił po sobie górski zakon. Podczas swoich badań czasem współpracowała z Przewodnikiem. Zdobyta w ten sposób wiedzę wykorzystywała, aby pomagać innym – tak, jak czynili to Mędrcy. Niestety, była osoba, której nie potrafiła pomóc – bliska przyjaciółka Czarownicy zapadła na dziwną chorobę, na którą nie pomagały żadne eliksiry i czary.

W tym samym czasie uwolniony został Duch Gór, a otwarte na świat duchowy zmysły Czarownicy pozwoliły jej wyczuć moc bijącą od Col di Lana. Udała się tam niezwłocznie, licząc, że odnajdzie

Cel

Znajdziesz sposób na uzdrowienie swojej przyjaciółki.

Przykładowe sposoby wykonania Celu

- Zrozumiesz język rytualny Górskiego Zakonu i na pustej stronie swojej Pamiętka zapiszesz zaklęcie uzdrawiające.
- Zawrzesz pakt z Duchem Gór i oddasz mu się na służbę w zamian za uratowanie przyjaciółki.

Stare papiery – Ważna Pamiętka

Trzy różne arkusze papieru. Pierwszy, najnowszy, zawiera kilka zdań, stanowiących zapis jednej strony jakiejś rozmowy. Druga, dużo starsza, wygląda jakby wyrwana ją ze starożytnej księgi i zawiera notatki, przeplatane dziwacznymi symbolami. Trzecia wygląda podobnie do drugiej, jednak jest zupełnie pusta.

Wrogowie

Twarz na Ścianie

Nadzieja: 12

Wytrwałość: 6

Odwaga: 6

Spryt: 6

Mądrość: 6

Ciężar świadomości: Twarz, która nie zostanie zaatakowana, nie włączy się do walki.

Lodowe Mury: Obrona Twarzy zawsze blokuje 1 dodatkowy punkt obrażeń. Nie dotyczy to obrażeń od zaklęć i eksplozji.

Wzrok martwych oczu: W ramach swojej tury, Twarz może spojrzeć duszę wroga. Wykonuje przeciwko niemu Test Sporny Mądrości. Jeśli wygra, poznaje jeden z jego lęków.

Strażnik Lodu

Nadzieja: 4

Wytrwałość: 7

Odwaga: 7

Spryt: 4

Mądrość: 3

Niech Nastanie Pokój: Strażnik wykonuje potężny zamach mieczem, który trafi wszystkie postacie stojące blisko siebie. Wykonanie tego ataku kosztuje go 2 PN.

Żołnierz

Nadzieja: 10 **Wytrwałość:** 5 **Odwaga:** 6 **Spryt:** 4 **Mądrość:** 5

Sokole Oko: Ataki żołnierzy trafiają oddalone postacie.

Korzeń Głodu

Nadzieja: 5 **Wytrwałość:** 5 **Odwaga:** 4 **Spryt:** 7 **Mądrość:** 3

Skradzione życie: Kiedy Korzeń atakuje, odzyskuje PN w liczbie o 1 mniejszej od liczby zadanych obrażeń.

Wyssanie: Za każde 6 pkt. Obrażeń zadanych przez Korzenie, Siła Głodu rośnie o 1.