

Cilith: La Caída de los Viejos Dioses

Primera de una serie de libros en el universo fantástico de Cilith - una tierra pantanosa y húmeda, cuyos destinos se deciden en diferentes momentos de la historia. Cilith es un mundo atrapado entre el agua y la densa niebla, que constituye un laberinto casi infinito de ríos, inundaciones, bosques pantanosos y miles de estanques. En la era actual, esta tierra ha tomado la forma de traicioneros desiertos helados, donde la frontera entre la tierra y las profundidades congeladas se difumina bajo una gruesa capa de nieve...

CAPÍTULO I: La Tierra y el Misterio del Pulso

CAPÍTULO I: TIERRA Y EL MISTERIO DEL LATIDO

1.1 Laberinto de las Nieblas Heladas

Cilith es un mundo atrapado entre el agua y la densa niebla, que constituye un laberinto casi infinito de ríos, humedales, bosques anegados y miles de estanques. La geografía de esta tierra, inspirada en la naturaleza salvaje de los pantanos, hace que la tierra y el agua se entrelacen de manera impredecible. En la era actual, Cilith ha tomado la forma de traicioneros desiertos helados, donde la frontera entre el suelo seguro y las profundidades congeladas se difumina bajo una gruesa capa de nieve. Este lugar no es solo un telón de fondo mudo para los eventos; es un organismo vivo y reactivo, inextricablemente vinculado a las fuerzas que fluyen desde sus profundidades.

1.2 Silencio Blanco y Eco del Futuro

El invierno que actualmente cubre la tierra, conocido como **Silencio Blanco**, no es una estación natural. Es un fenómeno anormalmente severo y aterradoramente largo, que parece filtrarse desde las mismas grietas del tiempo. Según oscuros relatos de los sacerdotes, esta helada es un eco de cataclismos de un futuro lejano: un espectral "invierno nuclear" que se filtra al siglo XI a través de desgarros en la tela de la realidad. Esta aura antinatural hace que la supervivencia en Cilith requiera algo más que resistencia física; requiere comprensión y respeto por las fuerzas que dominan el frío. Cada momento decisivo y trágico en la historia de esta tierra siempre ocurre durante un invierno tan severo.

1.3 Latido – Río Subterráneo de Poder

Bajo la superficie de las aguas heladas y los traicioneros pantanos pulsa el **Latido** – un río subterráneo de pura energía, conocido como Mana. Este es la fuente última de toda vida y magia en Cilith. Sin embargo, el Latido conlleva una peculiar maldición: hace que el tiempo en esta tierra no siempre fluya en línea recta. En los lugares donde esta energía fluye más cerca de la superficie, la realidad se vuelve fluida, y las fronteras entre el pasado, el presente y el futuro comienzan a temblar.

1.4 Círculos del Solsticio

Los puntos clave en el mapa de Cilith son los **Círculos del Solsticio**. Son megalitos antiguos erigidos en lugares donde la energía del Latido emerge directamente a la superficie. En el siglo XI, sirven como lugares sagrados para cultos paganos, donde los antiguos dioses aún responden a las oraciones de sus fieles. Para los invasores, estos monumentos de piedra son, sin embargo, principalmente objetivos estratégicos: puertas hacia el control absoluto sobre la energía de la tierra, que deben ser tomadas o destruidas sin piedad en nombre de la nueva fe.

1.5 Invasión del Reino de la Luz

En el corazón del Silencio Blanco, legiones disciplinadas del **Reino de la Luz** han cruzado las fronteras de los pantanos. Traen consigo una nueva religión basada en la disciplina férrea, el fanatismo y el odio hacia todo lo salvaje y indómito. Su misión es implacable:

- **Aplastar la antigua fe** y exterminar a aquellos que aún rinden culto a los dioses pantanosos.
- **Destruir los asentamientos paganos**, que durante siglos han sido refugios para los habitantes de los pantanos.
- **Tomar control del Latido**, para someter la magia de Cilith a los rigores de la inquisición.

Las fuerzas invasoras, acorazadas en pesadas armaduras y respaldadas por fanáticos inquisidores, avanzan sistemáticamente hacia el interior de la tierra, convirtiendo los asentamientos vibrantes en humeantes ruinas.

1.6 Caída de Mglisz

El último bastión de Cilith libre es **Mglisz** – una poderosa fortaleza construida en la confluencia de los mayores humedales. Aquí se han refugiado los últimos sacerdotes, guerreros y fugitivos de otros asentamientos arrasados. La historia en la que participas comienza en un momento trágico: los muros de Mglisz tiemblan bajo los golpes de los arietes, y el cielo sobre la fortaleza se tiñe de rojo por los incendios. Ustedes son los últimos defensores de este lugar, y de sus decisiones depende si el legado de Cilith sobrevivirá o quedará para siempre atrapado en el hielo de la nueva fe.

Analogía para entender el mundo: *La vida en Cilith bajo el dominio del Silencio Blanco se asemeja a intentar correr a través de un estanque congelado. Cada paso debe ser medido, porque bajo la delgada capa de hielo fluye un poderoso e impredecible río del Latido. Si te mueves con demasiada confianza, el hielo se romperá, arrastrándote a las heladas profundidades de la historia, de las cuales no hay retorno.*

CAPÍTULO II: Héroes de los Pantanos

CAPÍTULO II: HÉROES DE LOS HUMEDALES

Ante el Silencio Blanco y las legiones del Reino de la Luz que se acercan, el destino de la tierra recae en manos de unos pocos valientes que saben sobrevivir en el mortal frío de Cilith. Los héroes de esta historia no son solo guerreros, sino los últimos recipientes vivos de conocimiento antiguo y vínculos con el Pulso. La creación de personajes en el sistema Nano Dungeon Engine es un proceso rápido, centrado en su papel en el mundo y en las predisposiciones únicas que les permitirán sobrevivir en el laberinto de estanques congelados.

2.1 Caminos del Destino (Elección de Rol)

Cada jugador elige uno de los tres roles, que define su potencial inicial y la forma en que interactúa con el frío que lo rodea y el acero de los invasores. El rol determina qué dados de atributo lanzarás durante las pruebas:

- **Escudero (Guerrero):** Defensor inquebrantable del pueblo de Mglisz, entrenado en el combate en formación densa y en repeler cargas sobre hielo resbaladizo. Los escuderos confían en su fortaleza física y en escudos de roble reforzados con hierro.
 - **Dados de Atributo:** Fuerza **d10**, Destreza **d6**, Magia **d6**.
- **Cazador de los Humedales (Pícaro):** Sombra que se mueve silenciosamente sobre el frágil hielo. Son maestros del arco y del sigilo, que conocen cada camino oculto en los bosques pantanosos de Cilith.
 - **Dados de Atributo:** Fuerza **d6**, Destreza **d10**, Magia **d6**.
- **Sacerdote (Mago):** Guardián del conocimiento prohibido por la inquisición, capaz de escuchar el latido del Pulso bajo la superficie del hielo. Los sacerdotes no lanzan hechizos en el sentido tradicional; ellos persuaden a la tierra para que se vuelva contra los invasores.
 - **Dados de Atributo:** Fuerza **d6**, Destreza **d6**, Magia **d10**.

2.2 Atributos y Mecánica de Dados

Tu personaje está descrito por tres atributos clave que determinan su competencia en diversas áreas:

1. **Fuerza (F):** Responsable del combate cuerpo a cuerpo, forzar puertas, levantar cargas y la resistencia general ante las penurias del invierno.
2. **Destreza (D):** Determina la precisión de los disparos con el arco, la rapidez de reacción, la capacidad de mantener el equilibrio sobre el hielo y la habilidad para moverse sigilosamente.
3. **Magia (M):** Representa el vínculo espiritual con el Pulso y la capacidad de invocar efectos especiales que trascienden las leyes naturales.

En este sistema, siempre usas un dado asignado a cada atributo. Cuanto mayor sea el dado (por ejemplo, **d10** en lugar de **d6**), mayor será estadísticamente la probabilidad de éxito contra un Nivel de Dificultad (**TN**) establecido.

2.3 Recursos de Vida y Poder

La supervivencia en Cilith se mide a través de dos indicadores clave:

- **Corazones (5):** Representan tu vitalidad y voluntad de lucha. La pérdida de Corazones ocurre como resultado de la represalia de un oponente en combate o por la exposición a condiciones extremas, como el "Aliento del Frío". Cuando caes a 0 Corazones, quedas derribado y eliminado de la acción hasta que un aliado te cure.
- **Mana (3):** Es el combustible para tus habilidades sobrenaturales. La gastos para acceder a la energía del Pulso y provocar efectos mágicos. Una vez gastada, la Mana se pierde, pero puede recuperarse durante un descanso seguro junto a una fogata.

2.4 Talentos de los Humedales

Los héroes en Cilith poseen predisposiciones únicas llamadas Talentos. El jugador elige dos que mejor describan a su personaje. Cada uno permite al Maestro del Juego reducir el Nivel de Dificultad (**TN**) en un grado (por ejemplo, de 8 a 6) cuando el personaje realiza una acción directamente relacionada con ese talento:

- **Hijo del Hielo:** Estás acostumbrado a los inviernos severos. No sufres penalizaciones por moverte en nieve profunda y puedes estimar el grosor del hielo a simple vista.
- **Sangre Fría:** Tu voluntad es dura como un lago congelado. Tienes ventaja en las pruebas para resistir el miedo y los hipnotizantes destellos de los milagros inquisitoriales.
- **Conocedor del Pulso:** Puedes sentir la Mana pulsante bajo la tierra. Regeneras más fácilmente en las cercanías de antiguos Círculos de Piedra y lugares de poder.
- **Explorador:** Maestro de la supervivencia en la naturaleza. Tienes ventaja al rastrear enemigos y encontrar lugares seguros para acampar en medio de la tormenta.

2.5 Equipamiento y Herramientas

En la realidad de Cilith, el equipo no es solo un conjunto de estadísticas, sino un "permiso" para realizar acciones específicas. Al inicio, cada personaje posee:

1. **Arma Principal:** Por ejemplo, un hacha pesada (F), una lanza larga (F) o un arco de tejo (D).
2. **Protección:** Una cota de malla y cuero que puede servir como armadura (ficha de Armadura en la escena, que permite ignorar una pérdida de Corazón).
3. **Tres objetos útiles:** Elegidos por el jugador (por ejemplo, un suministro de yesca y pedernal, una cuerda resistente, un odre de miel o raquetas de nieve).

Recuerda que la falta de equipo adecuado ante el Silencio Blanco (por ejemplo, la falta de fuego durante el descanso) hace que los héroes recuperen solo la mitad de los Corazones y Mana perdidos.

Analogía para el jugador: Crear tu personaje es como forjar la punta de una lanza: debes elegir el material adecuado (Rol), templarlo en agua helada (Recursos) y afilarlo para una tarea específica (Talentos), para que el arma no se quiebre al chocar contra el frío acero del Reino de la Luz.
