

# Cilith: Fall of The Old Gods

Pierwsza z serii książek w fantastycznym uniwersum Cilith - bagnistej podmokłej krainie, której losy ważą się podczas różnych momentów w dziejach. Cilith to świat uwięziony między wodą a gęstą mgłą, stanowiący niemal nieskończony labirynt rzek, rozlewisk, podmokłych lasów i tysięcy stawów. W obecnej erze kraina ta przybrała formę zdradliwych, lodowych pustyń, gdzie granica między lądem a zamrożoną tonią zaciera się pod grubą warstwą śniegu...

## ROZDZIAŁ I: Kraina i Tajemnica Tętna

## ROZDZIAŁ I: KRAINA I TAJEMNICA TĘTNA

### 1.1 Labirynt Mroźnych Mgieł

Cilith to świat uwięziony między wodą a gęstą mgłą, stanowiący niemal nieskończony labirynt rzek, rozlewisk, podmokłych lasów i tysięcy stawów. Geografia tej krainy, inspirowana dziką naturą rozlewisk, sprawia, że ląd i woda przenikają się tu w sposób niemożliwy do przewidzenia. W obecnej erze Cilith przybrała formę zdradliwych, lodowych pustyń, gdzie granica między bezpiecznym gruntem a zamrożoną tonią zaciera się pod grubą warstwą śniegu. To miejsce nie jest jedynie niemym tłem dla wydarzeń; to żyjący, reagujący organizm, nierozzerwalnie związany z siłami płynącymi z jego głębi.

### 1.2 Biała Cisza i Echo Przyszłości

Zima, która obecnie skuwa krainę, znana jako **Biała Cisza**, nie jest naturalną porą roku. To zjawisko nienaturalnie srogie i przerażająco długie, które zdaje się wyciekać z samych szczelin czasu. Według mrocznych przekazów żerców, mróz ten jest echem kataklizmów z dalekiej przyszłości – widmowej „zimy nuklearnej”, która przenika do XI wieku przez wyrwy w tkance rzeczywistości. Ta nienaturalna aura sprawia, że przetrwanie w Cilith wymaga czegoś więcej niż tylko hartu ciała; wymaga zrozumienia i szacunku dla sił, które władają mrozem. Każdy przełomowy i tragiczny moment w historii tej krainy zawsze następuje podczas tak srogiej zimy.

### 1.3 Tętno – Podziemna Rzeka Mocy

Pod powierzchnią zamrożonych wód i zdradliwych bagien pulsuje **Tętno** – podziemna rzeka czystej energii, znanej jako Mana. To ono jest ostatecznym źródłem wszelkiego życia i magii w Cilith. Tętno niesie jednak ze sobą osobiwą klątwę: sprawia, że czas w tej krainie nie zawsze biegnie w linii prostej. W miejscach, gdzie energia ta płynie najbliżej powierzchni, rzeczywistość staje się płynna, a granice między przeszłością, teraźniejszością i przyszłością zaczynają drżeć.

### 1.4 Kręgi Przesilenia

Kluczowymi punktami na mapie Cilith są **Kręgi Przesilenia**. Są to starożytne megality wzniesione w miejscach, w których energia Tętna wydostaje się bezpośrednio na powierzchnię. W XI wieku służyły one jako święte miejsca pogańskich kultów, gdzie starzy bogowie wciąż odpowiadają na modły swoich wyznawców. Dla najeźdźców te kamienne monumenty są jednak przede wszystkim celami strategicznymi – bramami do absolutnej kontroli nad energią krainy, które należy przejąć lub bezpowrotnie zniszczyć w imię nowej wiary.

### 1.5 Inwazja Królestwa Światłości

W sercu Białej Cisy na granice moczarów wkroczyły karne legiony **Królestwa Światłości**. Niosą oni ze sobą nową religię opartą na żelaznej dyscyplinie, fanatyzmie i nienawiści do wszystkiego, co dzikie i nieokiełznane. Ich misja jest bezwzględna:

- **Zdusić starą wiarę** i wybić tych, którzy wciąż składają ofiary bagiennym bóstwom.
- **Zniszczyć pogańskie grody**, które przez wieki stanowiły azyl dla mieszkańców moczarów.
- **Przejąć kontrolę nad Tętnem**, by poddać magię Cilith rygorom inkwizycji.

Wojska najeźdźców, zakute w ciężkie pancerze i wspomagane przez fanatycznych inkwizytorów, systematycznie przesuwają się w głąb krainy, zamieniając tętniące życiem osady w dymiące zgłiszcza.

## 1.6 Upadek Mglisza

Ostatnim bastionem wolnego Cilith pozostał **Mglisz** – potężny gród obronny wzniesiony na styku największych rozlewisk. To tutaj schronili się ostatni żercy, wojownicy i uciekinierzy z innych spalonych osad. Historia, w której bierzenie udział, zaczyna się w tragicznym momencie: mury Mglisza drżą pod uderzeniami taranów, a niebo nad grodem czerwienieje od pożarów. Jesteście ostatnimi obrońcami tego miejsca, a od waszych decyzji zależy, czy dziedzictwo Cilith przetrwa, czy zostanie na zawsze skute lodem nowej wiary.

***Analogia dla zrozumienia świata:** Życie w Cilith pod panowaniem Białej Cisy przypomina próbę przebiegnięcia przez zamrożony staw. Każdy krok musi być wyważony, bo pod cienką warstwą lodu płynie potężna i nieprzewidywalna rzeka Tętna. Jeśli będziesz poruszać się zbyt pewnie, lód pęknie, wciągając cię w mroźne odmęty historii, z których nie ma już powrotu.*

## ROZDZIAŁ II: Bohaterowie Moczarów

# ROZDZIAŁ II: BOHATEROWIE MOCZARÓW

W obliczu Białej Cisy i nadciągających legionów Królestwa Światłości, losy krainy spoczywają w rękach nielicznych śmiałków, którzy potrafią przetrwać w zabójczym mrozie Cilith. Bohaterowie tej opowieści to nie tylko wojownicy, ale ostatnie żywe naczynia starożytnej wiedzy i więzi z Tętnem. Tworzenie postaci w systemie Nano Dungeon Engine jest procesem szybkim, skupiającym się na ich roli w świecie oraz unikalnych predyspozycjach, które pozwolą im przeżyć w labiryncie zamrożonych stawów.

### 2.1 Ścieżki Przeznaczenia (Wybór Roli)

Każdy z graczy wybiera jedną z trzech ról, która definiuje jego startowy potencjał i sposób, w jaki wchodzi w interakcję z otaczającym go mrozem oraz stałą najeźdźców. Rola określa, jakimi kośćmi cech będziesz rzucać podczas testów:

- **Tarczownik (Wojownik):** Niezlomny obrońca grodu Mglisz, szkolony w walce w gęstym szyku i odpieraniu szarży na śliskim lodzie. Tarczownicy polegają na swojej tężyznie fizycznej i dębowych tarczach okutych żelazem.
  - **Kości Cech:** Siła **d10**, Zręczność **d6**, Magia **d6**.
- **Łowca z Moczarów (Łotr):** Cień poruszający się bezszelestnie po kruchym lodzie. To mistrzowie łuku i skradania, którzy znają każdą ukrytą ścieżkę w podmokłych lasach Cilith.
  - **Kości Cech:** Siła **d6**, Zręczność **d10**, Magia **d6**.
- **Żerca (Mag):** Strażnik zakazanej przez inkwizycję wiedzy, który potrafi wsłuchać się w bicie Tętna pod powierzchnią lodu. Żercy nie rzucają zaklęć w tradycyjnym sensie – oni nakłaniają krainę, by ta zwróciła się przeciwko najeźdźcom.
  - **Kości Cech:** Siła **d6**, Zręczność **d6**, Magia **d10**.

### 2.2 Cechy i Mechanika Kości

Twoja postać opisana jest przez trzy kluczowe cechy, które określają jej sprawność w różnych dziedzinach:

1. **Siła (S):** Odpowiada za walkę wręcz, forsowanie bram, dźwiganie ciężarów oraz ogólną wytrzymałość na trudy zimy.
2. **Zręczność (Z):** Określa precyzję strzałów z łuku, szybkość reakcji, zdolność zachowania równowagi na lodzie oraz umiejętność skradania się.
3. **Magia (M):** Reprezentuje duchową więź z Tętnem i zdolność do wywoływania efektów specjalnych, które wykraczają poza naturalne prawa.

W tym systemie używasz zawsze jednej kości przypisanej do danej cechy. Im większa kość (np. **d10** zamiast **d6**), tym statystycznie większa szansa na osiągnięcie sukcesu przeciwko wyznaczonemu Poziomowi Trudności (**tn** > **TN**).

## 2.3 Zasoby Życia i Mocy

Przetrwanie w Cilith mierzone jest dwoma kluczowymi wskaźnikami:

- **Serca (5):** Reprezentują Twoją vitalność i wolę walki. Utrata **Serca** następuje wskutek odwetu przeciwnika w walce lub przez wystawienie na ekstremalne warunki, takie jak „Oddech Mrozu”. Gdy spadniesz do 0 Serc, zostajesz przewrócony i wyeliminowany z akcji, dopóki sojusznik Cię nie opatrzy.
- **Mana (3):** To paliwo dla Twoich nadnaturalnych zdolności. Wydajesz ją, by sięgnąć do energii Tętna i wywołać efekty magii. Raz wydana Mana przepada, ale może zostać odzyskana podczas bezpiecznego odpoczynku przy ognisku.

## 2.4 Talenty Moczarów

Bohaterowie w Cilith posiadają unikalne predyspozycje zwane Talentami. Gracz wybiera dwa, które najlepiej opisują jego postać. Każdy z nich pozwala Mistrzowi Gry na obniżenie Poziomu Trudności (**tn** > **TN**) o jeden stopień (np. z 8 na 6), gdy postać wykonuje czynność bezpośrednio związaną z danym talentem:

- **Dziecię Łodu:** Jesteś przyzwyczajony do srogich zim. Nie odczuwasz kar za poruszanie się w głębokim śniegu i potrafisz ocenić grubość lodu na oko.
- **Zimna Krew:** Twoja wola jest twarda jak zamrożone jezioro. Masz łatwiej przy testach opierania się strachowi oraz hipnotyzującym blaskom inkwizycyjnych cudów.
- **Znawca Tętna:** Potrafisz wyczuć pulsującą Manę pod ziemią. Łatwiej regenerujesz siły w pobliżu starożytnych Kamiennych Kręgów i miejsc mocy.
- **Zwiadowca:** Mistrz przetrwania w dziczy. Masz łatwiej przy tropieniu przeciwników i znajdowaniu bezpiecznych miejsc na obozowisko w samym sercu zamięci.

## 2.5 Ekwipunek i Sprzęt

W realiach Cilith sprzęt nie jest tylko zbiorem statystyk, lecz „pozwoleniem” na podjęcie konkretnych działań. Na start każda postać posiada:

1. **Główną Broń:** Np. ciężki topór (**S**), długa włócznia (**S**) lub cisowy łuk (**Z**).
2. **Ochronę:** Przeszywanica i skórnie, które mogą pełnić funkcję pancerza (żeton Pancerza na scenę, który pozwala zignorować jedną stratę **Serca**).
3. **Trzy przedmioty użytkowe:** Wybrane przez gracza (np. zapas hubki i krzesiwa, mocna lina, bukłak z miodem lub raki na buty).

Pamiętaj, że brak odpowiedniego sprzętu w obliczu Białej Ciszy (np. brak ognia podczas odpoczynku) sprawia, że bohaterowie odzyskują tylko połowę utraconych Serc i Many.

---

***Analogia dla gracza:** Tworzenie Twojej postaci jest jak wykuvanie grotu włóchni: musisz wybrać odpowiedni materiał (Rolę), hartować go w mroźnej wodzie (Zasoby) i naostrzyć pod konkretne zadanie (Talenty), aby broń nie pękła, gdy uderzy w zimną stal Królestwa Światłości.*

---

## ROZDZIAŁ III: Mechanika rozstrzygania

# ROZDZIAŁ III: MECHANIKA ROZSTRZYGANIA

Wszelkie ryzykowne działania w świecie gry są rozstrzygane za pomocą ujednoliconej procedury testu, która pozwala na szybkie określenie wyniku bez przerywania dynamiki opowieści. Mechanika ta jest stosowana tylko wtedy, gdy wynik czynności jest niepewny, a jej porażka niesie za sobą istotne konsekwencje dla przebiegu sceny.

### 3.1 Procedura Wykonywania Testu

Rozstrzygnięcie akcji przebiega według następujących kroków:

- [cite\_start]**Deklaracja celu:** Określa się, co postać próbuje osiągnąć i w jaki sposób to robi[cite: 273, 274].
- [cite\_start]**Wybór cechy:** Wybiera się odpowiedni atrybut: Siłę (**S**) dla działań fizycznych, Zręczność (**Z**) dla precyzji i refleksu lub Moc/Magię (**M**) dla efektów specjalnych i wiedzy[cite: 274, 275].
- [cite\_start]**Ustalenie trudności (T):** Wyznacza się próg trudności zadania, który jest jawnie komunikowany przed wykonaniem rzutu[cite: 275, 276].
- [cite\_start]**Rzut i wynik:** Wykonuje się rzut kością przypisaną do danej cechy[cite: 276]. [cite\_start]Jeśli wynik jest równy lub wyższy od progu trudności (T), akcja kończy się sukcesem[cite: 277].

### 3.2 Skala Trudności (T)

Poziom trudności (T) jest dobierany na podstawie okoliczności oraz oporu, jaki stawia środowisko lub przeciwnik:

- [cite\_start]**T 3 – Łatwe:** Proste czynności wykonywane pod niewielką presją[cite: 201, 278].
- [cite\_start]**T 4 – Standard:** Typowe wyzwania przygodowe spotykane w trakcie rozgrywki[cite: 202, 280].
- [cite\_start]**T 5 – Trudne:** Zadania wymagające kompetencji, specjalistycznych narzędzi lub lepszej pozycji[cite: 281, 282].
- [cite\_start]**T 6 – Bardzo trudne:** Wyzwania stawiające postać w niekorzystnej sytuacji[cite: 203].
- [cite\_start]**T 8 – Heroiczne:** Czynności wymagające doskonałego przygotowania lub wybitnych umiejętności[cite: 283].
- [cite\_start]**T 12 – Legendarne:** Wyzwania niemal niemożliwe, stanowiące punkt kulminacyjny kampanii lub skomplikowanego planu[cite: 283].

### 3.3 Interpretacja Wyników

Każdy rzut dostarcza jasnych informacji o stanie fikcji:

- [cite\_start]**Sukces (Wynik  $\geq$  T):** Cel zostaje osiągnięty zgodnie z deklaracją[cite: 277].
- [cite\_start]**Porażka (Wynik  $<$  T):** Cel nie zostaje osiągnięty, a sytuacja ulega zmianie[cite: 284]. [cite\_start]Może dojść do utraty zasobów, pogorszenia pozycji lub upływu cennego czasu[cite: 285].
- [cite\_start]**Wyrzucona 1:** Porażka połączona z gwarantowaną komplikacją, niezależnie od wyznaczonego progu trudności[cite: 284, 285].
- [cite\_start]**Maksymalny wynik na kości:** Sukces wyjątkowy, który poza osiągnięciem celu zapewnia dodatkową korzyść, taką jak wykonanie zadania szybciej, ciszej lub ze zwiększoną skutecznością[cite: 286, 287].

### 3.4 Modyfikowanie Sytuacji

Zamiast dodawania bonusów liczbowych, w systemie operuje się zmianą rozmiaru kości cechy:

- [cite\_start]**Ułatwienie:** Korzystne warunki, posiadanie odpowiednich narzędzi lub przewaga taktyczna pozwalają na podbicie kości o jeden stopień (np. z **d8** na **d10**)[cite: 289, 290].
- [cite\_start]**Utrudnienie:** Źłe warunki, presja czasu lub brak widoczności skutkują obniżeniem kości o jeden stopień[cite: 289, 290].
- [cite\_start]**Pomoc sojusznika:** Poświęcenie akcji przez innego bohatera w celu wsparcia testu pozwala na podbicie rozmiaru kości wykonującego rzut o jeden stopień[cite: 263, 292, 293]. [cite\_start]Pomoc musi być uzasadniona fabularnie[cite: 293, 294].

### 3.5 Powtarzanie Testów

Nie dopuszcza się wielokrotnego powtarzania tego samego testu bez zmiany sytuacji w fikcji. Porażka musi zawsze pchnąć akcję do przodu, wymuszając na postaciach zmianę podejścia, akceptację kosztów lub wycofanie się z danej drogi.