

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 pustyn, gdzie granica między lądem a zamarzniętą 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 pustyn, gdzie granica między bezpiecznym gruntem a zamarzniętą tonią zaciera się pod grubą warstwą śniegu. To miejsce nie jest jedynie niemym tłem dla wydarzeń; to żyjący, reagujący organizm, nierozerwalnie związany z siłami płynącymi z jego glebi.

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 przeszłości – 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 zamarzniętych 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 osobliwą kłopotę: sprawia, że czas w tej krainie nie zawsze biegnie w linii prostej. W miejscowościach, 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 miejscowościach, 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 przedmiotem 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 Ciszy 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 nieokiełzname. 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 tępniące życiem osady w dymiące zgłiszczę.

1.6 Upadek Mglisza

Ostatnim bastionem wolnego Cilith pozostał **Mglisz** – potężny gród obronny wzniесiony na styku największych rozlewisk. To tutaj schronili się ostatni żercy, wojsownicy i uciekinierzy z innych spalonych osad. Historia, w której bierzecie 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 skutre lodem nowej wiary.

Analogia dla zrozumienia świata: Życie w Cilith pod panowaniem Białej Ciszy przypomina próbę przebiegnięcia przez zamarznięty 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 Ciszy i nadciągających legionów Królestwa Światłości, losy krainy spoczywają w rękach nielicznych śmiałyków, którzy potrafią przetrwać w zabójczym mrozie Cilith. Bohaterowie tej opowieści to nie tylko wojsownicy, ale ostatnie żywe naczynia starożytniej 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 zamarzniętych 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 najeźdźcami. Rola określa, jakimi kościami cech będziesz rzucać podczas testów:

- **Tarczownik (Wojownik):** Niezłomny obrońca grodu Mglisz, szkolony w walce w gęstym szyku i odpieraniu szarzy na śleiskim lodzie. Tarczownicy polegają na swojej tężycznie 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 naklaniają 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. **Sила (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**).

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**) o jeden stopień (np. z 8 na 6), gdy postać wykonuje czynność bezpośrednio związaną z danym talentem:

- **Dziecię Lodu:** 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 zamarznięte jezioro. Masz łatwiej przy testach opierania się strachowi oraz hipnotyzującym blaskiem 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 dzicy. Masz łatwiej przy tropieniu przeciwników i znajdowaniu bezpiecznych miejsc na obozowisko w samym sercu zamieci.

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 Bronią:** Np. ciężki topór (**S**), długa włócznia (**S**) lub cisowy łuk (**Z**).
2. **Ochronę:** Przeszywanica i skórzanie, 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 wykuwanie grotu włóczni: musisz wybrać odpowiedni materiał (Rolle), 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

Wszelkie ryzykowne działania w świecie gry są rozstrzygane za pomocą ujednoliconej procedury testu, która pozwala na szybkie określenie wyniku bez przerwania 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

Rozstrzyganie akcji przebiega według następujących kroków:

1. [cite_start]Deklaracja celu: Określa się, co postać próbuje osiągnąć i w jaki sposób to robi[cite: 273, 274].
2. [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].
3. [cite_start]Ustalenie trudności (T): Wyznacza się próg trudności zadania, który jest jawnie komunikowany przed wykonaniem rzutu[cite: 275, 276].
4. [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: Czyny 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: **Złe** warunki, presja czasu lub brak widoczności skutkują obniżeniem kości o jeden stopień[cite: 289, 290].
- [cite_start]Pomoc sojusznika: Poświadczenie 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.