

# Cilith: A Queda dos Velhos Deuses

Primeira da série de livros no universo fantástico de Cilith - uma terra pantanosa e alagada, cujos destinos estão em jogo durante vários momentos da história. Cilith é um mundo aprisionado entre água e uma densa névoa, constituindo um labirinto quase infinito de rios, alagamentos, florestas encharcadas e milhares de lagoas. Na era atual, esta terra assumiu a forma de traiçoeiras desertos de gelo, onde a fronteira entre a terra e as profundezas congeladas se confunde sob uma espessa camada de neve...

---

## CAPÍTULO I: A Terra e o Mistério do Pulso

# CAPÍTULO I: A TERRA E O SEGREDO DO PULSO

### 1.1 Labirinto das Névoas Gélidas

Cilith é um mundo aprisionado entre água e névoa densa, constituindo um labirinto quase infinito de rios, alagados, florestas pantanosas e milhares de lagoas. A geografia desta terra, inspirada pela natureza selvagem dos alagados, faz com que a terra e a água se entrelacem de maneira imprevisível. Na era atual, Cilith assumiu a forma de traiçoeiras desertos de gelo, onde a fronteira entre o solo seguro e as profundezas congeladas se confunde sob uma espessa camada de neve. Este lugar não é apenas um cenário silencioso para os eventos; é um organismo vivo e reativo, indissolúvelmente ligado às forças que emanam de suas profundezas.

### 1.2 Silêncio Branco e Eco do Futuro

O inverno que atualmente aprisiona a terra, conhecido como **Silêncio Branco**, não é uma estação natural. É um fenômeno anormalmente severo e assustadoramente longo, que parece vaziar das próprias fendas do tempo. Segundo as sombrias tradições dos sacerdotes, essa geada é um eco de cataclismos de um futuro distante – uma "inverno nuclear" espectral, que permeia o século XI através de rasgos na tessitura da realidade. Essa aura antinatural faz com que a sobrevivência em Cilith exija mais do que apenas resistência física; requer compreensão e respeito pelas forças que governam o frio. Cada momento decisivo e trágico na história desta terra sempre ocorre durante um inverno tão severo.

### 1.3 Pulso – O Rio Subterrâneo do Poder

Sob a superfície das águas congeladas e dos traiçoeiros pântanos pulsa o **Pulso** – um rio subterrâneo de pura energia, conhecido como Mana. Este é a fonte última de toda vida e magia em Cilith. No entanto, o Pulso traz consigo uma peculiar maldição: faz com que o tempo nesta terra nem sempre flua em linha reta. Em locais onde essa energia flui mais perto da superfície, a realidade torna-se fluida, e as fronteiras entre passado, presente e futuro começam a tremer.

### 1.4 Círculos do Solstício

Pontos-chave no mapa de Cilith são os **Círculos do Solstício**. Estes são megalitos antigos erguidos em lugares onde a energia do Pulso emerge diretamente à superfície. No século XI, eles servem como locais sagrados para cultos pagãos, onde os antigos deuses ainda respondem às preces de seus seguidores. Para os invasores, esses monumentos de pedra são, no entanto, principalmente alvos estratégicos – portões para o controle absoluto sobre a energia da terra, que devem ser conquistados ou destruídos sem remorso em nome de uma nova fé.

### 1.5 Invasão do Reino da Luz

No coração do Silêncio Branco, legiões disciplinadas do **Reino da Luz** avançaram para as fronteiras dos pântanos. Eles trazem consigo uma nova religião baseada em disciplina de ferro, fanatismo e ódio por tudo que é selvagem e indomado. Sua missão é implacável:

- **Sufocar a antiga fé** e exterminar aqueles que ainda fazem oferendas aos deuses pantanosos.
- **Destruir os povoados pagãos**, que por séculos foram um refúgio para os habitantes dos pântanos.
- **Tomar controle do Pulso**, para submeter a magia de Cilith aos rigores da inquisição.

As tropas invasoras, vestidas em pesadas armaduras e apoiadas por fanáticos inquisidores, avançam sistematicamente para o interior da terra, transformando as aldeias pulsantes de vida em cinzas fumegantes.

## 1.6 A Queda de Mglisz

O último bastião da Cilith livre é **Mglisz** – uma poderosa fortaleza erguida na confluência dos maiores alagados. É aqui que se refugiaram os últimos sacerdotes, guerreiros e fugitivos de outras aldeias queimadas. A história em que você participa começa em um momento trágico: as muralhas de Mglisz tremem sob os impactos de aríetes, e o céu sobre a fortaleza se tingiu de vermelho devido aos incêndios. Você é um dos últimos defensores deste lugar, e suas decisões determinarão se o legado de Cilith sobreviverá ou será eternamente aprisionado pelo gelo da nova fé.

---

***Analogia para entender o mundo:** Viver em Cilith sob o domínio do Silêncio Branco é como tentar atravessar um lago congelado. Cada passo deve ser ponderado, pois sob a fina camada de gelo flui um poderoso e imprevisível rio do Pulso. Se você se mover com muita confiança, o gelo se quebrará, puxando-o para as frias profundezas da história, de onde não há retorno.*

---

## CAPÍTULO II: Heróis dos Pântanos

# CAPÍTULO II: HERÓIS DOS PANTANOS

Diante do Silêncio Branco e das legiões do Reino da Luz que se aproximam, o destino da terra repousa nas mãos de poucos ousados que conseguem sobreviver ao mortal frio de Cilith. Os heróis desta história não são apenas guerreiros, mas os últimos vasos vivos de conhecimento ancestral e conexões com o Pulso. A criação de personagens no sistema Nano Dungeon Engine é um processo rápido, focado em seu papel no mundo e nas predisposições únicas que lhes permitirão sobreviver no labirinto de pântanos congelados.

## 2.1 Caminhos do Destino (Escolha de Papel)

Cada jogador escolhe um dos três papéis, que define seu potencial inicial e a forma como interage com o frio ao seu redor e com o aço dos invasores. O papel determina quais dados de atributo você irá rolar durante os testes:

- **Escudero (Guerreiro):** Um defensor inabalável da fortaleza de Mglisz, treinado em combate em formação densa e em repelir cargas sobre o gelo escorregadio. Os escuderos confiam em sua força física e em escudos de carvalho revestidos de ferro.
  - **Dados de Atributo:** Força **d10**, Destreza **d6**, Magia **d6**.
- **Caçador dos Pântanos (Ladrão):** Uma sombra que se move silenciosamente sobre o gelo frágil. São mestres do arco e da furtividade, que conhecem cada caminho oculto nas florestas pantanosas de Cilith.
  - **Dados de Atributo:** Força **d6**, Destreza **d10**, Magia **d6**.
- **Sacerdote (Mago):** Guardião do conhecimento proibido pela inquisição, que consegue ouvir o pulsar do Pulso sob a superfície do gelo. Os sacerdotes não lançam feitiços no sentido tradicional – eles persuadem a terra a se voltar contra os invasores.
  - **Dados de Atributo:** Força **d6**, Destreza **d6**, Magia **d10**.

## 2.2 Atributos e Mecânica dos Dados

Seu personagem é descrito por três atributos-chave que definem sua habilidade em diferentes áreas:

1. **Força (F):** Responsável pelo combate corpo a corpo, forçar portões, levantar pesos e pela resistência geral às dificuldades do inverno.
2. **Destreza (D):** Define a precisão dos tiros com o arco, a velocidade de reação, a capacidade de manter o equilíbrio sobre o gelo e a habilidade de se mover furtivamente.
3. **Magia (M):** Representa a conexão espiritual com o Pulso e a capacidade de invocar efeitos especiais que vão além das leis naturais.

Neste sistema, você sempre usa um dado atribuído a um determinado atributo. Quanto maior o dado (por exemplo, **d10** em vez de **d6**), maior a chance estatística de sucesso contra um Nível de Dificuldade (**TN**) estabelecido.

## 2.3 Recursos de Vida e Poder

Sobreviver em Cilith é medido por dois indicadores-chave:

- **Corações (5):** Representam sua vitalidade e vontade de lutar. A perda de Corações ocorre devido a retaliações de inimigos em combate ou por exposição a condições extremas, como o "Sopro do Frio". Quando você chega a 0 Corações, é derrubado e eliminado da ação até que um aliado o cure.
- **Mana (3):** É o combustível para suas habilidades sobrenaturais. Você a gasta para acessar a energia do Pulso e invocar efeitos mágicos. Uma vez gasta, a Mana se perde, mas pode ser recuperada durante um descanso seguro ao redor de uma fogueira.

## 2.4 Talentos dos Pantanos

Os heróis em Cilith possuem predisposições únicas chamadas Talentos. O jogador escolhe dois que melhor descrevem seu personagem. Cada um deles permite ao Mestre de Jogo reduzir o Nível de Dificuldade (**TN**) em um grau (por exemplo, de 8 para 6) quando o personagem realiza uma ação diretamente relacionada ao talento:

- **Filho do Gelo:** Você está acostumado a invernos rigorosos. Não sofre penalidades ao se mover em neve profunda e consegue avaliar a espessura do gelo a olho nu.
- **Sangue Frio:** Sua vontade é dura como um lago congelado. Você tem facilidade em testes de resistência ao medo e aos hipnotizantes brilhos dos milagres inquisitoriais.
- **Especialista no Pulso:** Você consegue sentir a Mana pulsante sob a terra. Você recupera forças mais facilmente perto de Antigos Círculos de Pedra e locais de poder.
- **Explorador:** Mestre da sobrevivência na selva. Você tem facilidade em rastrear inimigos e encontrar locais seguros para acampamento no coração da tempestade.

## 2.5 Equipamento e Ferramentas

Na realidade de Cilith, o equipamento não é apenas um conjunto de estatísticas, mas uma "permissão" para realizar ações específicas. No início, cada personagem possui:

1. **Arma Principal:** Por exemplo, um machado pesado (F), uma lança longa (F) ou um arco de teixo (D).
2. **Proteção:** Uma cota de malha e couro, que pode servir como armadura (um token de Armadura por cena, que permite ignorar uma perda de Coração).
3. **Três itens utilitários:** Escolhidos pelo jogador (por exemplo, um suprimento de isca e pederneira, uma corda resistente, um cantil de mel ou cracas para os pés).

Lembre-se de que a falta de equipamento adequado diante do Silêncio Branco (por exemplo, a falta de fogo durante o descanso) faz com que os heróis recuperem apenas metade dos Corações e Mana perdidos.

---

***Analogia para o jogador:** Criar seu personagem é como forjar a ponta de uma lança: você precisa escolher o material certo (Papel), temperá-lo na água gelada (Recursos) e afiá-lo para uma tarefa específica (Talentos), para que a arma não quebre ao atingir o frio aço do Reino da Luz.*

---