

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 uwieczony 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 uwieczony 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 niemyym 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 skruwa 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 osobliwą 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 zgliszcza.

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 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 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).

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 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 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 Broń:** Np. ciężki topór (S), długa włócznia (S) lub cisowy łuk (Z).

2. **Ochronę:** Przeszywanica i skórznie, 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 Cisy (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 (Rolę), hartować go w mroźnej wodzie (Zasoby) i naostrzyć pod konkretne zadanie (Talenty), aby broń nie pękła, gdy uderzy w zimną stal Królestwa Światłości.