

Cilith: Fall der Alten Götter

Das erste Buch in der fantastischen Universum-Serie von Cilith - einem sumpfigen, feuchten Land, dessen Schicksal sich in verschiedenen Momenten der Geschichte entscheidet. Cilith ist eine Welt, die zwischen Wasser und dichter Nebel gefangen ist, und stellt ein nahezu endloses Labyrinth aus Flüssen, Überflutungen, sumpfigen Wäldern und tausenden von Teichen dar. In der gegenwärtigen Ära hat dieses Land die Form von tückischen, eisigen Wüsten angenommen, wo die Grenze zwischen Land und gefrorenem Grund unter einer dicken Schneeschicht verschwimmt...

KAPITEL I: Das Land und das Geheimnis des Pulses

KAPITEL I: DAS LAND UND DAS GEHEIMNIS DES PULSES

1.1 Das Labyrinth der Frostnebel

Cilith ist eine Welt, die zwischen Wasser und dichter Nebel gefangen ist, ein nahezu unendliches Labyrinth aus Flüssen, Überschwemmungen, sumpfigen Wäldern und Tausenden von Teichen. Die Geografie dieses Landes, inspiriert von der wilden Natur der Überschwemmungsgebiete, sorgt dafür, dass Land und Wasser auf unvorhersehbare Weise miteinander verschmelzen. In der gegenwärtigen Ära hat Cilith die Form von tückischen, eisigen Wüsten angenommen, wo die Grenze zwischen sicherem Boden und gefrorenem Abgrund unter einer dicken Schneeschicht verschwimmt. Dieser Ort ist nicht nur eine stumme Kulisse für Ereignisse; er ist ein lebendiger, reagierender Organismus, der untrennbar mit den Kräften verbunden ist, die aus seinen Tiefen strömen.

1.2 Die Weiße Stille und das Echo der Zukunft

Der Winter, der das Land derzeit gefangen hält und als **Weiße Stille** bekannt ist, ist keine natürliche Jahreszeit. Es handelt sich um ein unnatürlich strenges und erschreckend langes Phänomen, das zu scheinen aus den Ritzen der Zeit zu sickern. Laut den düsteren Überlieferungen der Priester ist dieser Frost ein Echo von Katastrophen aus einer fernen Zukunft – einem gespenstischen „nuklearen Winter“, der durch Risse im Gewebe der Realität ins XI. Jahrhundert eindringt. Diese unnatürliche Aura macht das Überleben in Cilith zu einer Herausforderung, die mehr erfordert als nur körperliche Stärke; sie verlangt Verständnis und Respekt für die Kräfte, die die Kälte beherrschen. Jeder entscheidende und tragische Moment in der Geschichte dieses Landes tritt immer während eines so strengen Winters auf.

1.3 Puls – Der Unterirdische Fluss der Macht

Unter der Oberfläche der gefrorenen Gewässer und tückischen Sümpfe pulsiert das **Puls** – ein unterirdischer Fluss reiner Energie, bekannt als Mana. Es ist die ultimative Quelle allen Lebens und aller Magie in Cilith. Das Puls bringt jedoch einen eigenartigen Fluch mit sich: Es sorgt dafür, dass die Zeit in diesem Land nicht immer linear verläuft. An Orten, wo diese Energie am nächsten zur Oberfläche fließt, wird die Realität fließend, und die Grenzen zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft beginnen zu wanken.

1.4 Die Kreise der Sonnenwende

Schlüsselstellen auf der Karte von Cilith sind die **Kreise der Sonnenwende**. Es handelt sich um alte Megalithen, die an Orten errichtet wurden, wo die Energie des Puls direkt an die Oberfläche strömt. Im XI. Jahrhundert dienen sie als heilige Stätten heidnischer Kulte, wo die alten Götter weiterhin auf die Gebete ihrer Anhänger antworten. Für die Eindringlinge sind diese steinernen Monumente jedoch in erster Linie strategische Ziele – Tore zur absoluten Kontrolle über die Energie des Landes, die übernommen oder unwiderruflich im Namen des neuen Glaubens zerstört werden müssen.

1.5 Die Invasion des Königreichs des Lichts

Im Herzen der Weißen Stille sind die Straflégionen des **Königreichs des Lichts** in die Grenzen der Sümpfe eingedrungen. Sie bringen eine neue Religion mit, die auf eiserner Disziplin, Fanatismus und Hass gegen alles Wilde und Ungezügelmte basiert. Ihre Mission ist unerbittlich:

- **Die alte Glaubensrichtung ersticken** und diejenigen ausrotten, die weiterhin den sumpfigen Göttern opfern.
- **Heidnische Siedlungen zerstören**, die über Jahrhunderte hinweg Zufluchtsorte für die Bewohner der Sümpfe waren.
- **Die Kontrolle über das Puls übernehmen**, um die Magie von Cilith den Regeln der Inquisition zu unterwerfen.

Die Truppen der Eindringlinge, gepanzert in schwere Rüstungen und unterstützt von fanatischen Inquisitoren, dringen systematisch in das Land vor und verwandeln lebendige Siedlungen in rauchende Ruinen.

1.6 Der Fall von Mglisz

Der letzte Bastion des freien Cilith ist **Mglisz** – eine mächtige Verteidigungsburg, die an der Schnittstelle der größten Überschwemmungen errichtet wurde. Hier haben sich die letzten Priester, Krieger und Flüchtlinge aus anderen verbrannten Siedlungen versammelt. Die Geschichte, an der ihr teilnehmt, beginnt in einem tragischen Moment: Die Mauern von Mglisz erbeben unter den Schlägen der Rammböcke, und der Himmel über der Burg glüht von den Bränden. Ihr seid die letzten Verteidiger dieses Ortes, und eure Entscheidungen bestimmen, ob das Erbe von Cilith überlebt oder für immer im Eis des neuen Glaubens gefangen bleibt.

***Analogie zum Verständnis der Welt:** Das Leben in Cilith unter der Herrschaft der Weißen Stille ähnelt dem Versuch, über einen gefrorenen Teich zu laufen. Jeder Schritt muss wohlüberlegt sein, denn unter der dünnen Eisschicht fließt der mächtige und unberechenbare Fluss des Puls. Wenn du dich zu sicher bewegst, wird das Eis brechen und dich in die frostigen Abgründe der Geschichte ziehen, aus denen es kein Zurück mehr gibt.*

KAPITEL II: Die Helden der Sümpfe

KAPITEL II: HELDEN DES MOORLANDS

Angesichts der Weißen Stille und der heranrückenden Legionen des Königreichs des Lichts liegen die Schicksale des Landes in den Händen weniger Wagemutiger, die in der tödlichen Kälte von Cilith überleben können. Die Helden dieser Geschichte sind nicht nur Krieger, sondern die letzten lebenden Gefäße uralten Wissens und Verbindungen zum Puls. Die Charaktererstellung im Nano Dungeon Engine-System ist ein schneller Prozess, der sich auf ihre Rolle in der Welt und die einzigartigen Fähigkeiten konzentriert, die ihnen helfen, im Labyrinth der gefrorenen Sümpfe zu überleben.

2.1 Pfade des Schicksals (Rollenauswahl)

Jeder Spieler wählt eine von drei Rollen, die sein anfängliches Potenzial und die Art und Weise definiert, wie er mit der umgebenden Kälte und dem Stahl der Eindringlinge interagiert. Die Rolle bestimmt, welche Würfel du bei den Tests werfen wirst:

- **Schildträger (Krieger):** Unerschütterlicher Verteidiger der Nebelstadt, ausgebildet im Kampf in dichten Formationen und im Abwehren von Angriffen auf glattem Eis. Schildträger verlassen sich auf ihre körperliche Stärke und eiserne, mit Eiche beschlagene Schilde.
 - **Attributwürfel:** Stärke **d10**, Geschicklichkeit **d6**, Magie **d6**.
- **Moorjäger (Schurke):** Ein Schatten, der lautlos über das brüchige Eis gleitet. Dies sind Meister des Bogenschießens und der Heimlichkeit, die jeden versteckten Pfad in den sumpfigen Wäldern von Cilith kennen.
 - **Attributwürfel:** Stärke **d6**, Geschicklichkeit **d10**, Magie **d6**.
- **Geweihter (Magier):** Wächter des von der Inquisition verbotenen Wissens, der in der Lage ist, dem Puls unter der Eisoberfläche zuzuhören. Geweihte wirken keine Zauber im traditionellen Sinne – sie zwingen das Land, sich gegen die Eindringlinge zu wenden.
 - **Attributwürfel:** Stärke **d6**, Geschicklichkeit **d6**, Magie **d10**.

2.2 Attribute und Würfelmechanik

Dein Charakter wird durch drei Schlüsselattribute beschrieben, die seine Fähigkeiten in verschiedenen Bereichen bestimmen:

1. **Stärke (S):** Verantwortlich für den Nahkampf, das Brechen von Toren, das Heben von Gewichten und die allgemeine Widerstandsfähigkeit gegenüber den Strapazen des Winters.
2. **Geschicklichkeit (G):** Bestimmt die Präzision von Schüssen mit dem Bogen, die Reaktionsgeschwindigkeit, die Fähigkeit, das Gleichgewicht auf dem Eis zu halten, und die Fähigkeit zur Heimlichkeit.
3. **Magie (M):** Repräsentiert die spirituelle Verbindung zum Puls und die Fähigkeit, spezielle Effekte hervorzurufen, die über die natürlichen Gesetze hinausgehen.

In diesem System verwendest du immer einen Würfel, der dem jeweiligen Attribut zugeordnet ist. Je größer der Würfel (z. B. **d10** statt **d6**), desto statistisch höher ist die Chance auf Erfolg gegen den festgelegten Schwierigkeitsgrad (**TN**).

2.3 Lebens- und Machtressourcen

Das Überleben in Cilith wird durch zwei Schlüsselindikatoren gemessen:

- **Herzen (5):** Repräsentieren deine Vitalität und deinen Kampfgeist. Der Verlust von Herzen erfolgt durch Vergeltung des Gegners im Kampf oder durch extreme Bedingungen wie den „Atem der Kälte“. Wenn du auf 0 Herzen fällst, wirst du umgestoßen und aus der Aktion eliminiert, bis ein Verbündeter dich versorgt.
- **Mana (3):** Ist der Treibstoff für deine übernatürlichen Fähigkeiten. Du gibst sie aus, um auf die Energie des Pulses zuzugreifen und magische Effekte zu erzeugen. Einmal ausgegebene Mana geht verloren, kann aber während einer sicheren Rast am Lagerfeuer zurückgewonnen werden.

2.4 Talente des Moorlands

Die Helden in Cilith besitzen einzigartige Fähigkeiten, die Talente genannt werden. Der Spieler wählt zwei aus, die seinen Charakter am besten beschreiben. Jedes Talent ermöglicht es dem Spielleiter, den Schwierigkeitsgrad (**TN**) um einen Grad (z. B. von 8 auf 6) zu senken, wenn die Figur eine Handlung ausführt, die direkt mit dem Talent verbunden ist:

- **Kind des Eises:** Du bist an die strengen Winter gewöhnt. Du spürst keine Strafen für das Bewegen im tiefen Schnee und kannst die Dicke des Eises auf einen Blick einschätzen.
- **Kalte Blütigkeit:** Dein Wille ist hart wie ein gefrorener See. Du hast es leichter bei Tests, die sich gegen Angst und den hypnotisierenden Glanz inquisitorischer Wunder richten.
- **Kenner des Pulses:** Du kannst die pulsierende Mana unter der Erde spüren. Du regenerierst deine Kräfte leichter in der Nähe von alten Steinkreisen und Kraftorten.
- **Späher:** Meister des Überlebens in der Wildnis. Du hast es leichter beim Verfolgen von Gegnern und beim Finden sicherer Plätze für ein Lager im Herzen des Schneesturms.

2.5 Ausrüstung und Equipment

In den Realitäten von Cilith ist Ausrüstung nicht nur eine Ansammlung von Statistiken, sondern eine „Erlaubnis“, bestimmte Handlungen auszuführen. Zu Beginn hat jede Figur:

1. **Hauptwaffe:** Z. B. eine schwere Axt (S), eine lange Speer (S) oder ein Bogen aus Eibe (G).
2. **Schutz:** Eine gepolsterte Jacke und Leder, die als Rüstung fungieren können (ein Rüstungstoken für die Szene, das es dir erlaubt, einen Herzverlust zu ignorieren).
3. **Drei nützliche Gegenstände:** Vom Spieler ausgewählt (z. B. ein Vorrat an Zunder und Feuerstein, ein starkes Seil, ein Wasserschlauch mit Honig oder Schneeschuhe).

Denke daran, dass das Fehlen geeigneter Ausrüstung angesichts der Weißen Stille (z. B. kein Feuer während einer Rast) dazu führt, dass die Helden nur die Hälfte der verlorenen Herzen und Mana zurückgewinnen.

Analogie für den Spieler: Die Erstellung deines Charakters ist wie das Schmieden der Spitze eines Speeres: Du musst das richtige Material (Rolle) wählen, es im frostigen Wasser härten (Ressourcen) und es für eine bestimmte Aufgabe schärfen (Talente), damit die Waffe nicht bricht, wenn sie auf den kalten Stahl des Königreichs des Lichts trifft.
