

Cilith: 古代神々の墮落

最初の書籍は、ファンタジー宇宙シリーズのシリーズの一部です。これは、歴史のさまざまな瞬間ににおいて運命が揺れ動く湿った沼地の土地です。シリスは、水と濃い霧の間に閉じ込められた世界であり、ほぼ無限の川、氾濫原、湿地の森、そして何千もの池の迷路を形成しています。現在の時代、この土地は裏切りの氷の砂漠の形を取り、陸と凍った深淵の境界が厚い雪の層の下でぼやけています…

第1章: 地域と脈動の秘密

第I章: テンパルの地とその秘密

1.1 凍てつく霧の迷宮

シリスは、水と濃霧の間に囚われた世界であり、ほぼ無限の河川、湿地、湿った森、そして数千の池からなる迷宮です。この地の地理は、湿地の野生の自然に触発されており、陸と水が予測不可能な形で交錯しています。現在のシリスは、危険な氷の砂漠の形を取り、安全な地面と凍った深淵の境界が厚い雪の層の下で曖昧になっています。この場所は、出来事の無言の背景ではなく、深いところから流れる力と切り離せない、生きた反応する有機体です。

1.2 白い静寂と未来のエコー

現在この地を覆う冬は、白い静寂として知られ、自然の季節ではありません。この現象は異常に厳しく、恐ろしいほど長く、時間の裂け目から漏れ出しているようです。暗い神託によると、この霜は遠い未来の大災害のエコーであり、現実の布に裂け目を通して11世紀に侵入する「核の冬」の幻影です。この不自然なオーラは、シリスで生き残るために単なる肉体の強さ以上のものを必要とし、氷を支配する力への理解と尊重を求めます。この地の歴史におけるすべての画期的で悲劇的な瞬間は、常にこのような厳しい冬の間に起こります。

1.3 テンパル – 地下の力の川

凍った水面と危険な湿地の下には、テンパル – 純粹なエネルギーの地下の川、マナが脈打っています。これこそがシリスにおけるすべての生命と魔法の最終的な源です。しかし、テンパルは奇妙な呪いを伴います。それは、この地の時間が常に直線的に流れわけではないということです。このエネルギーが表面に最も近い場所では、現実が流動的になり、過去、現在、未来の境界が揺れ始めます。

1.4 至点の輪

シリスの地図上の重要な地点は、至点の輪です。これは、テンパルのエネルギーが直接表面に現れる場所に建てられた古代の巨石です。11世紀には、古代の神々が信者の祈りに応え続ける異教徒の聖地として機能しています。しかし、侵略者にとって、これらの石の記念碑は主に戦略的目標であり、地のエネルギーを完全に支配するための門であり、新しい信仰の名の下に奪取または永久に破壊されるべきものです。

1.5 光の王国の侵略

白い静寂の中心で、光の王国の懲罰的な軍団が湿地の境界に侵入しました。彼らは、鉄の規律、狂信、そして野生で抑えられないすべてへの憎しみに基づく新しい宗教を持ち込んでいます。彼らの使命は容赦なく：

- 古い信仰を抑え込み、湿地の神々に犠牲を捧げ続ける者たちを排除すること。
- 異教徒の集落を破壊し、何世代にもわたって湿地の住人たちの避難所であった場所を消し去ること。
- テンパルを支配し、シリスの魔法を異端審問の厳格さに従わせること。

重装甲に身を包み、狂信的な異端審問官に支えられた侵略者の軍は、体系的にこの地に侵入し、生命に満ちた集落を煙を上げる廃墟に変えています。

1.6 ミグリシュの墮落

自由なシリーズの最後の砦は、ミグリシュ – 最大の湿地の接点に建てられた強力な防衛の要塞です。ここに、最後の神官、戦士、他の焼かれた集落からの逃亡者たちが避難しています。あなたが参加する物語は、悲劇的な瞬間から始まります：ミグリシュの壁は攻城槌の衝撃で震え、城の上空は火災で赤く染まっています。あなたたちはこの場所の最後の守護者であり、あなたたちの決断がシリーズの遺産が生き残るか、あるいは新しい信仰の氷に永遠に閉ざされるかを決定します。

世界を理解するためのアナロジー: 白い静寂の支配下にあるシリーズでの生活は、凍った池を走り抜ける試みのようです。すべてのステップは慎重に計算されなければならず、薄い氷の下には強力で予測不可能なテンパルの川が流れています。あまりにも自信を持って動くと、氷が割れ、あなたを歴史の凍った深淵に引き込むことになります。

第II章: 沼澤的英雄

第II章：沼澤的英雄

在白色寂静和即将到来的光明王国军团面前，土地的命运掌握在少数勇敢者手中，他们能够在致命的Cilith寒冷中生存。这段故事的英雄不仅是战士，更是古老知识和与脉动的联系的最后活体容器。在Nano Dungeon Engine系统中创建角色是一个快速的过程，专注于他们在世界中的角色以及使他们能够在冰冻池塘迷宫中生存的独特天赋。

2.1 命运之路（角色选择）

每位玩家选择三种角色之一，这定义了他们的起始潜力以及他们如何与周围的寒冷和侵略者的钢铁互动。角色决定了你在测试中将掷哪些属性骰：

- 盾牌手（战士）：坚定的Mglisz城堡守护者，训练在密集阵型中作战，并在滑冰上抵挡冲击。盾牌手依靠他们的身体力量和铁箍橡木盾。
 - 属性骰：力量 **d10**，敏捷 **d6**，魔法 **d6**。
- 沼泽猎手（盗贼）：在脆弱的冰面上无声移动的阴影。他们是弓箭和潜行的高手，熟悉Cilith湿润森林中的每一条隐秘小径。
 - 属性骰：力量 **d6**，敏捷 **d10**，魔法 **d6**。
- 祭司（法师）：被宗教审判所禁止的知识的守护者，能够倾听冰面下脉动的心跳。祭司不以传统意义上施法——他们引导土地反击侵略者。
 - 属性骰：力量 **d6**，敏捷 **d6**，魔法 **d10**。

2.2 属性与骰子机制

你的角色由三个关键属性描述，这些属性定义了他们在不同领域的能力：

1. **力量 (S)**：负责近战、强行打开大门、举重以及在冬季艰难环境中的整体耐力。
2. **敏捷 (Z)**：决定弓箭射击的精准度、反应速度、在冰面上保持平衡的能力以及潜行的技巧。
3. **魔法 (M)**：代表与脉动的精神联系和引发超越自然法则的特殊效果的能力。

在这个系统中，你始终使用分配给特定属性的一颗骰子。骰子越大（例如，**d10** 而不是 **d6**），在对抗设定的难度等级（**TM**）时成功的机会就越大。

2.3 生命与魔力资源

在Cilith中生存由两个关键指标衡量：

- **心 (5)**: 代表你的活力和战斗意志。在战斗中因敌人的报复或暴露于极端条件（如“寒霜之息”）而失去心。当你的心降到0时，你会被击倒并被排除在行动之外，直到盟友为你治疗。
- **法力 (3)**: 这是你超自然能力的燃料。你消耗它来接触脉动的能量并引发魔法效果。一旦消耗的法力将不再恢复，但可以在安全的篝火休息时恢复。

2.4 沼泽天赋

Cilith的英雄拥有称为天赋的独特天赋。玩家选择两个最能描述其角色的天赋。每个天赋允许游戏主持人将难度等级（TN）降低一个等级（例如，从8降低到6），当角色执行与该天赋直接相关的动作时：

- **冰之子**: 你习惯于严酷的寒冬。你在深雪中移动时不会受到惩罚，并且能够凭眼力判断冰的厚度。
- **冷血**: 你的意志坚硬如冰冻湖泊。在抵抗恐惧和宗教奇迹的催眼光辉的测试中，你更容易成功。
- **脉动专家**: 你能够感知地下脉动的法力。在古老的石环和能量场附近，你更容易恢复力量。
- **侦察员**: 野外生存的高手。你在追踪敌人和寻找安全的露营地点时更容易成功，尤其是在暴风雪的中心。

2.5 装备与器材

在Cilith的现实中，装备不仅仅是一组统计数据，而是“允许”你采取特定行动的工具。每个角色在开始时拥有：

1. **主武器**: 例如，重斧 (S)、长矛 (S) 或紫杉弓 (Z)。
2. **防护**: 皮甲和皮革，可以充当盔甲（场景中的护甲标记，允许忽略一次心的损失）。
3. **三件实用物品**: 由玩家选择（例如，火绒和火石的补给、坚韧的绳索、蜜酒的水袋或鞋上的小龙虾）。

请记住，在白色寂静面前缺乏适当的装备（例如，休息时缺乏火源）会导致英雄只能恢复一半失去的心和法力。

玩家类比: 创建你的角色就像锻造矛尖：你必须选择合适的材料（角色），在寒冷的水中淬火（资源），并为特定任务磨利（天赋），以确保武器在撞击光明王国的寒冷钢铁时不会破裂。
