

# Cilith : La Chute des Anciens Dieux

Première d'une série de livres dans l'univers fantastique de Cilith - un pays marécageux et humide, dont le destin se joue à différents moments de l'histoire. Cilith est un monde piégé entre l'eau et une dense brume, constituant un labyrinthe presque infini de rivières, d'inondations, de forêts marécageuses et de milliers d'étangs. À l'ère actuelle, cette terre a pris la forme de déserts de glace traîtres, où la frontière entre la terre et les profondeurs gelées s'estompe sous une épaisse couche de neige...

---

## # CHAPITRE I : Le Pays et le Mystère du Pouls

# CHAPITRE I : LE PAYS ET LE SECRET DU RYTHME

### 1.1 Le Labyrinthe des Brumes Gelées

Cilith est un monde piégé entre l'eau et une épaisse brume, formant un labyrinthe presque infini de rivières, de marais, de forêts marécageuses et de milliers d'étangs. La géographie de ce pays, inspirée par la nature sauvage des zones humides, fait que la terre et l'eau s'entrelacent de manière imprévisible. À l'ère actuelle, Cilith a pris la forme de déserts de glace traîtres, où la frontière entre le sol sûr et les profondeurs gelées s'efface sous une épaisse couche de neige. Cet endroit n'est pas simplement un décor silencieux pour les événements ; c'est un organisme vivant et réactif, indissociablement lié aux forces qui émanent de ses profondeurs.

### 1.2 Le Silence Blanc et l'Écho du Futur

L'hiver qui fige actuellement le pays, connu sous le nom de **Silence Blanc**, n'est pas une saison naturelle. C'est un phénomène anormalement sévère et terriblement long, qui semble s'écouler des fissures mêmes du temps. Selon les sombres récits des prêtres, ce gel est l'écho de cataclysmes d'un avenir lointain – un « hiver nucléaire » spectral qui pénètre au XIe siècle à travers des déchirures dans le tissu de la réalité. Cette aura surnaturelle fait que survivre à Cilith exige plus que de la force physique ; cela nécessite une compréhension et un respect des forces qui dominent le froid. Chaque moment décisif et tragique de l'histoire de ce pays survient toujours pendant un hiver aussi rigoureux.

### 1.3 Le Rythme – La Rivière Souterraine de Pouvoir

Sous la surface des eaux gelées et des marais traîtres pulse le **Rythme** – une rivière souterraine d'énergie pure, connue sous le nom de Mana. C'est la source ultime de toute vie et de toute magie à Cilith. Cependant, le Rythme porte avec lui une étrange malédiction : il fait que le temps dans ce pays ne s'écoule pas toujours en ligne droite. Dans les endroits où cette énergie affleure le plus près de la surface, la réalité devient fluide, et les frontières entre le passé, le présent et le futur commencent à vaciller.

### 1.4 Les Cercles du Solstice

Les points clés sur la carte de Cilith sont les **Cercles du Solstice**. Ce sont des mégalithes anciens érigés à des endroits où l'énergie du Rythme s'échappe directement à la surface. Au XIe siècle, ils servent de lieux sacrés pour les cultes païens, où les anciens dieux continuent de répondre aux prières de leurs fidèles. Pour les envahisseurs, ces monuments de pierre sont avant tout des cibles stratégiques – des portes vers un contrôle absolu sur l'énergie du pays, à conquérir ou à détruire sans retour au nom d'une nouvelle foi.

### 1.5 L'Invasion du Royaume de la Lumière

Au cœur du Silence Blanc, les légions disciplinées du **Royaume de la Lumière** ont pénétré les frontières des marais. Ils apportent avec eux une nouvelle religion fondée sur une discipline de fer, le fanatisme et la haine de tout ce qui est sauvage et indompté. Leur mission est impitoyable :

- **Étouffer l'ancienne foi** et éliminer ceux qui continuent à offrir des sacrifices aux dieux des marais.
- **Détruire les cités païennes**, qui ont été pendant des siècles un refuge pour les habitants des marais.
- **Prendre le contrôle du Rythme**, afin de soumettre la magie de Cilith aux rigueurs de l'inquisition.

Les armées des envahisseurs, revêtues d'armures lourdes et soutenues par des inquisiteurs fanatiques, avancent systématiquement dans le pays, transformant les villages animés en cendres fumantes.

## 1.6 La Chute de Mglisz

Le dernier bastion de Cilith libre est **Mglisz** – une puissante forteresse érigée à la confluence des plus grands marais. C'est ici que se sont réfugiés les derniers prêtres, guerriers et fugitifs d'autres villages brûlés. L'histoire dans laquelle vous participez commence à un moment tragique : les murs de Mglisz tremblent sous les coups des bâliers, et le ciel au-dessus de la forteresse rougit des incendies. Vous êtes les derniers défenseurs de cet endroit, et vos décisions détermineront si l'héritage de Cilith survivra ou sera à jamais figé dans la glace d'une nouvelle foi.

**Analogie pour comprendre le monde :** *La vie à Cilith sous le règne du Silence Blanc ressemble à une tentative de traverser un étang gelé. Chaque pas doit être mesuré, car sous la fine couche de glace coule une puissante et imprévisible rivière de Rythme. Si vous vous déplacez trop assurément, la glace se brisera, vous entraînant dans les profondeurs glacées de l'histoire, d'où il n'y a plus de retour.*

## CHAPITRE II : Les Héros des Marais

# CHAPITRE II : HÉROS DES MARAIS

Face au Silence Blanc et aux légions imminentes du Royaume de la Lumière, le destin de la contrée repose entre les mains de quelques audacieux capables de survivre au froid meurtrier de Cilith. Les héros de cette histoire ne sont pas seulement des guerriers, mais les derniers réceptacles vivants d'un savoir ancien et de liens avec le Pouls. La création de personnage dans le système Nano Dungeon Engine est un processus rapide, centré sur leur rôle dans le monde et les prédispositions uniques qui leur permettront de survivre dans le labyrinthe des étangs gelés.

## 2.1 Chemins du Destin (Choix de Rôle)

Chaque joueur choisit l'un des trois rôles qui définit son potentiel de départ et la manière dont il interagit avec le froid environnant et l'acier des envahisseurs. Le rôle détermine quelles dés de caractéristiques vous lancerez lors des tests :

- **Bouclier (Guerrier)** : Défenseur inflexible de la citadelle de Brume, formé au combat en formation serrée et à la défense contre les charges sur la glace glissante. Les Boucliers comptent sur leur robustesse physique et leurs boucliers en chêne ferrés.
  - **Dés de Caractéristiques** : Force **d10**, Agilité **d6**, Magie **d6**.
- **Chasseur des Marais (Voleur)** : Une ombre se déplaçant silencieusement sur la glace fragile. Ce sont des maîtres de l'arc et de la furtivité, connaissant chaque chemin caché dans les forêts marécageuses de Cilith.
  - **Dés de Caractéristiques** : Force **d6**, Agilité **d10**, Magie **d6**.
- **Prêtre (Magicien)** : Gardien d'un savoir interdit par l'inquisition, capable d'écouter le battement du Pouls sous la surface de la glace. Les Prêtres ne lancent pas de sorts au sens traditionnel – ils incitent le pays à se retourner contre les envahisseurs.
  - **Dés de Caractéristiques** : Force **d6**, Agilité **d6**, Magie **d10**.

## 2.2 Caractéristiques et Mécanique des Dés

Votre personnage est décrit par trois caractéristiques clés qui définissent son efficacité dans différents domaines :

1. **Force (F)** : Correspond à la lutte au corps à corps, à la force des portes, au levage de charges et à l'endurance générale face aux rigueurs de l'hiver.
2. **Agilité (A)** : Détermine la précision des tirs à l'arc, la rapidité de réaction, la capacité à garder l'équilibre sur la glace et l'habileté à se faufiler.
3. **Magie (M)** : Représente le lien spirituel avec le Pouls et la capacité à déclencher des effets spéciaux qui dépassent les lois naturelles.

Dans ce système, vous utilisez toujours un dé attribué à une caractéristique donnée. Plus le dé est grand (par exemple, **d10** au lieu de **d6**), plus la probabilité de succès contre un Niveau de Difficulté (**TN**) désigné est statistiquement élevée.

## 2.3 Ressources de Vie et de Pouvoir

La survie dans Cilith est mesurée par deux indicateurs clés :

- **Cœurs (5)** : Représentent votre vitalité et votre volonté de combattre. La perte de Cœurs survient à la suite de la riposte d'un adversaire au combat ou par exposition à des conditions extrêmes, telles que le « Souffle du Gel ». Lorsque vous tombez à 0 Cœurs, vous êtes renversé et éliminé de l'action jusqu'à ce qu'un allié vous soigne.
- **Mana (3)** : C'est le carburant de vos capacités surnaturelles. Vous la dépensez pour puiser dans l'énergie du Pouls et déclencher des effets magiques. Une fois dépensée, la Mana est perdue, mais peut être récupérée lors d'un repos sécurisé près d'un feu de camp.

## 2.4 Talents des Marais

Les héros de Cilith possèdent des prédispositions uniques appelées Talents. Le joueur en choisit deux qui décrivent le mieux son personnage. Chacun d'eux permet au Maître de Jeu de réduire le Niveau de Difficulté (**TN**) d'un degré (par exemple, de 8 à 6) lorsque le personnage effectue une action directement liée à ce talent :

- **Enfant de la Glace** : Vous êtes habitué aux hivers rigoureux. Vous ne subissez pas de malus pour vous déplacer dans la neige profonde et pouvez évaluer l'épaisseur de la glace à l'œil.
- **Sang Froid** : Votre volonté est aussi dure qu'un lac gelé. Vous réussissez plus facilement les tests pour résister à la peur et aux éclats hypnotiques des merveilles inquisitoriales.
- **Connaisseur du Pouls** : Vous pouvez sentir la Mana pulsante sous terre. Vous régénérez plus facilement vos forces près des Anciens Cercles de Pierre et des lieux de pouvoir.
- **Éclaireur** : Maître de la survie dans la nature. Vous réussissez plus facilement à traquer des ennemis et à trouver des endroits sûrs pour camper en plein cœur de la tempête.

## 2.5 Équipement et Matériel

Dans le contexte de Cilith, l'équipement n'est pas seulement un ensemble de statistiques, mais une « permission » d'entreprendre des actions spécifiques. Au départ, chaque personnage possède :

1. **Arme Principale** : Par exemple, une hache lourde (F), une lance longue (F) ou un arc en if (A).
2. **Protection** : Une cotte de mailles et des cuirs qui peuvent servir d'armure (jeton d'Armure pour la scène, permettant d'ignorer une perte de Cœur).
3. **Trois objets utilitaires** : Choisis par le joueur (par exemple, un stock de champignons et d'amadou, une corde solide, une outre de miel ou des raquettes de neige).

N'oubliez pas qu'un manque d'équipement adéquat face au Silence Blanc (par exemple, pas de feu lors d'un repos) signifie que les héros ne récupèrent que la moitié de leurs Cœurs et de leur Mana perdus.

---

**Analogie pour le joueur :** Créer votre personnage est comme forger la pointe d'une lance : vous devez choisir le bon matériau (Rôle), le tremper dans l'eau glacée (Ressources) et l'affûter pour une tâche spécifique (Talents), afin que l'arme ne se brise pas lorsqu'elle frappe l'acier froid du Royaume de la Lumière.

---