

# BAGNA PIĘCIU KATEDR



**Bagna Pięciu Katedr** to **moduł**: minisetting do dowolnej gry fabularnej (RPG), przygotowany z myślą o piaskownicy (ang. *sandbox*), czyli otwartym, nastawionym na improwizację stylu prowadzenia. Poniżej znajdziesz potrzebne opisy i tabelę. Do gry potrzebna jest również załączona mapa Bagien Pięciu Katedr.

Setting został stworzony na konwencji Grojkon 2012, na prelekcji „Erpegowe grabki” prowadzonej przez Mateusza „Darcane” Nowaka. W tworzeniu settingu udział wzięli: Miłosz Morawski, Mateusz „Darcane” Nowak, Aleksandra Sontowska, Martyna „Lisek” Tomczyk, Piotr „Proenix” Trzepacz i Kamil Węgrzynowicz.

## Uznanie autorstwa

Grafika na stronie tytułowej: **Leave your cares behind...**, fot. **Bill Collison**, posted on Flickr: <http://www.flickr.com/photos/billcollison/6061063005> under the license CC BY-NC 2.0. Thanks, Bill!

Grafika na stronie piątej: **Serendipity**, fot. **Mike Bitzenhofer**, posted on Flickr: <http://www.flickr.com/photos/bitzcelt/307991243> under the license CC BY-NC-ND 2.0. Thanks, Mikel!

Ten dokument wykorzystuje czcionki Arial i Garamond. Mapa została stworzona na szablonie udostępnionym za darmo w Internecie pod adresem: <http://blog.wuphonsreach.org/2010/09/civ5-blank-hexagon-grid-images-24x24.html> w darmowym programie GIMP i wykorzystuje czcionkę Sans.

**Bagna Pięciu Katedr** udostępnione są na licencji **Creative Commons BY-NC-SA 3.0 PL**.  
Niektóre prawa zastrzeżone.



## A. OPIS OKOLICY

### ZAŁOŻENIA ŚWIATA

Świat pokrywają obecnie niezmierzone bagna. Pokryte roślinnym kożuchem trzęsawiska, olszyny, torfowiska, rozległe połacie mchów i małe leśne jeziora dominują w krajobrazie. Niewiele jest tu nasłonecznionych miejsc, świat skrywa półmrok pod gęstymi koronami drzew: wierzb, topoli, wiązów i jesionów. A głęboko w mule, pod grubą warstwą gleby, wody i roślin znajdują się pozostałości starej, upadłej cywilizacji.

Jej przedstawiciele, Mykonici, byli rozumnymi istotami wywodzącymi się z królestwa grzybów. Mykonicka cywilizacja estetyką przypominała gotyk, a zwieńczeniem ich wiedzy były strzeliste, granitowe, magiczne Katedry. Przeznaczenie tych budowli pozostaje dzisiaj nieznane.

Niewątpliwie dookoła tych miejsc narosło wiele legend.

Dzisiaj dominującą rasą na świecie są Aligatory. Ludzcy badacze utrzymują, że Aligatory wywodzą się od Ludzi, choć są też i tacy, którzy głoszą coś zupełnie odwrotnego. Faktem jest, że Aligatory są humanoidami, ale ich głowy wyglądają prawie identycznie, jak głowy aligatorów. Stworzenia te żyją w ustroju matriarchalnym. Kapłanki-władczynie mieszkają w warownych monastyrach budowanych w samym środku osad i posługują się pierwotną, rytualną magią krwi.

Rasa Ludzka została zepchnięta na nieliczne suche tereny. Z trudem odnajdując się w nowej rzeczywistości, marzy o powrocie czasów sprzed kataklizmu.

### HISTORIA REGIONU

Przed upadkiem cywilizacji w okolicy znajdowało się duże centrum religijne i handlowe, skupione dookoła pięciu Katedr Mykonitów. Obecnie jedyna ludzka wioska znajduje się na południu regionu, w dużym kompleksie względnie suchego lasu. Osada prosperuje całkiem dobrze i dokonuje obecnie ekspansji, wysuszając sąsiednie tereny.

W ostatnim czasie powstał poważny rozłam w społeczeństwie Aligatorów. Pojawiła się grupa mężczyzn o równościowych poglądach, żądająca dostępu do władzy i magii. Zainspirowane naukami pewnego proroka, Aligatory z tej grupy osiedliły się za rzeką i wiodą ascetyczny tryb życia. Korzystając z pobliskiego Uroczyska, hodują półświadome grzyby i dokonują na sobie genetycznych eksperymentów, starając się stworzyć trzecią, idealną pleć.

Region jest świadkiem krwawych konfliktów pomiędzy Ludźmi a Aligatorami. Ci drudzy potrzebują Ludzi do rytuałów magii krwi, gdyż ich krew jest za zimna. Ci pierwsi wdzierają się na terytoria Aligatorów coraz głębiej. Co więcej, od pewnego czasu w rejonie pojawiła się gildia Poszukiwaczy Katedr. Ta zbrojna, fanatycznie oddana sprawie grupa uważa, że znalezienie wszystkich Pięciu Katedr w tym rejonie wyzwoli magiczną siłę, która odwróci tragiczny w skutkach kataklizm sprzed lat, a Ludzie z powrotem staną się dominującą rasą.

## B. NAJWAŻNIEJSZE MIEJSCA

### CYWILIZACJA

#### **(13, 07) Jedyna wioska Ludzi w regionie.**

To stosunkowo duża osada otoczona drewnianą palisadą. Mało jest tu rolników, dominują drwale, myśliwi, zbieracze i poławiacze żab. Od jakiegoś czasu można tu również spotkać Ludzi z gildii Poszukiwaczy Katedr, którzy mają tu własny, murowany budynek (jedyne taki w wiosce). Najłatwiej rozpoznać ich po prawdziwym, gąbczastym odłamku budulca Katedry na szyi. Starcy z wioski czasem udają się na wpół zatopioną północną drogą na leśną wysepkę wśród mokradeł, gdzie znajduje się starożytny ludzki cmentarz. Centralnym miejscem w osadzie jest duży plac, na którym codziennie rozkłada się targowisko.

#### **(07, 10) Cmentarz Ludzi.**

Mówi się, że to część większego kompleksu. Tę rzekomą nekropolię wybudowano ponoć na jednej z Katedr. Na cmentarzu, o czym wie kilku starców, znajduje się wejście do podziemi. Nikt tam jednak nie zagląda, bo w ciemnościach czają się tam podobno obłąkane, zdegenerowane, ale inteligentne stwory. *W nocy 40% szans, że stwory zaatakują.*

#### **(10, 11) III Katedra Mykonitów.**

Znad powierzchni trzęsawiska wystaje tylko ułamana, omszona iglica. Wydaje się, że można wejść przez jej wierzchołek do zalanego środka. Obecnie jest to miejsce kultu Aligatorów z pobliskiej osady. Ofiary składane są pod wodą, w jednym z pomieszczeń kompleksu. Sporym zagrożeniem są żyjące w środku bagiennie węże (*50% szans na atak*) i żerujące w okolicy drapieżne ptaki ogromnych rozmiarów (*25% szans*).

#### **(09, 12) Główna osada Aligatorów.**

To skupisko podłużnych chat na żerdziach oraz podziemnych jaskiń na podmokłym, ale względnie stabilnym bagiennym gruncie. Z boku wioski w stronę Katedry znajduje się monastyr, warowna, piętrowa budowla, w której mieszkają kapłanki. Po drugiej stronie są zagrody, gdzie hoduje się wielkie anakondy służące Aligatorom za wierzchowce. Jeżeli Aligatory nie polują, nie składają ofiar lub nie patrolują okolicy, to prawdopodobnie doglądają swoich jaj i młodych, tresują anakondy i wyplatają narzędzia z wikliny, której jest tu pod dostatkiem.

#### **(08, 21) Druga wioska Aligatorów.**

Trzon jej populacji stanowią mężczyźni, przekonani, że oni też mogą rządzić w społeczeństwie Aligatorów. Wiodą ascetyczny tryb życia, krytykując hedonizm kapłanek. Nie używają innych narzędzi i uzbrojenia, niż wiklinowego. Wioska jest zbudowana z regularnością i dbałością o aspekty obronne, panuje w niej ścisła hierarchia. Część mieszkańców zajmuje się prowadzeniem badań genetycznych czy eugenicznych, skupiając się na stworzeniu mitycznej trzeciej płci, mającej być idealnym połączeniem kobiety i mężczyzny. Do tego celu wykorzystują pobliskie uroczysko.

**(08, 20) Uroczysko.**

Miejsce emanujące energią, względnie suche, choć prawie stale utrzymuje się tu mgła. Drzewa są tu szare, połamane, często martwe, choć część, nieznanego gatunku, daje co kilka miesięcy dziwne, pomarańczowe owoce. Ziemię pokrywa dywan mchu o świadomości roju i szarozielonych porostów. Substancje stąd pozyskiwane wykorzystuje się w badaniach patriarchalnych Aligatorów. *Po wejściu na teren, 50% szans na rzut k6. 1 – ciężkie zatrucie grożące utratą przytomności; 2 – lekkie zatrucie, grożące osłabieniem; 3 – krwawy szal; 4 – odczuwany niepokój, szansa na strach i ucieczkę z uroczyska; 5 – wyostrenie zmysłów; 6 – oniryczne wizje.*

**(19, 02) Opuszczona kopalnia.**

Mało kto z żyjących był tu, by opowiedzieć, czym dokładnie jest ta kopalnia, kto ją zbudował, a nawet co było tu wydobywane. Pogłoski mówią, że w okolicy można znaleźć rubiny. *Kopalnia jest wejściem do olbrzymiego, w teorii nieskończonego kompleksu podziemii i jaskiń, czyli megadungeonu. Jego zadaniem jest oderwać znużonych okolicą graczy i zapewnić im ciekawe wyzwania i różnorodność postaci, potworów, lokacji i zdobyczy.*

**FORMY NATURALNE**

**Jezioro na północy.**

Duże jezioro o nieostrych granicach, jako że trzęsawisko powoli zamienia się w jezioro dotknięte zakwitem wody. Na jego środku znajduje się niewielka wyspa. Ludzie utrzymują, że znajduje się tu co najmniej jedna z pięciu Katedr i dlatego trwają tu poszukiwania. Można tu spotkać pływających na prowizorycznych statkach Ludzi z gildii. W jeziorze żyje też monstualnych rozmiarów anakonda, czasem pojawiająca się na powierzchni, by zapolować *(5% szans + 5% za każdy dzień przebywania w okolicy, rzut wykonywany codziennie i po spowodowaniu silnych fal; po ataku anakonda nie wynurzy się przez 4k8 dni).*

**Wyspa na jeziorze.**

Niewielka, ale wyraźnie odznaczająca się wyspa z odrobiną suchego lądu. Znajduje się tu tajna baza gildii Poszukiwaczy. W solidnych szafasach przechowują tu sprzęt, wyniki badań i znaleziska. Niedaleko od ich kryjówki straszą też pozostałości dawnego miejsca kultu, być może pamiętającego jeszcze czasy Mykonitów.

**Wstążka.**

Rzeka o szerokim korycie, wijąca się przez podmokłe tereny. W wielu miejscach nadaje się do spływu, choć wymagałaby oczyszczenia, a tu i ówdzie usunięcia złamanych wierzb, które gęsto porastają jej brzegi. Im bliżej jeziora, tym rzeka bardziej zatracza swoje granice i staje się bardziej zamulona.



### **Las Biskupów.**

Nikt nie zna pochodzenia jego nazwy, sięgającego chyba ery wstecz. Las charakteryzuje się ogromną bioróżnorodnością, ale najwięcej jest tu smacznych grzybów, przede wszystkim zadziwiająco dużych borowików. Nie powinno zatem dziwić, że nawet Ludzie, ryzykując kontakt z Aligatorami, zapuszczają się tutaj przed świtem, by nazbierać grzybów.

### **Wielki Las.**

Spory kompleks leśny, na zachodzie olsy i łęgi ustępują miejsca borom i buczynom. Dzięki temu żyjący w okolicy ludzie mają pod dostatkiem twardego drewna. Las jest bogaty w jagody, jeżyny i inne owoce lasu, ale zamieszkuje go także zwierzyna i inne, niebezpieczne stworzenia. Myśliwi polują tu porządnie uzbrojeni, a drwale chodzą z silną eskortą.

### **Szare Wzgórza i Skalaki.**

Jedno z niewielu suchych miejsc. Niestety, to niegościnne, ostre skały, nie pozostawiające żadnego schronienia, niezalesione, a porośnięte jedynie twardą trawą, mchami i porostami. Prawie nic tu nie żyje, a zapuszczają się tu jedynie asceci i z rzadka Poszukiwacze Katedr. Wśród bliźniaczo do siebie podobnych form skalnych bardzo łatwo się zgubić, ale za to z co wyższych skał w głębi formacji można pewnie zobaczyć panoramę Bagien Pięciu Katedr.



## C. TABELLE

PRZYKŁADOWA TABELA PODRÓŻY

(prędkość w heksach na dzień)	lasy	zarośla i pola	bagna	wzgórza	rzeka, jezioro
<b>pieszo</b>	3	k2 + 1	k2	2	-
<b>dwukółka, muł</b>	1,5	1	k2 - 1	2	-
<b>tresowana anakonda</b>	1	k4 - 1	k4	-	k4 + 2
<b>łódź</b>	-	-	0 – 0,5	-	k4 + 1

PRZYKŁADOWA TABELA POGODY

2k6	Pogoda (utrzymuje się k6-1 dni)
2-3	upalnie, parno, przelotne burze
4-5	słonecznie, ciepło, sucho
6	deszcz, duże zachmurzenie
7	małe zachmurzenie, ciepło
8-9	ulewa, rano i wieczorem mgła
10	burze z piorunami
11	porywisty wiatr, brak deszczu
12	anomalia pogodowa

TABELA SPOTKAŃ

2k6	wszystkie miejsca	jezioro	bagna	lasy
2	<i>rzucić w kolumnie „bagna”</i>	pozostałości Mykonitów	drażący ziemię robal	małe uroczysko
3	Ludzie (myśliwi, zbieracze, podróżni)	procesja, obrzędy Aligatorów	patrol z kobiecej wioski	ruiny, dawna wioska
4	martwi Ludzie albo Aligatory	statek patrolowy	gazy bagienne	k6 wiwerna
5	Poszukiwacze Katedr	wielki wąż wodny	kraken lądowy	sfora wilkorów
6	k4 ogromnych węży	stado piranii	k6 mięsożerne glonojady	drwale (2k10 plus eskorta)
7	zwierzę (wilki, dziki, sarny...)	ptactwo wodne	zwierzę (kapibary, łosie...)	zwierzę (wilki, jelenie, zające...)
8	wielki drapieżny ptak	ogromna ryba lub ławica	k4 mięsożerna roślina	drwale (3k6+3 plus eskorta)
9	Aligatory-buntownicy	rybacy (obu ras)	trzęsawisko	Poszukiwacze Katedr
10	patrol Aligatorów	topielec (ciało)	błędne ogniki albo pleń	<i>rzucić w kolumnie „bagna”</i>
11	k4+1 wiwerna	topielec (stwór)	patrol z męskiej wioski	rozgniewany niedźwiedź
12	<i>rzucić w kolumnie „lasy”</i>	Wielka Anakonda	znak dawnej cywilizacji	podziemia, lochy

### GENERATOR POSTACI

<b>k6</b>	<b>Ilu ich jest?</b>	<b>Kto to?</b>
1-2	jeden	Ludzie
3	kilku (k4 + 1)	Poszukiwacze Katedr
4	grupka (k6 + 4)	Aligatory (matriarchat)
5	grupa (3k6 + 3)	Aligatory (patriarchat)
6	horda (k10 x 10)	rzuć dwa razy

<b>k6</b>	<b>Losowe nastawienie do BG</b>
1	wrogie (zaatakuje, ucieknie, przeszkodzi)
2	nieprzychylnie (nie będzie pomagał)
3	neutralne (pomoże za podobną przysługę)
4	przychylnie (pomoże za niewielką przysługę)
5	pomocne (pomoże bezinteresownie)
6	znajoma postać albo postacie

<b>k20</b>	<b>Czym się zajmują (Aligatory)?</b>
1-3	polowanie
4-5	obrona wioski, patrolowanie terenu
6-8	wyplatanie przedmiotów z wikliny
9	rybołówstwo, połów żab
10	hodowla anakond, tresowanie, ujeżdżanie anakond
11	opieka nad jajami, opieka nad młodymi
12	obrzędy, święta, składanie ofiar, modlitwa
13	napadanie, wojskowe szkolenie młodych, trening
15-16	rzemiosło inne niż wikliniarstwo
17	badania genetyczne
18	zbieractwo (w tym materiały do badań genetycznych)
19	leczenie
20	sądownictwo

<b>k12</b>	<b>cecha (fizyczna, zewnętrzna)</b>	<b>k12</b>	<b>cecha (psychiczna, wewnętrzna)</b>	<b>k12</b>	<b>cecha (motywacja)</b>
1	nietypowy wzrost, waga czy kolor oczu	1	często się śmieje albo dramatyzuje	1	zemsta, gniew, złość
2	cechy drugiej rasy (ludzkie oczy, łuski)	2	pyszni się, jest dumny albo pewny siebie	2	żądza przygód, honor
3	wyjątkowo dobry ubiór, uzbrojenie	3	charyzmatyczna, władcza	3	szaleństwo
4	wyjątkowo biedny ubiór, brak uzbrojenia	4	nadzwyczaj inteligentny albo przyglup	4	odtrącenie przez bliskich
5	garbi się, kuśtyka albo krzywi	5	złośliwa, skora do kłótni	5	chęć przynależenia
6	tik nerwowy albo powiedzonko	6	cyniczny, spokojny, wysublimowany	6	miłość, przyjaźń
7	zły zapach z ust albo przyjemnie pachnie	7	ekscentryczna, dekadencja	7	zazdrość
8	pije, ma czerwony nos, chwiejny chód	8	nieśmiały, cichy, przygaszony	8	poczucie niższości albo wyższości
9	brak jednej lub dwóch kończyn	9	nerwowa, podeksytowana	9	rezygnacja, bezsilność, dekadencja
10	zmiany skórne; mutacja (aligator patr.)	10	powściągliwy, zimny, zdystansowany	10	strach, niepokój, panika
11	nietypowy ekwipunek (np. instrument)	11	hojna, szlachetna, dobroduszna	11	dezorientacja, błędne przesłanki
12	rany, zmęczenie, wyczerpanie itp.	12	chciwy, podstępny	12	chciwość, wyrachowanie, żądza władzy

### TABELA WĄTKÓW I PLOTEK

k20	wątki, plotki, wydarzenia
1	Ludzie/Aligatory zbierają się na wyprawę wojenną, przygotowują broń itd. Widziano, jak budują jakieś maszyny.
2	Ludzie osuszają nowe tereny, dokładniej na północ/wschód/północny-wschód od swojej wioski. Podobno chcą założyć kolejną osadę.
3	Święto religijne, konieczność złożenia ofiar, być może zapolowania na ludzi. Ludzkie święto: festyn, zabawa.
4	Wysoka kapłanka Aligatorów zdaje się popierać dążenia heretyków. Utrzymuje chyba z nimi kontakty.
5	Mykonici żyją i pojawili się na wyspie na jeziorze / na uroczysku / w III Katedrze.
6	Coś się dzieje we wszystkich Katedrach. To może pomóc wykryć ich położenie.
7	Wyłynęła nowa, druga katedra, gdzieś głęboko na bagnach
8	Widziano Wielką Anakondę. Spowodowała zniszczenia, zabiła Ludzi / Aligatorów. Wydaje się być na usługach Aligatorów / Ludzi.
9	Powstał związek pomiędzy Człowiekiem a Aligatorem!
10	Nastąpił przełom w badaniach genetycznych.
11	Patriarchalna wioska jest na pewno opętana przez grzyby czy inne porosty. To niemożliwe, by sami się tak zachowywali.
12	Katastrofa podczas eksperymentów genetycznych.
13	Gdzieś w górach są olbrzymie podziemia.
14	Na ludzkim cmentarzu coś się pojawia w nocy.
15	Epidemia choroby skóry.
16	Na bagnach są duchy.
17	Pożar lasu albo wybuch gazów bagiennych.
18	Zaginął patrol. Być może jest z tym związana inna frakcja, a być może to jakieś potwory na bagnach.
19	Poszukiwacze Katedr zbierają się, wyraźnie chcą połączyć siły w jakimś konkretnym celu. Może coś znaleźli.
20	Znaleziono artefakt dawnej cywilizacji. Być może to jeszcze z cywilizacji Mykonitów.

### TABELA ABSTRAKTÓW

k%	abstrakty
01-03	miłość, romans, uczucie, ogień
04-06	przyjaźń, więzy krwi, rodzina, braterskość
07-09	zdrada, zazdrość, lód, zimno
10-12	intrygi, spiski, koneksje, szlam
13-15	krzyk, ptactwo, bagna, polowanie
16-18	rdza, rozkład, gnicie, butwienie, wypaczenie, woda
19-21	gniew, nienawiść, ryk, powietrze
22-24	konflikt płci, nowa płeć, eugenika, ziemia, szkło



25-27	rośliny, drzewo, natura, równowaga, spokój
28-30	wspomnienia, nostalgia, duchy, cmentarz, noc
31-33	walka o władzę, wojna, śmierć, dzień
34-36	kwę, dziedziczenie, honor, świt, narodziny
37-39	strach, nieznanę, Lovecraft, zmierzch, plugastwo
40-42	artefakty, Katedry, odkrycia, magia
43-45	grzyby, porosty, Mykonici, niezrozumiała inteligencja, psionika
46-48	dziwne wrażenia (głosy, zapachy, temperatura)
49-51	bogactwo, rubiny, przepych, postęp technologiczny, kopalnia
52-54	żelazo, szkło, gotyk, nieznanę materiały, Katedry
55-57	zimno, zima, śnieg, szron, Ludzie
58-60	głód, pragnienie, bieda, choroba
61-63	dzieci, młodość, śmiech
64-66	męczarnie, ból, tortury, trucizna
67-69	starość, wiedza, kapłaństwo, zmarli, przepowiednie
70-72	pieśni, zabawa, święto, instrumenty muzyczne
73-75	magia krwi, oniryczne sceny, deprivacja sensoryczna
76-78	transhumanizm, przemiany, filozofia, pokój
79-81	seks, erotyka, wstyd, zakazane miejsca
82-84	ludzie, wróg, zagrożenie, ucieczka, płochliwość
85-87	potwory, dzikie bestie, zwierzęta, pierwotność, mech, kły
88-90	kosmos, gwiazdy, konstelacje, gwiazdy są w porządku, przybysze, rakiety
91-93	porwanie, zaginięcie, ratunek, pościg, ślady
94-96	dyskusja, argumenty, głos, dominacja
97-99	rzuć dwa razy
00	rzuć trzy razy

#### D. DLACZEGO TO JUŻ KONIEC?

Powyższe tabele wystarczą do rozegrania kilku sesji na **Bagnach Pięciu Katedr**. Później wystarczy, że nieco bardziej szczegółowo opiszesz niektóre miejsca i być może zmienisz kilka pozycji w tabeli spotkań. Ale jeżeli potrzebujesz dodatkowych tabel, nie bój się tworzyć – to, co tu znajdziesz to tylko rdzeń, który możesz obudować wedle swoich upodobań. Miłej zabawy!