



„W wielu miejscach na Torilu istnieje lokalna wersja legendy o magicznej chacie, która podróżuje po świecie. Zamieszkuje ją dziwny człowiek, władający potężnymi mocami. Wśród szczególnie prymitywnych ludów, takich jak na przykład społeczeństwo dzikich krasnoludów w Chulcie istnieje przekonanie, jakoby chata była siedzibą bóstwa, które odwiedza swoich wyznawców w całym Faerunie. Znów stare kobiety w Damarze straszą chatą swoje wnuki, mówiąc im, że mieszka tam okrutny czarnoksiężnik, który zjawia się nagle wraz ze swym domem, zwabia do środka i porwuje dzieci. Istnieje również przesąd mówiący, iż człowiek ten jest twórcą „magicznych drzwi” – prawdopodobnie portali, które buduje w różnych miejscach. Wielu poszukiwaczy przygód twierdzi, że widzieli chatę na własne oczy, a nawet badali jej wnętrze. Nie można jednak wierzyć takim opowieściom, a raczej należy je przypisać szczególnej wyobraźni rządzonych sławy bohaterów... W końcu nie istnieją magiczne domy, pojawiające się i znikające wedle własnej woli.”

Z „Księgi 1000 legend Faerunu” Garila Wiedzącego

WĘDROWIEC

Wędrowiec, to lokacja osadzona w świecie Zapomnianych Krain, która pozwoli Tobie, drogi Mistrzu Podziemi, w łatwy sposób rzucić graczy w wir najdziwniejszych wydarzeń. Możesz za jego pomocą angażować ich w najróżniejsze spotkania losowe, a nawet sprawić, by cała kampania toczyła się wokół tego miejsca. Oczywiście, dokładny sposób użycia niniejszego materiału zależy tylko od ciebie i możliwości jest mnóstwo. Do pełnego wykorzystania tego materiału potrzebne są *Podręcznik Gracza*, *Podręcznik Mistrza Podziemi*, *Księga Potworów*, *Zapomniane Krainy: Opis Świata* oraz *Rasy Faerunu*.

INFORMACJE OGÓLNE

Wędrowiec to najzwyklejsza drewniana chata. Budynek ten ma jednak niezwykłą właściwość: samoistnie teleportuje się do różnych miejsc na Torilu (lecz nie na innych planach, nawet Eteryicznym), jak przy użyciu zaklęcia *teleportacja przedmiotu* (Poziom czarującego 20). Przenoszenie chaty możliwe jest dzięki zaklęciu *lekkość* (opisanym w dodatku) stworzonemu przez właściciela Wędrowca – maga Trawelusa.

Oprócz tego, wewnątrz chaty znajduje się *portal*. Przenosi on śmiałków w losowo wybrane miejsce, w którym Trawelus stworzył inny *portal*. Komunikacja między nimi jest obustronna.

HISTORIA WĘDROWCA

Uwaga: te informacje przeznaczone są dla Ciebie, Mistrzu Podziemi, i mają lepiej zaznaczyć się z lokacją. Niemniej jednak, jeśli taka jest twoja wola, możesz w jakiś sposób sprawić, że gracze dokładniej poznają historię tego miejsca.

Trawelus był mistrzem magii przywołań, a także znamienitym twórcą *portali*. Jego największą pasją było podróżowanie. Aby

błyskawicznie dotrzeć do celu używał zaklęcia *potężniejsza teleportacja* – w ten sposób mógł przenieść się do miejsc, o których tylko słyszał, a które z chęcią by poznał. Wiązał się z tym jednak spory problem: Trawelus był też wielkim domatorem i każdy dzień spędzony poza sprawiał mu przykrość. Postanowił więc teleportować swój dom razem ze sobą. W swoich podróżach dotarł między innymi do ukrytych w dżunglach Chultu osad dzikich krasnoludów, na dno Wielkiej Rozpadliny, odwiedzał Elminstera w Cienistej Dolinie i pomagał młodym poszukiwaczom przygód w walkach z nieumarłymi niedaleko Bitwy Kości. Niewielu wie, że Trawelus pracował ze słynnym Volothampem Geddarmem przy pisaniu jego przewodników. Starał się jednak, aby nikt nie odkrył jego sekretu: Wędrowca. Trawelus powoli dostrzegał, że chata przesiąka magią, a poza tym trzymał w niej wiele cennych, magicznych przedmiotów. W tym celu ukrywał chatę przed ludźmi na wszelkie możliwe sposoby: począwszy od maskowania domu *trwałym obrazem*, po używanie *niewidzialności*.

W miejscach, które podobały mu się najbardziej, budował portale. Celowo sprawiał, aby nie wyróżniały się one z



otoczenia. Tworzył je między innymi w dziuplach starych drzew, lub oknach zabitych dechami szop. Nikt o nich nie wiedział, gdyż Trawelus starał się pracować w sekrecie. Mag stworzył też główny *portal*, znajdujący się w Wędrowcu, który służył do szybkiej komunikacji z pozostałymi.

Po śmierci czarodzieja z domem zaczęły się dziać dziwne rzeczy: za pomocą magii pojawiał się nagle w jakimś miejscu Torilu, a po kilku godzinach znikał, aby wylądować w zupełnie innej części świata. Pasjonaci badający pojawianie się Wędrowca odkryli, że są to między innymi te miejsca, do których w przeszłości prawdopodobnie podróżował Trawelus. Cały czas jednak zastanawiają się nad całą resztą. Prawda jest taka, że Wędrowiec posiadał część umysłu twórcy, odpowiedzialną za jego pragnienia, dlatego podróżuje także tam, dokąd mag chciał się udać za życia. Nikt jednak nie wie, w jaki sposób dom samoistnie się teleportuje. Możliwe, że przesiąknął czarem, który tak często rzucał nań Trawelus. Jedno jest jednak pewne: Wędrowiec kryje jeszcze wiele tajemnic...

PODRÓŻE WĘDROWCA

Wędrowiec podróżuje po Faerunie, tak, jakby rzucano na niego czar *teleportacja przedmiotu*. W związku z tym nie może zabierać w podróż przebywających w środku bohaterów. Zostawia ich w miejscu, w którym byliby, gdyby zamiast w domu znajdowali się na zewnątrz. Wędrowiec teleportuje się co 3k10 godzin, jednak Ty, Mistrzu Podziemi, możesz dowolnie regulować ten czas. Sposób na podróżowanie Wędrowcem jest tylko jeden. Mianowicie bohaterowie, którzy wejdą do chaty, prawdopodobnie dość szybko odkryją znajdujący się tam portal. Jest on aktywny przez 24 godziny na dobę, więc korzystanie niego z pewnością nie sprawi kłopotu. Portal przenosi herosów w najciekawsze miejsca Faerûnu, gdzie o przygodę nietrudno.

Jeszcze informacja odnośnie miejsc, w których pojawia się chata. Konkretną lokalizację, pozostawiam twojej decyzji, musisz jednak pamiętać o jednej regule: Wędrowiec pojawia się jedynie w miejscach w jakiś sposób znanych, bądź też niezwykłych, czy to z powodu unikalnej flory lub fauny, czy z powodu budynku znanego w całym Faerunie, czy faktu zamieszkania przez znaną istotę/istoty.

Od autora: przy tworzeniu tego tekstu spotkałem się z pytaniami „dlaczego nie można podróżować, będąc wewnątrz domu?”. Po pierwsze: mechanika związana z czarem, używanym do teleportowania chaty. Teoretycznie można ją nagiąć, lecz wtedy, w połączeniu z czarem *lekkość*, *teleportacja przedmiotu* byłaby zaklęciem o bardzo szerokim zastosowaniu (wyobraźcie sobie, że nagle, na polu walki, pojawia się okuty blachami barak, z którego wybiega kilkunastu wojowników). Po drugie: takie wyjście daje ciekawe rozwiązania mechaniczne. BG mają dosyć czasu, aby znaleźć *portal* i z niego (najprawdopodobniej) skorzystać. Po przejściu przezeń lądują w jakimś dziwnym miejscu. Postanawiają powrócić tą samą drogą, jaką przybyli. Spokojnie lądują w chacie. W końcu chcą ją opuścić i... okazuje się, że tym razem Wędrowiec nie stoi na polanie, w Gęstej Puszczy...



WĘDROWIEC W PRZYGODZIE

Latwo wpleść Wędrowca do przygody. Najprostszym sposobem, jest postawienie nagle przed oczyma podróżujących traktem bohaterów małej, drewnianej chatki. Wydarzenie takie z pewnością wprawi herosów w konsternację (chyba, że jest to grupa wyjątkowo spokojnych istot, które w życiu napotkały już deszcz pierścieni z szafirem, giganta z kompleksem niższości oraz balonowy zamek, dryfujący nad lasem ogromnych brokułów) i będą chcieli zbadać ów dziwny przybytek. Jeśli wejdą do środka, możesz być zadowolony, Mistrzu Podziemi, gdyż jesteś na dobrej drodze do odkrycia przed nimi tajemnic Wędrowca... Oczywiście są też inne sposoby na przedstawienie herosom budynku: pogłoski, o tajemniczej chacie, która zmaterializowała się nieopodal pobliskiego lasu, druidzi, proszący bohaterów o pomoc w usunięciu z ich świętego miejsca dziwnego przybytku. Cokolwiek byś wymyślił, pamiętaj o kilku zasadach:

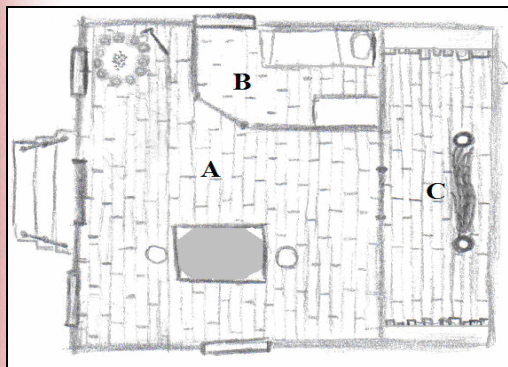
- Śmiałkowie nie mogą spieszyć w celu wypełnienia innego zadania. Pojawienie się Wędrowca będzie zapewne oznaczać poświęcenie wielu godzin, a nawet dni, na zbadanie go.
- Budynek może się zmaterializować jedynie w okolicach słynnych, lub niezwykłych. To do takich miejsc najczęściej podróżował Trawelus.
- Nie ma szans na spotkanie Wędrowca, jeżeli herosi badają na przykład głębiny morską, lub ciasny loch. Może on się pojawić jedynie tam gdzie, są warunki do życia dla ludzi, jest wystarczająca przestrzeń i w miarę równe podłoże.

Gdy już bohaterowie ujrzą chatę, możesz przeczytać ten opis.

Przed sobą widzicie dość wysoki, (ok. 8 metrów do szczytu dachu) drewniany domek. Jego ściany skrzą się lekko wieloma barwami. Stoicie naprzeciwko frontowej ściany budynku. Do drewnianych drzwi prowadzą trzy niskie stopnie. Z dwóch stron otoczone są rzeźbionymi poręczami. Po bokach, na wysokości 1 metra, znajdują się dwa okna. Nie mają szyb ani zastłon. Boczne ściany domu są niemal całkowicie pozbawione jakichś znaków szczególnych. Na każdej z nich jest tylko jedno okno – również pozbawione szyb. Ponad zachodnią ścianą, bliżej frontu, widzicie mały, kamienny komin. Nie leci z niego dym. Tylne ściana chaty jest zupełnie pusta. Wszystkie deski wyglądają na mocne. Dach budynku jest spadzisty, lecz nie na tyle, aby zmieściło się pod nim drugie piętro lub strych. Pokryty jest gontem. Ogólnie domek sprawia wrażenie zwyczajnego budynku mieszkalnego, niczym się niewyróżniającego. Dziwią jedynie niesamowite, kolorowe rozbłyski na ścianach...

Jeśli herosi chcieliby zajrzeć do środka, nie napotkają żadnych przeszkód – drzwi są otwarte. Poznajmy w takim razie wnętrza Wędrowca...

PLAN BUDYNKU



1 cm = 1 m

Opisy pomieszczeń:

A - Duży pokój: To pomieszczenie pełniło niegdyś rolę holu, kuchni, jadalni, i pokoju dziennego. Prawdopodobnie tutaj skierują swe kroki poszukiwacze przygód - chyba że wybiorą wejście przez okno. Z powodu niezabezpieczonych okien hula po nim wiatr. Atmosfery tajemniczości dodaje jeszcze jeden fakt: w głowach śmiałków zaczęły się odzywać tajemnicze głosy, donośne, mówione bezbarwnym głosem. Są to ślady wspomnień Trawelusa. Nieudany **rzut obronny na Wolę, o ST 10** powoduje, że śmiałkowie wpadają w panikę na 1k4 minut (biegają bezradnie po pokoju). Herosi słyszą tajemnicze słowa, lub zdania, we wspólnym:

Ach... Wiedziałem, że na Północy wieją mroźne wiatry, ale aż tak...!

...nie ...przybywam w pokoju ...nie chcę was skrzywdzić...

Nigdy nie wiedziałem czegoś podobnego... będę musiał zbadać to w chacie...

Oczywiście możesz dowolnie zmieniać teksty, pamiętaj jednak, aby nie podawać w nich nazw geograficznych, imienia Trawelusa lub nazwy Wędrowiec.

Podłoga w chacie zrobiona jest z desek, każda o wymiarach mniej więcej 10 cm x 1,5 m W pomieszczeniu stoi stół oraz dwa krzesła, a w kącie widać palenisko. Jest to zwyczajny krąg kamieni. W środku, na twardej, granitowej płycie,

rozsypany jest popiół. Obok leży pogrzebacz. Przeszukiwanie miału nie przyniesie jednak żadnych rezultatów. Większość płaskich powierzchni pokrywa kurz. Bohaterowie na pewno zwrócą uwagę, na wiszące na wschodniej ścianie przedmioty. Są one przymocowane do dębowej, oszlifowanej deski. Test **Spostrzegawczości, o ST 10** pozwoli herosom dostrzec, że na tym ekwipunku nie osiadł kurz. Jeżeli bohaterowie będą próbowali zabrać go, okaże się, że to tylko iluzje. Ale czy na pewno? Wypowiedzenie nazwy jednego przedmiotu sprawi, że stanie się on materialny. Aby ją poznać, trzeba zdać test **Wiedzy (geografia), o ST 17 - 22+**. Na ścianie wisi 6 przedmiotów, lecz ilość rozpoznanych zależy od wyniku rzutu, wraz ze stosownym modyfikatorem. Wszystko przedstawiłem w pobliskiej tabelce.

Wynik:	Rozpoznany przedmiot i miejsce, z którego pochodzi:
17	Skórzana tarcza* - Chult
18	Jak przy 17 oraz Chondatski stalowy miecz* - Chondath
19	Jak przy 18 oraz Wodny łuk długi** - Smocze Wybrzeże
20	Jak przy 19 oraz Arktyczny harpun** - Północ
21	Jak przy 20 oraz Latająca kopia** - Przesmyk Villon
22+	Jak przy 21 oraz Rodowe insygnium drowów** - Pomrok

* przedmiot z suplementu *Zapomniane Krainy: Opis Świata*

** przedmioty z suplementu *Rasy Faerunu*

Jak już pewnie się domyśliłeś, Mistrzu Podziemi, są to pamiątki z wypraw Trawelusa, jednak herosi nie mogą na razie o tym wiedzieć. Nie możesz im tego wyjawiać - ta informacja może się przydać, gdy już zbadają *portal* - precjoza stanowią wskazówkę, dokąd może on prowadzić. ale o tym później. Teraz, drogi Mistrzu, możesz nagrodzić śmiałków odpowiednim ekwipunkiem.

B - Sypialnia maga: Ten pokój był używany przez Trawelusa jako sypialnia. Stoi tu rozklekotane, drewniane łóżko - o dziwo zaścielone - i wysoka na dwa



metry, rzeźbiona szafa. Wygląda na nową – w rzeczywistości jest magicznie zakonserwowana, tak jak i reszta chaty. W środku jest pusto. W pokoju ukryty jest jeden, niezbędny do dalszej eksploracji przedmiot: mianowicie klucz do pokoju z portalem (lokacja C – patrz dalej). O ile śmiałkowie sami nie wyrazili chęci przeszukania pokoju, możesz teraz, Mistrzu Podziemi, wykonać test **Spostrzegawczości, o ST 10**. Sukces, pozwoli im znaleźć, leżący pod łóżkiem klucz. Przeczytaj teraz poniższy opis:

Widzicie, że coś błysnęło pod łóżkiem. Schylacie się, aby sprawdzić, co to. Na ziemi leży długi na ok. 10 cm, metalowy klucz. Jego oko ma kształt róży wiatrów, a na trzonku widać napis we wspólnym: Życie jest podróżą.

C - Komnata z portalem: W tym szerokim pokoju, pomiędzy dwoma regałami pełnymi książek, znajduje się główny *portal*. Na początku kilka słów o biblioteczkach. Wykonane są z drewna, a każda z półek wypełniona jest szczelnie zakurzonymi tomiskami. Większość z nich jest nieczytelna i bezużyteczna, lecz udany test **Przeszukiwania o ST 15** (dla każdego regału) ukazuje bohaterom ukryte pośród książek pergaminy. Około 1k4 z nich można odczytać. Są to zapiski z wypraw Trawelusa, pozostawione przez samego maga.

Przejdźmy teraz do „deseru”, czyli *portalu*. Są to dwie kamienne kolumny, z wyrzeźbionymi mapami różnych części Torilu zwieńczone dwoma globami. Na pierwszy rzut oka nie widać między nimi nic niezwykłego, lecz gdy w promieniu metra od kolumn znajdzie się jakaś istota, przestrzeń między nimi zaczyna jarzyć się fioletowym światłem. Przejście przez nie przemieszcza śmiałka w wybrane miejsce, a to daje Tobie, Mistrzu Podziemi, duże pole do popisu.

POMYSŁY NA PRZYGODE

Kryjówka: Tajemnicza organizacja z Candlekeep postanowiła zorganizować swoją kryjówkę w Wędrowcu, który pojawił się niedaleko Świecowej Wieży. Kłopot w tym, że nie wiedzą, w jaki sposób sprawić, aby budynek teleportował także ludzi... Proszą więc bohaterów o pomoc. Jeśli jednak ci odmówią, czekają ich nieprzyjemne konsekwencje, gdyż do gildii należy kilku znaczących zabójców na Wybrzeżu Mieczy. A budynek może w każdej chwili zniknąć...

Gdzie jest moje dziecko?: W Neverwinter nastąpiła tajemnicza plaga zniknięć dzieci. Wszystkie łączyło to, że często bawiły się nad rzeką przepływającą przez miasto. Czy ma to związek z tajemniczym domem, który pojawił się na kilka godzin niedaleko wulkanu Hotenow?

Pojawiam się i znikam: Krasnoludy z Cytadeli Felbarr ogarnęła panika. Co pewien czas, niewiadomo skąd, pojawiają się tam bandy tanarruków, mordują, palą i grabią co się da, po czym znikają równie niespodziewanie, jak się pojawili. Świadkowie widzieli ich niedaleko opuszczonej kopalni w pobliżu Cytadeli. Czy ma to jakiś związek z legendą o istniejącym tam *portalu*?

Powrót taty: W momencie, gdy ma zostać wykonany wyrok śmierci za ojcoobójstwo, na placu, gdzie ustawiono szubienicę, pojawia się nagle drewniana chata, z której wychodzi starszy mężczyzna. Spostrzegłszy skazańca woła, że to jego syn i opowiada radcy miasta historię, jak to został porwany przez latającego dom, co miało spowodować postawienie dziecku zarzutów. Nawet sam skazany nie wie, co powiedzieć. Radca potrzebuje do pomocy prawdziwych bohaterów.

Kto pierwszy: Dwie wrogie sobie grupy poszukiwaczy przygód otrzymały informację, że wewnątrz Wędrowca, ukryta została mapa sal Eveningstar. Znają także obecną lokalizację budynku. To łakomy kąsek. Rozpoczyna się wyścig z czasem... i przeciwnikami. Jaką rolę zajmą BG?

Ja tam byłem, nektar i ambrozje piłem: W mieście bohaterowie spotykają człowieka, który twierdzi, że dzięki



pewnemu portalowi, udało mu się dostać na jeden z planów zewnętrznych, do siedziby urzędującego tam bóstwa. Zachwycony opowiada o rozmowie z potęgą i zapewnia, że dostać się tam można bardzo łatwo. Niestety, mężczyzna nie za bardzo pamięta, jak wyglądał ten portal i gdzie jest. Mamrocze coś tylko o drewnianej chacie, która objawiła mu się nad brzegiem morza. Czy to tylko gadanie szaleńca?

Ostatnia podróż: BG spotykają pewnego emerytowanego poszukiwacza przygód, który prosi ich o pewną przysługę. W czasach swej młodości odnalazł on tajemniczego Wędrowca i odbył wielką podróż przez *portal* wewnątrz. Chciałby powtórzyć to przed śmiercią. I jak tu odmówić pomocy...

DODATEK

Lekkość

Przemiany

Poziom: Cza/Zak 5

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 runda

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięty przedmiot

Czas działania: 1 godzina/ poziom (P)

Rzut obronny: Wola neguje
(nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak
(nieszkodliwy)

Zakęcie to obniża wagę dotkniętego przedmiotu o 100 kg na poziom (do maksymalnie 2 ton). Nie można za pomocą tego czaru zmniejszyć ciężaru poniżej 0 kg.

Koncentrator: ptasie piórko.

Komponent materialny: 1 gramowy odważnik oraz mała waga.