PRZYGODA DO BESZAMELA

Jedz, śpij i szlochaj

Pulpowa przygoda ze szczyptą śledztwa
i deserem z dramatu

PAWEŁ „WYSPA" KLIMAS

Tytuł: ***Jedz, śpij i szlochaj***

Autor: Paweł „Wyspa” Klimas
Korekta i wsparcie merytoryczne: Joanna Marcinkowska
Projekt okładki: Joanna Marcinkowska

Testerzy scenariusza:
Runda 1: Michał Klimas, Joanna Marcinkowska
Runda 2: Jeremi Baka, Airis Kamińska, Michał Nowak, Zbigniew Zych

Mechanika: Adventurers!: Beszamel z drobnymi modyfikacjami
Setting: Beszamel z drobnymi modyfikacjami

Liczba graczy: 3-4
Gotowe postacie: częściowo
Liczba sesji: 1-2

Opis: Hermann von Altstadt, znany i szanowany Krytyk Kulinarny Pyrlandii wraz ze swoją córką oraz służbą udaje się w ostatnią trasę po karczmach na granicy z Wegetarią. Jego cel jest prosty - ostatecznie przekonać swe dziecko, że życie Poszukiwacza Przygód jest dużo mniej interesujące niż kariera Krytyka Kulinarnego. Mimo swojego doświadczenia nie spodziewał się tego co zastanie w pięciogwiazdkowej karczmie - Za Winklem.

Spis treści

Opis scenariusza **5**

Streszczenie **6**

Mechanika **7**

Opis świata przedstawionego **8**
Rasy 8

Bohaterowie graczy **10**
Córka krytyka - Blanka „Pianka" von Altstadt 10
Woźnica - Billie 11
Kamerdyner - Alfred 12
Uczennica Krytyka - Melba 13
Alternatywne imiona postaci 14
Relacje postaci 14

Bohaterowie niezależni **15**
Hermann von Altstadt 15
Ferdinand von Mortke - Kołatka 15
Johan - Pachołek 16
Elwira - Najemniczka 16
Alric - Najemnik 16
Anna - Bardka 16
Helga - Właścicielka - piec 17
Sir Roderyk - Właściciel - fartuch 17
Płaczka - Dzbanek 17
Edward (Edgar Sto Ostrzy) - Kucharz 18
Sprzątek - Istota w piwnicy 18
Hołodomor - Demon 18

Walka **19**
Hołodomor 19
Elwira 21
Helga 21

Wskazówki dla Mistrza Gry **22**

Rozpoczęcie **23**
Scena 1 - Pod Krzywą Lutnią 23
Ogólny pogląd sytuacji 23
Wskazówki do konstrukcji sceny 23

Inspiracja do wnętrza karczmy 24
Przykładowy opis 24
Wskazówki do prowadzenia rozgrywki 24
Scena 2 - Za Winklem 25
Jeśli to twoja pierwsza scena 25
Ogólny pogląd sytuacji 25
Wskazówki do konstrukcji sceny 25
Przykładowy opis 26
Wskazówki do prowadzenia rozgrywki 27
Konfrontacja z Ferdinandem von Mortke 27

Dzień **28**
Ogólny pogląd sytuacji 28
Wskazówki do konstrukcji sceny 28
Przykładowy opis 29
Wskazówki do prowadzenia rozgrywki 29
Dodatkowe elementy, które mogą się pojawić 30

Noc **32**
Ogólny pogląd sytuacji 32
Wskazówki do konstrukcji sceny 32
Wskazówki do prowadzenia rozgrywki 32
Dodatkowe informacje 33

Poranek **34**
Ogólny pogląd sytuacji 34
Wskazówki do konstrukcji sceny 34
Wskazówki do prowadzenia rozgrywki 35

Zakończenie **36**
Rozwiązanie sprawy w rozdziale Dzień 36
Przykładowy opis 36
Porażka graczy w walce z Hołodomorem 37
Przykładowy opis 37
Potencjalne różnice 38

Materiały dodatkowe **39**
Muzyka 39
System oceniania karczm 40
Mapa Karczmy 40

Opis scenariusza

„Kuchnia to ciężkie środowisko, kształtujące wyjątkowo silne charaktery.”
- Gordon Ramsay

Jedz, śpij i szlochaj to przygoda nastawiona w znacznej mierze na eksplorację zarówno przestrzeni jak i własnych postaci, a to wszystko wzbogacone szczyptą śledztwa. Jednocześnie jest to punkt zwrotny w życiu wielu podróżnych, a w tym tych, którzy nigdy wcześniej nie słyszeli o znanym i szanowanym Krytyku Kulinarnym Hermannie von Altstadt.

Chociaż *Beszamel* można postrzegać jako stosunkowo „lekki" setting, którego mechanika jest dość heroiczna, a sam scenariusz zakłada prowadzenie w stylistyce pulpu, to należy pamiętać, żeby nie traktować go jako absurdalnej komedii - ten gatunek chowa w sobie znacznie więcej. Nastrój tej historii łagodnie przechodzi z beztroski w niepokój, a następnie w poczucie zagrożenia. Bezpieczeństwo znika, a to co było do tej pory pewne i niezmienne gwałtownie przechodzi metamorfozę.

Scenariusz ten niepostrzeżenie porusza trudne tematy wśród których znajdzie się granica przebaczenia, siła miłości, wolność, odmienność, wiara, okrucieństwo w imię egoizmu oraz wiele innych wprowadzonych pod przykrywką pozornie mało istotnych elementów.

Streszczenie

„Nie może być polędwicy mrożonej do tatara, to jest przestępstwo.”
- Magda Gessler

Hermann von Altstadt, pyrlandzki krytyk kulinarny, wyrusza na swoją ostatnią wyprawę, w której zaktualizuje oceny karczm graniczących z Księstwem Wegetarii. Wraz z nim w podróż rusza jego kamerdyner Alfred, woźnica Billie, uczennica Melba oraz córka Blanka von Altstadt.

Początkowo trasa wydaje się nie zwiastować niczego dziwnego, a wręcz obfituje w wiele pozytywnych wydarzeń, z których najnowsze to podwyższenie 3-gwiazdkowej oceny przydrożnej karczmy do 3,5 gwiazdki oraz łącząca się z tym biesiada.

Najbliższy cel podróży to coś, czego Hermann wyczekiwał przez cały czas jej trwania: pięciogwiazdkowa karczma górska *Za Winklem*. Niestety, jak miała pokazać przyszłość, okaże się, że karczma ta jest legowiskiem podstępnego Hołodomora - demona głodu, który stara się pożreć co bardziej samotnych gości. Najpierw, rzucając na nich swoją Klątwę, powoli zamienia ich w Ożywione Sprzęty, by ostatecznie zmienić ich w zwykłe przedmioty.

Na szczęście dla podróżnych, dzięki błędowi, jaki popełnił demon: Płaczka - tamtejsza niema służąca - była w stanie ostrzec kucharza, który podobnie jak inni, w wyniku Klątwy demona stracił swą pamięć. Od tego momentu kucharz robi wszystko, by trzymać nowych gości jak najdalej od tego przeklętego miejsca. Podróżni przybywający na miejsce są częstowani przez niego tak ohydnym posiłkiem, że decydują się nie zostawać na noc, co sprawia, że demon jest coraz bardziej zdesperowany.

Niestety, kucharz nie spodziewał się, że najnowszym gościem karczmy będzie Krytyk Kulinarny ze swoją świtą oraz osoba pozbawiona smaku. Gniew Hermanna sprawia, że, w obawie przed otrzymaniem od niego najniższej możliwej noty, demon władający tym miejscem planuje go zabić, zmieniając go w jeden ze swoich przedmiotów. Jedyne, co może go powstrzymać, to świta Krytyka, która zostaje mimowolnie wciągnięta w sam środek okrutnego spektaklu.

Mechanika

„Pan Bóg stworzył jedzenie, a diabeł kucharzy.”
- James Joyce

System **Adventurers!**, na którym bazuje **Adventurers!: Beszamel** jest, w swojej istocie, bardzo prosty. Poniżej przybliżę modyfikacje, które proponuję wprowadzić do zasad gry na rzecz poniższego scenariusza.

Kości: Standardowo zaleca się posiadanie 2k6 (dwóch kości sześciościennych), ale osobiście proponuję przygotować 3k6 na każdego gracza oraz dla Bajarza (Mistrza Gry w Beszamelu). Ten zabieg znacznie przyspiesza rozgrywkę i ułatwia ją pod pewnymi względami.

Wytrzymałość: W tym scenariuszu możliwości obecne po utraceniu całej Wytrzymałości przez postać zostają wzbogacone o możliwość zostania porwanym przez **Hołodomora.**

Magia: Jako, że w scenariuszu znajduje się tylko jedna postać, która włada czarami, najlepiej porozumieć się z graczem tej postaci, czy zasady Beszamelu dotyczące Magii Kanapkowej są dla niej/niego satysfakcjonujące. Osobiście, prowadząc tę sesję, preferowałem używanie magii z **Adventurers!** w imię większej elastyczności i wygody dla gracza, jednak ostateczna decyzja zależy od ciebie i osoby, z którą grasz. Pamiętaj. Najważniejsze jest to, żebyście wszyscy dobrze się bawili, a nie by każde słowo w podręczniku znalazło odzwierciedlenie w waszej grze.

Opis świata przedstawionego

„Bułka tarta to nasz narodowy symbol bohaterski, to nasz wkład w światową kuchnię.”
- Robert Makłowicz

W świecie, gdzie Poszukiwacz Przygód stał się nowym, rozchwytywanym zawodem, karczmy, tak uwielbiane przez wszelkiej maści podróżników, stały się centrum aktywności społecznej. W oczekiwaniu na zadania, przy popijawach i mordobiciach, znalazła się jakaś nuta bezpieczeństwa. Z tego powodu ekspansja karczm rozpoczęła się na dobre.

W tej chwili, na niemal każdym szlaku znaleźć można dobrze zaopatrzony budynek, zawsze otwarty dla podróżnych. Jedyny problem stanowiła różnica w jakości usług. Ustny przekaz o najlepszej grochówce w *Urwanym Trzewiczku* nie wystarczył. Wtedy z pomocą przyszła magia. Od czasów Wielkiej Rewolucji Kulinarnej każdy z Poszukiwaczy Przygód posiada małą, magiczną książeczkę, która zawiera w sobie informacje o wszystkich znanych karczmach wraz z ich oceną, krótkim opisem, recenzjami i jadłospisem. To wszystko zaś uzupełniane jest na bieżąco przez Krytyków Kulinarnych. Jest to jeden z najważniejszych zawodów w znanym świecie. Uzbrojeni w opasłe tomiszcza ze skomplikowanymi zamkami podróżują od jednego przybytku do kolejnego i oceniają je, ciągle uaktualniając wszystkie Przewodniki po Karczmach.

Akcja scenariusza rozgrywa się w Pyrlandii, charakteryzującej się miriadami miasteczek i wiosek, rozległymi polami uprawnymi oraz gęstymi lasami.

Rasy

„Beszamel jest grą, w której nie można wcielić się w człowieka. Taka rasa jest w tym świecie nieznana. Zamiast tego mamy do wyboru sześć innych: elfy, krasnoludy, niziołki (najliczniejsza rasa Beszamelu), ożywione przedmioty, pożeracze, szybkowary”

Mimo wszystko zalecam, by, jeśli gracze nie mają doświadczenia z Beszamelem, traktować postacie (poza postacią Billiego) jako ludzkie. Scenariusz zawiera wystarczająco dziwnych aspektów, a ten prosty zabieg może dać więcej komfortu graczom oraz zwiększyć ich immersję.

Poniżej przedstawiam nietypowe rasy, z którymi bohaterowie graczy będą mieli styczność:

Pożeracze

Pożeracze to dziki i agresywny wyspiarski lud. Są wysocy, dobrze zbudowani, o śniadej skórze i czarnych włosach zaplatanych w warkoczyki. Mają wielkie paszcze z dwóch pozbawionych skóry kości: szczęki i żuchwy, uzbrojonych w rzędy ostrych zębów. Ich paszcza jest w stanie otwierać się znacznie szerzej niż u normalnych istot - niczym u węża. Pożeracze wykształcili własny rodzaj walki przypominający taniec, „chapsoeirę”, której ciosy mają za zadanie ugryzienie przeciwnika. Zazwyczaj są wrogo nastawieni do innych ras rozumnych i przez wielu są uważani za kanibali i potwory.

Tak przykładowo może wyglądać postać pożeracza. Grafika autorstwa Mickeymonster z DeviantArt przedstawiająca jego oryginalną postać, Parco - może być inspiracją dla gracza Billiego

Ożywione Sprzęty

Są one dość rzadkie, ale nie budzą specjalnego zaskoczenia o ile nie ma ich zbyt wielu w jednym miejscu. Ożywionym przedmiotom wyrastają twarze wyposażone w chwytny jęzor, a ich podstawy nabierają mobilności pozwalającej na swobodne poruszanie się skokami lub przy użyciu wystających części. Mogą to być lewitujące żywe miecze, magiczne kociołki na pajęczym trójnogu, zębate kufry, pierścienie, księgi, zaklęte lustra lub posągi.

Bohaterowie graczy

„W czasie uczty nie opowiadaj, jak należy jeść, lecz jedz, jak należy.”
- Epiktet

Płeć postaci graczy nie ma znaczenia dla przebiegu fabuły (z wyjątkiem jednej sceny, patrz: Rozpoczęcie - Scena 2) i można ją dowolnie zmieniać. W scenariuszu został zastosowany domyślny podział pół na pół.

Córka krytyka - Blanka „Pianka" von Altstadt

Od dziecka wykazywała magiczne talenty. Nie powinno więc dziwić, że marzy jej się życie Poszukiwaczki Przygód. Oczywiście jest to nie w smak jej nadopiekuńczemu ojcu, który nadal traktuje ją jak dziecko. Doprawdy, mógłby chociaż przestać nazywać ją Pianką... Na jej nieszczęście to przezwisko przyjęło się wśród świty jej ojca. Wydaje się, że **Hermann** postawił sobie za święty cel przekonanie jej, że lepiej jest dobrze zjeść, zarobić i do tego dobrze się bawić, niż walczyć z jakimiś monstrami. Blanka jest rozdarta. Życie **Krytyka Kulinarnego** jest rzeczywiście nie tylko wygodne, ale też upływa na poznawaniu różnorodnych, wielce ciekawych osób i podróżach po kraju, ale z drugiej strony nie pozwala poznać tego co nieznane, zapomniane czy dzikie. Nie jest też bezpośrednią pomocą cierpiącym, choć rzeczywiście stanowi wsparcie dla tych, którzy pomagają ofiarom bestii. Blanka będzie musiała podjąć wkrótce decyzję, co ma zamiar dalej robić.

Blanka jest zafascynowana poprzednim życiem **Alfreda**, który jest dla niej trochę jak wujek. W końcu niemal ją wychował. Chciałaby dowiedzieć się jak najwięcej o nim i jeśli to możliwe, nauczyć się od niego, ile tylko może. W końcu to ułatwiłoby jej dokonanie wyboru co do swojej przyszłości.

To dzięki Blance **Billie** został przygarnięty przez jej ojca. Dziewczyna ceni sobie jego towarzystwo, choćby ze względu na jego inne spojrzenie na świat. Dziewczyna zdaje sobie sprawę z tego, jak otoczenie może go traktować ze względu na jego rasę i w ramach możliwości ma zamiar go bronić.

Jeśli rozgrywka toczy się dla 4 graczy:
Melba jest dla Blanki jak błogosławieństwo. Dziewczyna jest przekonana, że to **Melba** zostanie następczynią ojca, a ona sama będzie wreszcie wolna. Nie do końca rozumie dynamikę jej i **Hermanna**, ale jest przekonana, że nie będzie musiała ograniczać się tylko do woli ojca.

Woźnica - Billie

Bycie **Pożeraczem** nie jest łatwe. Nawet mimo tego, że Billie nawrócił się na słuszniejszą dietę - zdrowe żywienie - wiele osób patrzy na niego jak na potwora. Choć dzięki tolerancji **Hermanna** i pozostałych nie musi znosić tego na co dzień, to zdarzają się momenty, gdy boleśnie przypomina mu się o jego odmienności. Od dawna nie jadł rzeczy, z którymi kojarzy się jego rasę - kamieni, drewna, metalu. Zamiast tego, gdy za namową **Blanki,** został przyjęty jako woźnica, zaczął raczyć się coraz lepszymi smakołykami, które często otrzymuje od Hermanna, by wraz z nim dokonać degustacji. Jest niezmiernie wdzięczny obojgu za danie mu szansy i gdyby to kiedyś było konieczne, nie zawahałby się narazić dla nich życia.

Relacje Billiego z **Alfredem** są dość specyficzne. Były Poszukiwacz Przygód nigdy nie wyrażał się negatywnie na jego temat, a nawet rozkwasił nos kilku osobom, które napastowały Billiego. Mimo to w obecności woźnicy zawsze jest czujny, jakby podejrzewał, że bestia, którą uśpił w sobie Billie nadal gdzieś drzemie i w każdej chwili może zaatakować. Nic bardziej mylnego - Billie jest łagodny i dzięki temu ma dobrą rękę do zwierząt. Przecież gdyby był niebezpieczny, zwierzęta nie ufały by mu tak łatwo.

Ostatnio trochę męczy go nadopiekuńczość wszystkich wobec niego i wolałby sam rozwiązywać swoje problemy niż pozwolić innym załatwiać je za niego.

Ostatnio odkrył, że fascynuje go muzyka, a raczej to, co czuje, gdy jej słucha. Do tej pory był w stanie zrozumieć wszystko przez pryzmat głodu i żołądka, ale muzyki nie da się zjeść, a jednak ta syci go i sprawia, że jego apetyt nieco maleje.

Jeśli rozgrywka toczy się dla 4 graczy:
Melba dołączyła do nich nie aż tak dawno temu. Billie docenia jej ambicję i pojedynki kucharskie, ponieważ ta po kryjomu daje mu próbować swoich dań, nim rzuci kolejne wyzwanie **Hermannowi**. Co prawda Billie nie ma takiej wiedzy jak Krytyk, a jego podniebienie jest raczej mało wrażliwe, ale stara się najlepiej jak potrafi pomagać uczennicy Krytyka.

Kamerdyner - Alfred

Wiele lat temu, po odniesieniu ciężkich ran w walce z jednym z drapieżnych owadów Wegetarii, Alfred trafił na **Hermanna**, który zatrudnił go na tak długo, jak ten zechce w imię wdzięczności za wykonywaną pracę, ale również jako sposób na wsparcie rekonwalescencji Poszukiwacza Przygód. Pracując dla Krytyka Kulinarnego Alfred odnalazł życie, które mu odpowiadało. Z jednej strony czasem pozbywa się niebezpieczeństw, o których **Hermann** nie ma nawet pojęcia, a z drugiej żyje wygodnie i bezpiecznie. Spełnia się też w roli przyszywanego wujka, bo choć sam nie zamierza jeszcze zakładać rodziny, dorastająca **Blanka** każdego dnia testuje jego cierpliwość.

Od dziecka **Blanka** miała pieszczotliwy pseudonim **„Pianka”**, którym obdarzał ją **Hermann**. Alfred doskonale wie, że ta od jakiegoś czasu nie przepada za tym zwrotem, co tylko bardziej motywuje go do nazywania jej w ten sposób. W końcu z jego perspektywy jest nadal małą dziewczynką, a nie zakręconą na punkcie **Poszukiwaczy Przygód** młodą dorosłą. Choć dziewczyna regularnie wypytuje go o przeszłość, ten wolałby uczyć ją tylko tego co niezbędne, a więc raczej ogranicza swoje opowieści czy uwagi do krótkich nauczek życiowych. Życie w eskorcie **Hermanna** mu odpowiada, ale gdy rozmawiali o planach porzucenia zawodu przez Krytyka i niepewności co do przyszłości **Pianki**, Alfred zobowiązał się, że jeśli ta wybierze żywot **Poszukiwacza Przygód**, zaopiekuje się nią na tyle, na ile będzie to konieczne.

Jednym z naiwnych, ale niezwykle skutecznych wybryków **Pianki** było przekonanie **Hermanna** by przygarnąć **Billiego**. Początkowo Alfred widział w nim potwora, który w każdej chwili jest gotów zaatakować niczego nie spodziewającego się Krytyka, ale okazało się, że jego przekonania nie są zgodne z rzeczywistością. Choć nie może pozbyć się odruchu bycia zawsze na baczności i głęboko w duszy wie, że jeśli zajdzie taka konieczność, będzie gotów wybić **Billiemu** wszystkie zęby, to teraz traktuje go jak członka tej pokręconej rodziny.

Jeśli rozgrywka toczy się dla 4 graczy:
Choć nikt poza **Melbą** o tym nie wie, to Alfred sprowadził potencjalną uczennicę do **Hermanna**. Wiedział, że dziewczyna chce się uczyć i jest utalentowana, a przy okazji, jeśli zastąpi Krytyka, będzie osobą, do której będą mogli wrócić wraz z **Pianką**, gdy młodociana idealizacja Poszukiwaczy Przygód przeminie i dziewczę zapragnie wrócić do znanego jej świata. Choć to nie on powinien to oceniać, uważa, że **Melba** świetnie nadaje się do zawodu Krytyka.

Uczennica Krytyka - Melba

Od zawsze miała dryg do gotowania i podniebienie wystarczająco czułe, by wychwycić niedoskonałości wielu uznawanych przepisów. Przez swoje niskie urodzenie nie była w stanie otrzymać praktyk u **Krytyków Kulinarnych**, więc zaczęła gotować dla **Poszukiwaczy Przygód**. Jak to mówią: *jeśli wejdziesz między wrony musisz krakać jak i one*. Z tego powodu Melba musiała nauczyć się walczyć, zwłaszcza, gdy przyszło jej podróżować z jakąś grupką. Jej bronią stała się warząchew, pamiątka rodzinna, którą ponoć jej pradziadek powalił niejednego potwora. Szermierka przy jej pomocy bywała nieco dziwaczna i początkowo budziła zastrzeżenia niejednego towarzysza na szlaku, ale gdy przekonali się, jaka siła drzemie w ponad metrowej łyżce, musieli zmienić zdanie.

Pewnego razu skontaktował się z nią **Alfred**. Od słowa do słowa doszło do tego, że została uczennicą **Hermanna**. Nie miała złudzeń i wiedziała doskonale, że może być dla Krytyka tylko alternatywą do **Blanki**. Robiła, co w jej mocy by zmienić tę postać rzeczy i ostatecznie jej się to udało. Teraz regularnie toczy bitwy na gotowanie z **Hermannem** i korzysta z pomocy **Billiego** w konstrukcji nowych, nietypowych przepisów.

Przez ten cały czas spodziewała się znaleźć w **Blance** konkurencję, ale stało się dokładnie odwrotnie. Córka Krytyka cieszyła się i wspierała ją w dążeniach do zostania następczynią **Hermanna**. Niespodziewanie ten oznajmił jej, że chciałby, by wraz z nim oceniła stan pięciogwiazdkowej karczmy, do której mają przybyć. Jakiś czas temu przeprowadziła też rozmowę z **Alfredem**, który poprosił, by w sytuacji, gdyby wraz z **Blanką** mieli wyruszyć na szlak, zawsze znalazło się miejsce dla nich w jej przyszłej świcie. Oczywiście zgodziła się, w końcu praktyki u **Hermanna** zawdzięczała ingerencji **Alfreda.**

Alternatywne imiona postaci

Poniżej znajdują się propozycje alternatywnych imion postaci w przypadku zmiany ich płci.

I. ***Syn Krytyka:*** Edmund „Edamek" von Altstadt, Rajmund „Racuszek" von Altstadt
II. ***Kamerdyner:*** Alojza, Alfreda, Anzelma
III. ***Woźnica:*** Berta, Inga, Dagna
IV. ***Kuchcik:*** Chochel, Pepin

Relacje postaci

Poniżej zamieściłem informacje dotyczące relacji postaci, które stanowią powszechną wiedzę dla członków drużyny.

- Od kiedy **Hermann** dowiedział się o marzeniu **Blanki**, zabierał ją na swoje wyprawy. **Alfred** jest byłym Poszukiwaczem Przygód zatrudnionym przez **Hermanna** i **Blanka** jest nim zafascynowana.
- **Alfred** i **Blanka** udali się raz na małą przygodę. Tam nieuważna dziewczyna została poparzona przez wściekłego Pokrzywiaka, a **Hermann** zażądał obietnicy od **Alfreda,** by ten już nigdy więcej nie zabierał jej na takie wyprawy.
- **Billie** dołączył do drużyny, gdy wygłodniały wkradł się do ich obozu w poszukiwaniu resztek jedzenia. **Blanka** przekonała ojca, by przyjąć go jako dodatkowego ochroniarza. Ze względu na swoją rękę do zwierząt został woźnicą.
  Alfred i **Hermann** mają przyjacielskie relacje i choć różni ich status Krytyk ignoruje to i nie patrzy na swojego kamerdynera z góry.
- Początkowo **Alfred** i **Hermann** podejrzewali, że **Billie** jest niebezpieczny, ale teraz chronią go przed dyskryminacją i obdarzają zaufaniem.
- **Hermann**, by podróż była ciekawsza, pyta o opinie dotyczące dań pozostałych członków grupy.

Jeśli istnieje czwarty gracz:

- **Melba** lubi pojedynkować się na umiejętności kucharskie. Niestety tylko **Hermann** jest w stanie stanąć z nią w szranki, ale różnica między ich doświadczeniem jest tak duża, że wynik zawsze jest ten sam i **Melba** przegrywa.
- **Blanka** cieszy się z faktu, że **Melba** chce zostać Krytykiem.
- **Billie** i **Melba** często współpracują podczas tworzenia nowych przepisów.
- **Hermann** pragnie poznać wyczucie **Melby** w ocenianiu karczm.

Bohaterowie niezależni

„Te warzywa są tak niedogotowane, że mówią mi opowieści biblijne.”
- Gordon Ramsay

W tym rozdziale znajdują się postacie, z którymi gracze mogą wejść w interakcję w karczmie *Za Winklem*. Są oni wymienieni w kolejności, w jakiej gracze, mniej więcej, ich poznają. Jeśli, z jakiegoś powodu, nie masz czasu zapoznać się ze wszystkimi BNami na raz, to poniższa lista stanowi dość adekwatny wzorzec ich pojawiania się podczas prowadzonej rozgrywki. Jeżeli czujesz się komfortowo w settingu Beszamela, nie krępuj się z doborem ras dla postaci niezależnych innych niż podstawowa. W przypadku ożywionych sprzętów ta decyzja odnosiłaby się do ich prawdziwego ciała. Pamiętaj też, że **Hermann** jest spokrewniony z **Blanką**, więc powinien być tej samej rasy co ona.

Hermann von Altstadt

To grubszy mężczyzna z brodą i czupryną barwy pitnego miodu. Jest dobrotliwy, acz skrupulatny, zwłaszcza jeśli chodzi o wykonywane obowiązki. Zawsze nosi przy pasie swoje opasłe tomiszcze będące jednym ze **W**zorów **P**rzewodników po **K**arczmach (w skrócie WPK). W szytej na miarę kamizelce ma zegarek kieszonkowy oraz magiczne pióro z nieskończonym tuszem, które jest jednocześnie wysublimowanym kluczem do zamka WPK.

To jego ostatnia trasa, po zakończeniu której planuje przejść na emeryturę i przekazać komuś swój WPK. Po złapaniu przez demona zmienia się powoli w książkę.

Ferdinand von Mortke - Kołatka

Wąsata kołatka chcąca flirtować z każdą kobietą, którą napotka. Uważa się za lepszego od innych mężczyzn. Jest to pozostałość jego ludzkiego charakteru. W tej chwili nie pamięta swojego poprzedniego życia i jest wierny **Heldze**, której będzie donosić regularnie o poczynaniach gości. Wie, że goście znikają, ale nabiera wody w usta, gdy ktoś o to spyta.

Johan - Pachołek

Postawny kuternoga, o rozczochranej czuprynie. Uwielbia plotki i bajania. Może zabawiać graczy historiami, jednak wiele z nich nie jest prawdziwych. Wśród nich, jeśli gracze zaczną wypytywać, znajdzie się jego opinia dotycząca gości - uważa, że niektórzy nie mają kultury, ponieważ potrafią wyjechać w środku nocy bez słowa pożegnania. Ale chociaż zostawiają posprzątane pokoje, więc on ma mniej pracy. W razie potrzeby może mieć dla graczy więcej informacji, jeśli będą mieli problemy z połączeniem pewnych faktów np. że **Ferdinand** to szpieg albo, że właściciele coś knują.

Elwira - Najemniczka

Oszpecona poparzeniami wojowniczka, która bardzo agresywnie reaguje na ludzi patrzących się w jej stronę. Jest niebezpiecznym przeciwnikiem, ponieważ wzmacnia ją magia. Wraz z **Alriciem** niedawno pokonali stadko mięsożernych pomidorów i chcą odpocząć. Może jeść jedzenie w karczmie bez obrzydzenia, ponieważ jest pozbawiona zmysłu smaku.

Kiedy porwie ją Demon, zacznie zmieniać się w pogrzebacz.

Alric - Najemnik

Dobrze zbudowany rudzielec z poczuciem humoru. Kumpel **Elwiry**, zna dobrze jej temperament i stara się go powstrzymywać, zwłaszcza jeśli kobieta nie ma powodu do gniewu. Będzie reagować na wydarzenia wraz z graczami i stanowi narzędzie dla Bajarza (MG), by w razie potrzeby pomóc graczom w ten czy inny sposób, jeśli sesja zacznie mieć zastoje.

Anna - Bardka

Blondynka o pogodnych, niebieskich oczach, drobnej budowie i pstrokatych ubraniach. Szuka swojego narzeczonego **Edgara Sto Ostrzy**. Dwa lata temu rozdzielili się, by ukończyć swoje trasy. Jej skończyła się rok temu i od tego czasu go szuka. Mieli się spotkać już wtedy i wziąć ślub, jednak ten zniknął bezpowrotnie. *Za Winklem* jest ostatnim miejscem, w którym mógł się znajdować. Tutejsza gospodyni **Helga** twierdzi jednak, że kucharz nigdy nie dotarł do karczmy, choć bardzo go wyczekiwali. Teraz **Anna** jest zrozpaczona i nie wie, co zrobić. Śpiewa, by wyrzucić z siebie emocje.

Jeśli w sesję gra 4. graczy zostanie porwana przez Demona i zacznie być zmieniana w Lutnię. Jej Pęcherz będzie na strychu.

Helga - Właścicielka - piec

Piec żeliwny, szeroka w „biodrach”, na brzuchu otwór do buchającego żarem wnętrza. Jej twarz stanowią zdobienia w kształtach winorośli, które układają się w różne kształty w zależności od emocji kobiety. Jeśli jest to potrzebne, może używać szczypiec jako dłoni. Spiskuje razem z **Hołodomorem**, by karmić go duszami porywanych ludzi. Jest kontrolująca i nie powstrzymuje się, by rugać swojego tchórzliwego męża w obecności innych osób. Bez niej cały przybytek by upadł. Oboje wiedzą, że **Edgar Sto Ostrzy** sabotuje Karczmę. Demon twierdził, że się tym zajmie.

Odgrywając ją, myśl o Lady Makbet, która nie żałuje swoich czynów i jest gotowa wpadać w coraz większe ekstrema, by spełnić swoje zamiary.

Sir Roderyk - Właściciel - fartuch

Brudny fartuch w motyle. Porusza się za pomocą rogów, a sznurki stanowią jego chwytne kończyny. Plamy na nim są dla niego symboliczne. Czuje się ze sobą obrzydliwie wiedząc, co robi i do czego się przyczynił. Nie chce tak żyć, ale jest zbyt uległy swojej żonie, by stawić aktywny opór. Nie chce bezpośrednio mieszać się w całą sytuację, więc początkowo wysługuje się **Johanem**. Zdemaskowany przez graczy lub żonę będzie starał się subtelnie przekazać, że nie ma sensu zostawać w karczmie. Wspomina też o tym, że jest tu coraz mniej pracowników i uważa to za zdecydowany problem.

Odgrywając go, myśl o Makbecie, który widzi ciągle swoje splamione ręce i nie chce dalej czynić zła, ale jego żona bezwzględnie go do tego przekonuje i, jeśli to konieczne, zmusza.

Płaczka - Dzbanek

Dzbanek z białej porcelany ze złotymi zdobieniami. Jej ręką jest ucho, które może się odginać. Sama zaś porusza się lewitując nad ziemią. Jest niemową, która zachowała wszystkie wspomnienia przeszłości w imię sadystycznej zabawy demona. Jej imię pochodzi od faktu, że płacze by generować krystalicznie czystą wodę. Jest pełna żalu i zgryzoty. To ona przekazała miesiąc temu **Edwardowi** prawdę na ich temat, choć nie znała szczegółów jego przeszłości. Na noc jest zamykana w komórce. Chętnie ostrzeże graczy zostawiając np. mokre ślady na podłodze czy ścianie. Może też pisać używając innych narzędzi lub np. mąki.

Edward (Edgar Sto Ostrzy) - Kucharz

Po przemianie przybrał wygląd przypominający smukły metalowy wieszak z licznymi ramionami. W zeszłym roku kończył trasę po karczmach, gdzie prezentował swoje talenty i uczył kucharzy nowych przepisów. Gdy odmówił zatrudnienia w tej karczmie demon porwał go i wymazał jego pamięć. Od tego czasu służył jego celowi nieświadomie przyczyniając się do wielu śmierci. Dopiero ostatnio, dzięki **Płaczce** zaczął psuć potrawy. Od tego czasu demon chce się go pozbyć, ale ten odkrył, że tnąc się może przeciwdziałać otępieniu, które charakteryzuje klątwę **Hołodomora**. Niestety jest już u kresu siły i oszalał z powodu tego czego doświadczył.

Odgrywając go staraj się używać obrazowego języka - niech nie podaje odpowiedzi bezpośrednio. Wybuchy rozpaczliwego śmiechu w losowych momentach mogą też być wskazane.

Sprzątek - Istota w piwnicy

Narodził się magicznie w strasznym bałaganie w piwnicy. Postanowił, że go posprząta i poukłada wszystko, by panował w niej porządek. Kiedy odkryto jego istnienie **Helga** zniszczyła schody do światła i kazała mu siedzieć cicho i zajmować się porządkami.

Traktuje głosy i osoby z góry jako bogów, którzy dają mu nowe dary do poukładania. Jeśli miałby opowiedzieć o czynach **Helgi** mówiłby w sposób skupiający się na wrażeniach bogobojnej, prostej istoty - personifikowałby ją np. z ogniem czy z gigantem z żelaza.

Hołodomor - Demon

Jest demonem wiecznego głodu, który pożera dusze wszelakich istot. Jest obecny w trzech formach: Ciała, Serca i Klątwy. Ciało jest tym potworem, który przechytrzył **Helgę** i **Sir Roderyka** (szczegóły w **Materiały Dodatkowe: Mapa Karczmy: Strych: Ogólnie**). Jest to jego bojowa i niebezpieczna forma - człekokształtna i zbudowana z obślizgłej, bursztynowej masy, która może twardnieć, gdy ten sobie tego zażyczy. Posiada twarz jak inne istoty rozumne, acz ostateczny wygląd zależy od mistrza gry.
Serce kontroluje karczmę i przemienianie gości w **Ożywione Sprzęty**. Im więcej jedzenia robionego przy pomocy składników zapewnianych przez karczmę zjedzą, tym szybciej się przemieniają. Do składowych Serca należy też Gardziel, która pozwala przełykać osoby i ich rzeczy, sprowadzając je prosto do piwnicy i w pęcherze zmieniające ich w **Ożywione Sprzęty**.
Klątwa to jego sposób żywienia się. Powoli doprowadza do otępienia i zesztywnienia danego Ożywionego Sprzętu. Jest to symbol wysysania duszy, którą demon rozkoszuje się niczym jedzeniem lizaka. Ostatecznie jego ofiara staje się zwykłym sprzętem i umiera.

Walka

„Ciasto ma być kruche, jak pokój na Bliskim Wschodzie”

- Robert Makłowicz

Ta sesja nie zakłada ciągłych walk, ale istnieje wiele momentów, gdy może dojść do konfliktu. Poniższy rozdział opisuje taktyki każdego z przeciwników i zarysowuje ich charakterystyczne mechaniki.

Hołodomor

Główną bazą konfliktów jest sam demon, który popycha do tego bohaterów niezależnych:

1. Istnieją trzy etapy rozdrażnienia demona. Najlepiej zaznaczyć je sobie jako pola do zakolorowania
    a. Pierwszy skutkuje pożarciem wszystkich postaci, które znajdują się w pokojach na piętrze i zabraniem ich na Strych lub do Piwnicy (wedle twojego uznania) by zmienić ich w przedmioty – pęcherze są analogiczne do pierwotnego (patrz: **Materiały Dodatkowe: Mapa Karczmy: Piwnica: Pęcherz**)
    b. Drugi pobudza ciało demona do walki, które wybudza się na Strychu i ma zamiar skonfrontować się z graczami. Może zeskoczyć Gardzielą lub czekać na nich na Strychu.
    UWAGA! Hołodomor jest sprytny, zaatakuje graczy w Piwnicy tylko jeśli nie są w pełni sił , np. Rozdzielą się.
    c. Sprawia, że karczma się przebudza, a tętno Serca staje się słyszalne w każdym z pomieszczeń karczmy.
2. **Ciało** - najniebezpieczniejsza część Hołodomora
    a. Mechanika
        i. Siła, Zręczność, Umysł: 3, Wytrzymałość: 13, Atak: 3, Obrona: 4, OP 4/5/6, Heroizm: 3
        ii. Słabość:
        iii. Ma przewagę na każdym teście, regenerację Si+1 i zdolność parowania
        iv. Ma trzy rodzaje ataków: dystansowy-magiczny (atak), szarża (+2 atak, +1 rana) i atak wręcz (atak +1)
        v. Atak dystansowy nakłada efekt Klątwy (patrz niżej)
    b. Proponowana taktyka
        i. Jeśli znajduje się na Strychu - po otwarciu drzwi wykonuje natychmiast atak dystansowy i jeśli trafi, wciąga osobę do środka po czym zatrzaskuje za nią drzwi i pozwala działać Klątwie

ii. Jeśli ma walczyć poza Strychem poczeka aż gracze będą odizolowani i zaatakuje tego, który wydaje się być największym zagrożeniem (najpewniej będzie to Alfred)
iii. Jego rytmem walki jest: Atak dystansowy - szarża - zwykły atak. Jeśli nie może zaatakować na odległość lub szarżować będzie walczyć wręcz
iv. Jeśli może, wybiera za cel ataków dystansowych Pożeracza

3. **Serce**, a wraz z nim cała karczma
   a. Mechanika
      i. Serce nie atakuje bezpośrednio.
      ii. Obrona: 4, Wytrzymałość: 10, OP: 1/2/3/4/5/6, nie wykonuje rzutu przeciwstawnego na obronę. Jego wynik to zawsze wartość Obrony.
      iii. Słabość (+3 do OP): Bycie pożeranym, płonięcie
      iv. Jeśli walczy na **Strychu** może modyfikować teren generując sobie lub **Ciału** osłonę (premie do obrony) lub próbować zrzucić graczy w przepaść. Efekty tego typu akcji zostawiam w rękach Bajarza (MG)
      v. Jeśli gracze będą próbowali uciekać karczma ożyje i będzie próbowała ich dopaść.
   b. Proponowana taktyka
      i. W pierwszej kolejności **Serce** spróbuje zawalić część posadzki na **Strychu**
      ii. W każdej kolejnej turze będzie wspierać **Ciało** lub bronić siebie w różny sposób
4. K**lątwa**
   a. Zwykli goście
      i. Osoby, które zostały zranione atakiem magicznym **Ciała** lub skonsumowały fragment demona otrzymują efekt **Klątwy**
      ii. Taka osoba czuje tak niewyobrażalną pustkę i głód, że jest gotowa pożerać własne ciało by go zaspokoić. Taka istota najchętniej pożre innych, a później siebie
      iii. **Hołodomor** nie może zostać z tego powodu zaatakowany
      iv. Najbardziej narażony na to jest **Billie**, który w pierwszej kolejności będzie chciał pożreć **Annę**, jeśli będzie to możliwe.
      v. Gracze w kreatywny sposób mogą próbować uniknąć rzucenia się na sojuszników np. przez zjedzenie czegoś co mają przy sobie
      vi. Anna dzięki graniu na lutni może opanować głód **Billiego**, jednak to gracze muszą na to wpaść np. przypominając sobie jak **Billie** reaguje na muzykę
      vii. Atak samookaleczający polega na wykonaniu testu ataku przeciwko swojej obronie, który kończy się automatycznym trafieniem
   b. Elwira (pogrzebacz)

i. Gdy jest w połowie przemieniona - rozdział Noc - jej statystyki zmieniają się na: Siła: 4, Zręczność: 2, Umysł: 0, Wytrzymałość: 9. Otrzymuje też Parowanie (wręcz) i Mistrz Broni - pogrzebacz, a jej ataki mają profil Siła+1, +1 rana. Jeśli Bajarz (MG) uzna to za stosowne Elwira może obrócić się przeciw graczom np. słysząc muzykę przemienionej **Anny**

ii. Gdy zostanie przemieniona całkowicie - rozdział Poranek - jej statystyki zmieniają się na: Siła: 5, Zręczność: 1, Umysł: -1, Wytrzymałość: 12. Ponadto umiejętności ewoluują w: Parowanie, Mistrz Broni (Z) - pogrzebacz. Jeśli jest rozgrzana do czerwoności jej ataki otrzymują dodatkowy bonus +1 rana. Jej słabością staje się woda (chwilowo ją otumania i odbiera jej premię za rozgrzanie)

c. Anna

i. Jeśli przemieni się w lutnię choć częściowo i uznasz, że powinna być pod kontrolą **Hołodomora** otrzymuje zdolność Charyzma (Z) oraz Atak dystansowy (2). Jej statystyki nie grają roli - da się ją pokonać jednym uderzeniem.

Elwira

1. Mechanika
   a. Jej statystyki to Siła: 3, Zręczność: 2, Umysł: 1, Wytrzymałość: 8 Mistrz broni (miecz), OP 5/6. Posiada tarczę i miecz (si/zr).
   Atak: 3, Obrona: 2
2. Proponowana taktyka
   a. Chce nastraszyć graczy, a nie zrobić im faktyczną krzywdę. Żąda respektu i bycia pozostawioną samą sobie.
   b. Jeśli gracze sięgną po broń ona również to zrobi
   c. Jeśli poczuje się zagrożona spróbuje wziąć za zakładnika najsłabiej wyglądającą osobę np. **Hermanna** lub **Blankę**

Helga

Helga nie stanowi zagrożenia dla graczy i można ją pokonać jednym uderzeniem. Jeśli jednak jesteście grupą, która preferuje mechaniczne starcia i uważasz, że powinna stanowić wyzwanie - polecam użyć statystyki Trolla (podręcznik **Adventurers!: Beszamel**) z pominięciem regeneracji

Wskazówki dla Mistrza Gry

„Najpierw spojrzyj, z kim jesz i pijesz, a dopiero potem, co jesz i pijesz.”
- Epikur

Ten rozdział zawiera w sobie informacje, które w mojej opinii warto wziąć pod uwagę podczas przygotowywania się do tej sesji:

- Żeby gracze nie gubili się, w której karczmie obecnie się znajdują, można w pierwszej z nich zastosować piosenki z wokalem męskim, a w drugiej żeńskim. Efekt ten będzie jeszcze silniejszy jeśli bardów potraktujesz jako rzeczywiste, fabularne źródło piosenek i np. zatrzymasz muzykę, gdy gracze wejdą w interakcję ze śpiewakiem/grajkiem. Ma to przede wszystkim znaczenie w drugiej z karczm, gdzie bardka jest dużo bardziej dostępna niż w pierwszej.

- Ważnym aspektem scenariusza będzie modulowanie głosu w zależności od postaci, z którą gracze wchodzą w interakcje. W dalszej części scenariusza znajdują się podpowiedzi do tego jakie cechy warto nadać danym bohaterom niezależnym (**Dzień: Wskazówki do konstrukcji sceny**). Jest to o tyle istotne, że każda postać ma swoją określoną rolę w historii, a jednocześnie w pomieszczeniu mogą być niemal wszyscy, a więc łatwo o chaos. Sama modulacja nie musi być jedynym aspektem, zwłaszcza jeśli masz z tym trudności. Każda postać może zostać powiązana z emocjami jakie jej towarzyszą np. **Sprzątek** będzie wyrażać się z nabożną czcią. Innymi zabiegami może być nadanie akcentu postaciom (**Annę** przedstawiałem zazwyczaj jako osobę z akcentem zbliżonym do miksu francuskiego i rosyjskiego) albo elementów gry ciałem np. tupanie kiedy **Helga** chce coś zaakcentować. Ostatecznie, jeśli żaden z tych aspektów nie zadziała dla ciebie, postaraj się rozpoczynać wypowiedź nowego bohatera niezależnego za pomocą kilku słów opisu, jak w książkach: *Ogień buchnął z kratek Helgi. - Jak śmiesz?!*

- Jeśli gracze będą mieli pomysł na interesujący element ekwipunku np. malutkie sztućce do testowania jedzenia, które może mieć **Alfred**, nic nie stoi na przeszkodzie by im na to pozwolić

- Daj szansę graczom na dowiedzenie się, że **Ferdinand** donosi **Heldze** np. mogłaby wiedzieć coś o czym gracze rozmawiali koło kołatki, ale z dala od niej. Może mogłaby otworzyć drzwi, gdy ci spierają się z **Ferdinandem** i powiedzieć stanowczo, że Pożeraczy nie obsługuje się w tym przybytku. Ewentualnie możesz po prostu pokazać graczom jak, kiedy ci jedzą, ona szepcze z kołatką z dala od innych gości.

Rozpoczęcie

„W garnku trzeba dobrze zamieszać, tak jak w życiu.”
- Robert Makłowicz

Poniższa sesja może zacząć się w dwóch miejscach. Sama rozgrywka nie traci zbyt wiele, z perspektywy fabularnej, ale jeśli Twoi gracze preferują Role Play lub chcą lepiej wyczuć relacje między swoimi postaciami - najlepiej będzie użyć sceny nr 1. W przeciwnym przypadku lub przy ograniczonym czasie np. 4 godzin skuteczniejsze może okazać się użycie sceny nr 2. W przypadku zastosowania sceny nr 1, zalecam założenie ile czasu gracze mogą maksymalnie spędzić w tej scenie. Osobiście nie przekraczałbym godziny i sądzę, że 30 minut bez trudu powinno wystarczyć.

Scena 1 - *Pod Krzywą Lutnią*

Ogólny pogląd sytuacji

Gracze oraz Krytyk znajdują się aktualnie w trzygwiazdkowej karczmie, gdzie trwa świętowanie z okazji zdobycia dodatkowej połowy gwiazdki. **Hermann** jest w trakcie kończenia recenzji i uaktualniania oceny karczmy do 3,5 w swojej księdze.

Wskazówki do konstrukcji sceny

Postaraj się podkreślić barwność i entuzjazm świętowania, ale jednocześnie wysoką jakość obsługi, jedzenia, muzyki itp. Najlepiej opisać tu swoje wyobrażenie najlepszej karczmy jakie jest się w stanie przedstawić. Powinno się sprawić by gracze, gdy usłyszą, że zmierzają do pięciogwiazdkowej karczmy mieli porównanie i mogli zastanawiać się, co tam się znajdzie. Powinno to dodatkowo pomóc z imersją. Kiedy skończysz ogólny opis miejsca zaznacz, gdzie znajduje się aktualnie **Hermann** i spytaj graczy kto z nich stoi najbliżej lub podejmij tę decyzję samodzielnie - w tym wypadku najlepiej umieścić obok **Alfreda** lub **Melbę**. Od tej osoby możesz zacząć oddawanie graczom przestrzeni na opisanie się i wdrożenie się we wcześniej zarysowane przez Ciebie sceny. Pamiętaj, by zanotować lub zapamiętać wygląd ich postaci, aby móc użyć go w scenie ze **Sprzątkiem**.

Inspiracja do wnętrza karczmy

Jeśli nie masz pomysłu na karczmę lub brakuje ci doświadczenia/wiedzy by wypełnić ją charakterystycznymi elementami, a nie chcesz skorzystać z moich propozycji - polecam użyć informacji z **Rozdziału VI: Generator Karczm/Przygód** w podręczniku **Adventurers!: Beszamel**. Do generacji używa się zwykłej talii kart. Należy pominąć elementy generowania przygody.

Przykładowy opis

Noc. Środek lasu przeciętego jedynie pojedynczą wstęgą drogi wijącą się jak upuszczona nitka makaronu. Ciemność spowijającą gęste korony drzew rozdziera blask bijący z przysadzistej, dwupiętrowej karczmy. Już z zewnątrz słychać skoczną muzykę i stukot dziesiątek butów. Za solidnymi, dębowymi drzwiami rozpościera się sala główna z tuzinem stolików, teraz przepchniętym pod ściany. Większość z nich jest suto zastawiona, a wolną przestrzeń zajmują tańczące pary. Gwar potęgują jedynie pijackie, rozradowane śpiewy wmacniane raz po raz okrzykiem karczmarza. W rogu pomieszczenia, gdzie panuje nabożny spokój Hermann von Altstadt właśnie zakreśla piórem kolejne litery w swojej księdze. Przy jego boku stoi Alfred. Jak wyglądasz, co robisz? (Od tego miejsca można wpleść postacie graczy wzorem przykładowego opisu ze **Sceny 2**)

Wskazówki do prowadzenia rozgrywki

Jako, że gracze stanowią element świty **Hermanna** z pewnością mogą otrzymywać toasty na swoją cześć, bez trudu znaleźć partnerów lub partnerki do tańca, otrzymać darmowe napitki czy jedzenie i pozwolić sobie na dużo więcej niż przeciętny gość. Krytyk po skończeniu podpisywania księgi i zamknięciu jej na kilka zmyślnych zamków usiądzie pod ścianą by zrelaksować się i popatrzeć na radość gości i obsługi. Będzie stronić od aktywnej zabawy jako, że musi jutro znów pracować. Po około połowie czasu, który przeznaczysz na pobyt w tym miejscu uzna, że udaje się na spoczynek i prosi by gracze uczynili to samo. Jeśli rozgrywka będzie zbliżać się do wyznaczonego limitu czasu, a gracze nadal nie będą zmierzali w stronę udania się na spoczynek możesz albo przypomnieć im o prośbie Hermanna i zaznaczyć konieczność udania się na spoczynek lub poprosić ich o deklaracje tego co chcieliby robić do czasu udania się na spoczynek i wedle własnego uznania opisać im rezultaty własnych deklaracji i zakończyć scenę.

Scena 2 - Za Winklem

Jeśli to twoja pierwsza scena

Pamiętaj by wspomnieć o tym, że jeszcze wczoraj gracze znajdowali się w trzygwiazdkowej karczmie, która wykazała się na tyle by otrzymać dodatkową połówkę. Możesz umieścić drobne ślady po zabawie w opisie np. **Pianka** może mieć kaca, a **Alfred** być nieco zmęczony po tym, gdy musiał pilnować graczy do późna.

Ogólny pogląd sytuacji

Karoca Krytyka powoli pnie się górskim traktem. Kolejnym przystankiem jest pięciogwiazdkowa karczma słynąca ze swojego jedzenia. Kiedy ta wynurza się zza kolejnego zakrętu już z daleka widać, że coś jest nie tak - z zewnątrz wydaje się dość obskurna. Budzi to niepokój **Hermanna**, ale ten decyduje, że w ramach świętego obowiązku wobec społeczeństwa musi udać się do środka i dowiedzieć co się dzieje. Mimo to jest w dość podłym nastroju, ponieważ spodziewał się czegoś lepszego. Na zewnątrz nie ma obsługi więc **Billie** musi osobiście zająć się karocą. Krytyk zostawia graczy i udaje się na obchód wokół karczmy by do końca ocenić jej stan zewnętrzny. Pierwszą potencjalną przeszkodą dla graczy może okazać się **Ferdinand von Mortke**. Po pokonaniu tej przeciwności gracze mają wolny dostęp do i z Karczmy podczas całego rozdziału **„Dzień”**.

Wskazówki do konstrukcji sceny

Pamiętaj, że karoca pnie się traktem górskim. Jeśli chcesz możesz podkreślić niewygody jak np. nierówność terenu albo ostry wiatr lub przeciwnie - podkreślić malowniczość okolicy. Możesz wskazać dziwność świata przez opisanie widocznej na horyzoncie puszczy brokułowej Księstwa Wegetarii lub przydrożne ślady po przetoczeniu się stada mięsożernych pomidorów. Spytaj gracza **Billiego** jak wygląda karoca. Jeśli nie będzie miał pomysłu możesz samodzielnie zaproponować jakiś wygląd np. inkrustowaną złotem, czarną, lśniącą karocę ciągniętą przez dwa zadbane ogiery lub wielkie, soczyście zielone pasikoniki. Oczywiście może to być też coś mniej standardowego jak np. ożywiona dynia na setkach małych nóżek niczym Pratchettowski Bagaż. To może być też dobry moment na rozpoczęcie opisywania się graczy jeśli to wasza pierwsza scena w grze. Pamiętaj by zanotować lub zapamiętać wygląd ich postaci, aby móc użyć go w scenie ze **Sprzątkiem**. Gdy dotrą na miejsce spytaj jak **Billie** zadba o karocę i dowiedz się co chcą uczynić gracze w trakcie obchodu krytyka. Jeśli ktokolwiek podejdzie do drzwi opisz **Ferdinanda von Mortke**.

Przykładowy opis

Budzi cię ból głowy. Kolejna nierówność sprawia, że uderzasz skronią o szybę karocy. Słońce powoli zniżające się na widnokręgu oślepia cię nieco. Odruchowo mrugasz kilkakrotnie i widzisz rozciągającą się na horyzoncie, niemal bezkresną Brokułową Puszczę Księstwa Wegetarii. Nawet z tej odległości i wysokości widać drobne kropki będące gigantycznymi insektami, które terroryzują tamte regiony. Pyrlandia nie ma takich problemów. Na twoje nieszczęście. W końcu zauważasz swoje odbicie, ledwie dostrzegalne przez blask słońca.

Jeśli to wasza pierwsza scena możesz zaznaczyć: *Widzisz swoje podkrążone oczy - pamiątkę wczorajszej zabawy*

Jak wygląda Pianka i co robi?

Na podstawie dalszych deklaracji graczy łączysz ich przez interakcję ze sobą. Np. jeśli Pianka spojrzy przed siebie by nie patrzeć już za okno możesz powiedzieć:

Przed tobą siedzi Alfred, jak on wygląda i co robi?

Pytanie jest skierowane do gracza Alfreda. Jeśli natrafisz na ślepy punkt użyj Hermanna do dalszego łączenia graczy - oczywiście też go opisz - np. może zerknąć na kogoś albo zawołać do Billiego, co poskutkuje przeniesieniem perspektywy na zewnątrz i np. rozpoczęciem od zapytania gracza jak reaguje na zawołanie, a dopiero później jak wygląda kiedy pokaże się już innemu graczowi lub Hermannowi.

[Tu znajduje się przestrzeń na interakcje z Hermannem, jeśli gracze będą tego chcieli]

Przy akompaniamencie stukotu kół na kamieniach wyjeżdżacie zza sporego fragmentu wystającej skały. Przed wami, nie aż tak daleko, wznosi się dwupiętrowy budynek karczmy. Nie jest jednak tym czego się spodziewaliście, co jasno widać po twarzy Hermanna, z której uśmiech spłynął jak lukier z dorodnego pączka. Ściany budynku noszą ślady pyłu niesionego ostrymi porywami wiatru i definitywnie wymagają szorowania, a ozdobna kolumnada wydaje się móc zawalić od byle szturchnięcia.

W powyższym opisie znajduje się część informacji, które można znaleźć w rozdziale Materiały Dodatkowe - Mapa Karczmy. Użyj liczby szczegółów, którą uznasz za właściwą.

Wskazówki do prowadzenia rozgrywki

Gra rozpoczyna się późnym popołudniem. Nim cel podróży wyłoni się zza zakrętu **Hermann** jest podekscytowany. Może nawet pokazać graczom zapiski w swojej księdze dotyczące jedzenia w karczmie **Materiały dodatkowe: Menu**. Jeśli **Pianka** zainteresuje się tematem, Krytyk z radością opowie im czego spodziewać się po górskiej karczmie. (**Materiały dodatkowe: System oceny Karczm**). Kiedy gracze skończą rozmawiać z **Hermannem** lub twoim zdaniem robią to zbyt długo, opisz wynurzającą się zza zakrętu karczmę i rzednący uśmiech na twarzy krytyka. Od tego momentu jest nieco posępny i staje się odrobinę pesymistyczny. Jeśli **Pianka** będzie aktywnie interesować się kuchnią może wyciągnąć ojca z podłego nastroju. Ten wtedy stanie się znów dużo żywszy i bardziej zaangażowany. Podobny efekt będzie miało duże zaangażowanie **Melby** w pracę Krytyka.

Gdy Krytyk zorientuje się, że nie ma tu nawet obsługi będzie zbulwersowany i stanowczo powie graczom, że idzie na obchód budynku i jeśli tak dalej pójdzie, nie ma zamiaru zostawić suchej nitki na tej karczmie w swojej recenzji. W tym czasie gracze mają wolną rękę. Jeśli zdecydują się na próbę wejścia do karczmy staną twarzą w twarz z **Ferdinandem von Mortke**, który w zależności od układu graczy inaczej na nich zareaguje. Jakkolwiek zakończy się ta konfrontacja od tego momentu gracze, którzy przez nią przeszli znajdują się w rozdziale **„Dzień”**. Jeśli gracze zdecydują się spojrzeć przez okna możesz opisać im wnętrze karczmy i gości zgodnie z zawartością rozdziału **„Dzień”**.

Konfrontacja z Ferdinandem von Mortke

Kołatka nie przepada za męskim dotykiem i zdecydowanie preferuje niewiasty. Konflikt, który może tu powstać ma wiele potencjalnych powodów oraz rozwiązań:

1. Gdy gracze pojawiają się po raz pierwszy:
    a. Jeśli jest z nimi kobieta - Ferdinand sam inicjuje rozmowę i zamyka zamek w drzwiach. Flirtuje z kobietą, a mężczyzn traktuje jak powietrze.
    b. Jeśli zobaczy, że Pożeracz chce wejść stanie się opryskliwy i nieprzyjemny oraz nie będzie chciał go wpuścić do środka. Tym samym zamknie drzwi.
    c. Jeśli w drużynie nie ma żadnej kobiety należy zastosować rozwiązanie pierwsze, ale zachowywać się grubiańsko oraz z wyższością np. Ferdinand może chcieć by gracze przekonali go czemu miałby ich wpuszczać.
2. Wejście można uzyskać poprzez:
    a. Flirt (5+)
    b. Zastraszanie (9+)
    c. Przemoc (7+)
    d. Użycie **Krytyka** jako argumentu i wylegitymowanie się przez **Alfreda**
    e. Kłócenie się póki **Krytyk** nie przyjdzie, co skutkuje natychmiastowym wpuszczeniem i przeprosinami

Dzień

„(...) praktycznie żadne danie nie jest jadalne oprócz herbaty.”
- Magda Gessler

Mapę całego przybytku wraz z informacjami dotyczącymi pomieszczeń znajdziesz w **Dodatki**: **Mapa Karczmy**.

Ogólny pogląd sytuacji

Anna siedzi przy oknie i przygrywa smutne melodie. **Elwira** i **Alric** siedzą bliżej centralnej części. **Johan** udający karczmarza stoi za karczemną ladą, a **Sir Roderyk** udaje zwykły fartuch. **Helga** jest na zapleczu i pojawi się po chwili lub, jeśli gracze za długo czekali już jest w środku i to ona przechwyci rozmowę. Gracze mają możliwość zamówienia dowolnego posiłku, a humor **Hermanna** jest odrobinę lepszy. Dostają danie, które na pierwszy rzut oka jest wspaniałe, ale okazuje się być najgorszym posiłkiem jaki jedli w życiu, co powoduje panikę **Helgi** i gniew **Hermanna**. Krytyk zgadza się by dać dodatkową szansę karczmie. Od tego momentu wszystko jest w rękach graczy.

Wskazówki do konstrukcji sceny

Możesz inspirować się elementami znajdującymi się w **Dodatki: Mapa Karczmy** lub samodzielnie przedstawić zadbane i dobrze prezentujące się wnętrze dostosowane do obsługiwania kilku grup podróżnych jednocześnie. Pamiętaj o zaznaczeniu, że muzyka **Anny** jest dla **Billiego** niezwykle pociągająca. Ważnym w budowie tej sceny będą cechy charakterystyczne wybranych bohaterów niezależnych. Dobrym przykładem będzie tu nadanie akcentu **Annie**, odgrywanie ciągłego rozdrażnienia **Elwiry**, spokojny profesjonalizm **Alrica**, opieszałość **Johana**, rezygnacja **Sir Roderyka**, szloch **Płaczki** i wreszcie ekspresywność i głośność **Helgi**. To dzięki różnorodności postaci zbudujesz wrażenia z tego etapu rozgrywki. Istotnym jest to by uważać , który bohater niezależny jest w danej scenie. Twoim celem jest zbudowanie u graczy poczucia obecności innych postaci, ale przede wszystkim nadaniu im wystarczającego charakteru by łatwo było je zapamiętać. Chodzi tu przede wszystkim o granie intonacją głosu. Więcej na ten temat znajdziesz w rozdziale **Wskazówki dla Mistrza Gry**. Nie zapomnij użyć wielu zmysłów, gdy opisujesz potrawy. Zapach, smak i wygląd to najbardziej instynktowne, ale nic nie stoi na przeszkodzie by potrawa cichutko syczała od rozgrzanego oleju albo była delikatna i miękka jak chmurka tylko po to, by nagle ustąpić pod zębem z głośnym chrupnięciem.

Przykładowy opis

Drzwi wreszcie stanęły przed wami otworem, a nadal mamrocząca pod nosem kołatka przestała wam wadzić. Wnętrze kontrastowało z odpychającą fasadą budynku. Soczyste kolory zdrowego, zadbanego drewna były niemal tak przyjemne dla oka jak pedantycznie rozstawione stoliki i wysprzątane blaty. Choć zaczynało robić się już chłodno, we wnętrzu panuje przyjemne ciepło znajdujące swe źródło w wesoło strzelającym kominku. Nie tak daleko od wejścia bardka w pstrokatym stroju właśnie pociągnęła palcami po lutni, a jej łagodny głos otulił karczmę. W centralnej części pomieszczenia jakaś poparzona wojowniczka zerknęła w waszą stronę, a jej kolega zmarszczył brwi i położył jej rękę na ramieniu. Kawałek dalej, przy ladzie, tutejszy karczmarz - postawny mężczyzna o rozczochranych włosach - kończy ustawiać niewielką piramidę z wypucowanych kufli. Spojrzał w waszą stronę, uśmiechnął się i wyprostował.
- Zapraszam! - Zawołał i sięgnął po kawałek jakiegoś papieru. - Mam nadzieję, że ten stary piernik nie zaszkodził waszemu apetytowi!

Co robicie?

Wskazówki do prowadzenia rozgrywki

Od wejścia istnieje szansa na sprowokowanie **Elwiry**, która obraca się by zobaczyć kto wchodzi. Jeśli spojrzenie graczy i jej się skrzyżuje, kobieta będzie dążyć do konfrontacji. **Johan** nie ma pojęcia jak zachować się w stosunku do Krytyka. Nie zna się też na pewnych zasadach, więc zawoła na pomoc **Helgę**. Ta zaś zacznie usługiwać i zabiegać o jak największy komfort **Hermanna** i graczy.

Jeśli gracze nie sprowokują **Elwiry** mogą to zrobić w dowolnym momencie, jeśli będą się jej przyglądać. **Anna** gra muzykę w zależności od nastroju. **Johan** może zostać usunięty ze sceny poprzez wysłanie go z bagażami do pokoi Krytyka i jego obstawy. **Płaczka** może serwować wszystkim gościom darmową wodę.

Jedzenie, które otrzymają gracze będzie składało się z doskonale przyrządzonych elementów, ale obrzydliwego efektu ich wspólnego smaku. Oburzony **Hermann** ma zamiar ocenić karczmę na 1 gwiazdkę. Oczywiście **Helga** będzie próbowała zmienić jego zdanie proponując np. kolejny posiłek i twierdząc, że kucharz musiał popełnić jakiś błąd. Będzie przy tym zapewniała, że to się nie powtórzy i pójdzie ukarać potajemnie **Edwarda**. **Hermann** ma dobre serce i zgodzi się na propozycję śniadania po czym uda się na spoczynek. Pamiętaj, że gracze mogą rozwiązać całą sprawę jeszcze podczas tej fazy jeśli będą nad wyraz proaktywni.

Dodatkowe elementy, które mogą się pojawić

a) Ogólne
- ➢ Każda postać otrzymuje swój pokój
- ➢ Osoby obecne w sali głównej to jedyni goście
- ➢ **Helga** pilnuje do późnego wieczora zarówno **Sir Roderyka** jak i **Edwarda**, ale może być tylko w jednym miejscu na raz. Obaj mogą coś zdradzić, ale są zbyt przestraszeni by mówić wprost

b) **Helga**
- ➢ Jej kontrolująca natura i agresja względem **Edwarda** powinny zostać pokazane graczom
- ➢ Narzeka na niską liczbę osób chętnych do pracy w tak odległym miejscu
- ➢ Wyjaśnia, że stan zewnętrzny to efekt nie posiadania odpowiednich kończyn przez ożywiony sprzęt i kulenie **Johana**
- ➢ Im mocniej gracze naciskają na jakość jedzenia tym większą uwagę poświęci **Edwardowi**, a mniejszą **Sir Roderykowi**
- ➢ Zrobi co w jej mocy by przekonać Krytyka by nie dawał karczmie zbyt niskiej oceny oraz by dał jej dodatkową szansę
- ➢ Zapytana o żwir i piach wokół budynku powie, że to kwestie zabezpieczenia się przed przesadnymi opadami.

c) **Elwira i Arlic**
- ➢ Eskalacja konfliktu jest zależna od graczy - jeśli będą prowokować **Elwirę**, **Alric** nie będzie w stanie jej opanować.
- ➢ Jeśli dojdzie do konfrontacji, ale **Alric** opanuje swoją towarzyszkę - oboje usiądą z boku i tam mężczyzna będzie prawić jej kazanie na temat zachowania wśród cywilizowanych ludzi odnosząc się do tego, że nie są już na wojnie.
- ➢ **Elwira** nie czuje smaku więc zajada się tutejszymi daniami
- ➢ Oboje są zmęczeni podróżą więc idą dość wcześnie spać

d) **Sir Roderyk**
- ➢ Ogranicza do maksimum swoją aktywność zawsze, gdy w pobliżu jest żona
- ➢ Stara się subtelnie przekazać graczom, że nie warto zostawać w karczmie, ale jeśli zostanie na tym przyłapany przez **Helgę**, ta najpierw sprostuje jego słowa zrzucając jego historię na karb starości itp., a następnie zabierze go na zaplecze by tam się z nim rozmówić i zwiąże go by nie przeszkadzał.

e) **Anna**

- ➢ Gdy bardka przestaje grać, **Billie** może czuć niezdrowy pociąg do niej, czy to przez jej zapach czy całą jej osobę. Z perspektywy osób z zewnątrz można to odebrać jako zakochanie, z jego- bardziej jak chęć pożarcia, co gracz może interpretować jak chce. Może się jej bez trudu oprzeć, ale jest ona obecna gdzieś z tyłu jego głowy.
- ➢ Jeśli ktoś zacznie z nią rozmawiać, z chęcią zaangażuje się w rozmowę i zostanie z graczami do późna byle tylko nie zostawać z żalem sam na sam.
- ➢ Początkowo nie powie kogo szuka, ale jeśli ktoś wyrazi zainteresowanie sprawą nie tylko poprosi o pomoc, ale też powie, że szuka **Edwarda Sto Ostrzy** - jeśli ich historia będzie niewystarczająca, improwizację oprzyj na myśleniu o nim jako o utalentowanym kucharzu, który chciał dzielić się swoimi talentami że światem

f) **Ferdinand von Mortke**

- ➢ Będzie starał się podsłuchać rozmowy graczy i później przekaże wszystko **Heldze**
- ➢ Jeśli **Helgi** nie będzie, a **Sir Roderyk** zdradzi jakąś ważną informację na tyle głośno, że uznasz, że jest to słyszalne przez kołatkę, ta zacznie krzyczeć i wołać **Helgę** by ta zaradziła sprawie. Jednocześnie będzie starał się zmniejszyć wiarygodność **Sir Roderyka** w oczach graczy

Noc

„Kiedy historie są prawdziwe, prawda i miłość wylewa się na talerz.”
- Magda Gessler

Noc jest rozdziałem zmieniającym niektóre założenia scenariusza. Główna oś fabularna zbliża się do zakończenia, acz pozostałe właściwości postaci, pomieszczeń i wątków niespecjalnie się zmieniają.

Ogólny pogląd sytuacji

Gracze zostają wybudzeni w nocy przez odgłos nacinającego się **Edgara**. Nieprzyjemny skrzyp prowadzi ich do kuchni, gdzie nakrywają go w trakcie wykonywania ostatniego nacięcia. W międzyczasie **Hermann** i **Elwira** zniknęli i są przemieniani w Ożywione Sprzęty w **Piwnicy**.

Wskazówki do konstrukcji sceny

Warto zaznaczyć niesienie się dźwięków w nocy oraz powoli budować uczucie niepokoju. Pamiętaj, że w ciemności wszystko wydaje się być odrobinę inne niż w rzeczywistości. Możesz użyć tego do swojej przewagi. Pamiętaj, by w razie problemów, posiłkować się **Materiałem Dodatkowym: Mapa Karczmy**.

Wskazówki do prowadzenia rozgrywki

Pamiętaj, że gracze to nie jedyne osoby w karczmie. Pozwól **Alricowi** dołączyć do reszty - w ten sposób mogą się dowiedzieć, że **Elwira** zniknęła. Być może kiedy dojdzie do głośniejszego zamieszania powinna obudzić się też **Anna**. Z pewnością scena ta potrzebuje uczucia zagrożenia w postaci **Helgi**, która może w każdej chwili się pojawić. Ostrzegaj graczy kiedy ta się zbliża - w końcu w nocy dźwięki niosą się jeszcze bardziej. **Ferdinanda von Mortke** możesz potraktować jako dodatkowe zagrożenie, by zwiększyć napięcie. Najlepiej by w tym momencie gracze wiedzieli już, że ten donosi **Heldze**. Gospodyni będzie próbowała zataić przyczynę potencjalnej śmierci lub stanu **Edwarda**. Nie zawaha się zutylizować **Edwarda**, gdy ten umrze, ale postara się to zrobić bez świadków.

Dodatkowe informacje

- W nocy **Hermann** i **Elwira** zostają połknięci przez karczmę wraz ze swoimi rzeczami
- Zachowanie graczy w stosunku do **Edwarda** podczas sceny okaleczania ostatecznie decyduje jaki będzie jego los:
    - Jeśli spróbują go powstrzymać lub zaskoczą go podczas aktu, ten wystraszy się, co przerwie rytuał i ostatecznie przypieczętuje jego los. Umrze z powodu **Klątwy Hołodomora** podczas rozmowy z graczami. Wybierz moment wedle własnego uznania dla jak najlepszego dramatyzmu.
    - Jeśli pozwolą mu dokończyć akt, ten bez trudu przeżyje do rana, ale umrze podczas robienia śniadania, co stanowi limit czasu dla graczy, jeśli ci chcą go uratować.
    - Jeśli zignorują nocne hałasy zastosuj powyższe rozwiązanie, z tym, że gracze nie będą mieli opcji porozmawiania z nim.
- Helga będzie chciała dowiedzieć się, co się właściwie dzieje
- Karczma dzięki ingerencji **Hołodomora** przesunęła się nad klif tak, że drzwi wejściowe prowadzą prosto w przepaść. Wyjść z budynku można przez okna w tylnej części budynku lub na piętrze, bądź na inne, kreatywne sposoby.
- **Płaczka** jest teraz zamknięta w składziku, gdzie cichutko szlocha. Może tam spróbować przekazać coś graczom lub, gdy ci zaczną głośniej rozmawiać z **Edwardem** sama wyleci ze swojej kryjówki i pozostawi niepokojące znaki wilgoci na ścianach jak np. napis „UCIEKAJCIE”.

Poranek

„Pogoda na jutro? 100% szans na łzy”
- Gordon Ramsay

Ten rozdział fabularny jest momentem, gdy doszło do największych zmian i zbliża graczy do jednego z licznych nieszczęśliwych zakończeń.

Ogólny pogląd sytuacji

Edwardowi udało się przedłużyć końcówkę swego żywota na tyle, że umrze podczas robienia śniadania dla graczy. **Hermann** jest nadal w piwnicy w zaawansowanym etapie zmian, a **Elwira** stała się pogrzebaczem, który pracuje przy kominku. Karoca graczy została pożarta przez karczmę i znajduje się teraz w piwnicy. Oficjalnie **Hermann** wyjechał rano z karczmy, mówiąc coś o ważnej sprawie do załatwienia i tym, że reszta ma na niego tutaj poczekać. Z kolei **Elwira** miała powiedzieć by **Alric** ją dogonił, w co ten uwierzy. Po śmierci **Edwarda** to **Helga** zajmuje się gotowaniem i jednocześnie stara się przekonać resztę żeby zostali tu dłużej. Jedzenie jest dobre, tak na 3 gwiazdki, a następna noc kończy życie graczy w ich własnej postaci i zaczyna je jako Ożywione Sprzęty.

Wskazówki do konstrukcji sceny

Głównym narzędziem w konstrukcji tej sceny będzie kontrast. Ciepłe słoneczne światło kontrastujące z zimnym potem, który może oblać **Alfreda**, gdy zda sobie sprawę, że nigdy, przez tyle lat **Hermann** nie zrobił czegoś takiego i, że coś chyba jest nie tak. Smutna melodia znów melancholijnej **Anny**, a radośnie skaczący w kominku ogień. Smaczne jedzenie, ale w jakiś sposób gorsze od tego, które bohaterowie jedli wczoraj. Powtarzana jak mantra wersja **Helgi** i świadomość **Billiego**, że **Hermann** nie potrafił powozić wozem. Wymarzona wolność **Blanki**, ale zmartwienie o ojca, który zniknął.

Wskazówki do prowadzenia rozgrywki

Jeśli doszliście do tego etapu oznacza to, że najprawdopodobniej gracze albo grają niezwykle asekuracyjnie albo starają się sprawdzić czy masz zamiar zmusić ich do gry w sesję.

Przypomnij im o więziach, które łączą ich z Krytykiem (Bohaterowie Graczy) oraz uwypukl wątpliwości, które powinni mieć. Podkreśl zniknięcie **Elwiry** i zaznacz, że tego pogrzebacza nigdy wcześniej nie widzieli. Pamiętaj, że **Helga** nie jest geniuszem. Nie będzie miała odpowiedzi na wszystkie pytania np. na to dlaczego właściwie pogrzebacz jest tu dopiero teraz albo dlaczego ogień pali się za dnia. Jest zdesperowana by udowodnić swoją rację, więc może zacząć mówić absurdy jak np. to, że **Elwira** uciekła razem z **Hermannem**, co podważy już sam **Alric**. Pamiętaj, że jeśli w tym wariancie dojdzie do walki, **Hołodomor** ma przewagę, bowiem po jego stronie od razu stoi zmieniona **Elwira**, **Ciało** i **Serce**. Być może uznasz, że **Anna** też powinna zostać porwana i dołączy do karczmy jako lutnia. Jeśli jednak gracze będą chcieli odejść - pozwól im. Po prostu sprawią, że **Hermann** stanie się książką, co możesz opisać w podsumowaniu sesji, ale przede wszystkim pozwolą **Hołodomorowi** przejąć egzemplarz Wzoru Przewodnika po Karczmach i klucz do niego. W ten sposób ten będzie mógł zwabić coraz więcej osób.

Zakończenie

Scenariusz ten pozwala na wiele zakończeń zależnych od decyzji i zachowań graczy. Istnieją dwie wyjątkowo skrajne sytuacje, które zostaną tu zaprezentowane. Cała reszta mieści się gdzieś między nimi - w zależności od tego kto przeżył i jak potoczyła się cała historia.

Rozwiązanie sprawy w rozdziale Dzień

1. Wszystkie postacie przeżywają
2. Demon ginie i jego klątwa zostaje zdjęta
3. Ożywione Sprzęty zmieniają się w ludzi, łącznie z ciałami w piwnicy i odzyskują wspomnienia
4. Karczma obumiera i zawala się
5. Spytaj graczy jakie są ich dalsze decyzje np. czy **Blanka** zostaje Krytykiem Kulinarnym czy Poszukiwaczem Przygód, a może decyduje się na coś zupełnie innego? (W rozgrywce testowej gracze postanowili założyć Strażników Karczm, którzy mieli patrolować okolice placówek i oczyszczać dane obszary z zagrożeń)

Przykładowy opis

Ostatnie z was wybiega z karczmy Za Winklem nim rama okienna z trzaskiem załamuje się pod ciężarem spadających belek. Nawet tutaj słyszycie przeraźliwy, wrzynający się w uszy pisk demona, którego Serce zatrzymaliście. Pył gryzie was w gardłach, a bursztynowa posoka tryska po raz ostatni z obrzydliwej skrzepłej masy desek i dziwnej substancji. Hermann oddycha ciężko, a Anna ściska z całych sił ogłupiałego Edwarda. Oboje są bezpieczni. Elwira i Alric zadbali o to. Spoglądacie po sobie, ubrudzeni i poobijani. Nagle Płaczka, która prowadziła wszystkich w stronę bezpieczeństwa wrzasnęła z bólu, gdy porcelana na powierzchni jej ciała zaczęła pękać. Nim zdążyliście zareagować zobaczyliście jak coś podobnego dzieje się z nieprzytomną Helgą i milczącym Sir Roderykiem. Niedługo później dołączył do nich Edward. Przed wami, w katuszach dochodzi do niepojętych przemian. Każdy Ożywiony Sprzęt wraca do swojej ludzkiej postaci. Ich nagie ciała naznaczone są śladami poprzedniego życia. Edward – pokryty bliznami po samookaleczaniu się, Płaczka, teraz młoda kobieta, wbija w was przerażone spojrzenie. Ciała starszej pary byłych karczmarzy noszą ślady długich pazurów zbliżonych do tych demona, którego pokonaliście. Z oddali słyszycie stęknięcie i okrzyki konsternacji. Spod przewróconych drzwi wyczołguje się grubszy mężczyzna z dorodnym wąsem. Bez wątpienia jest to von Mortke. Nieco bystrzejsze oko mogłoby dojrzeć szczelinę prowadzącą do piwnicy i Sprzątka, który przestraszony wpatruje się w mrok, gdzie każde ciało wróciło do swojej pierwotnej formy.

Co teraz macie zamiar zrobić, gdy ocaliliście obecne tu osoby przed potworem i doświadczyliście odrobiny bohaterstwa?

Porażka graczy w walce z Hołodomorem

1. W zależności od twojej decyzji gracze mogą stać się Ożywionymi Sprzętami lub **Hołodomor** pożera ich dusze w formie ludzkiej i smakuje w nich po czym rusza niosąc śmierć innym w bardziej bezpośredni sposób
2. Bohaterowie niezależni, którzy przeżyli walkę lub zostali ogłuszeni kończą w ten sam sposób co gracze

Przykładowy opis

Uderzenie wytrąciło ci dech z piersi. Upadłeś jako ostatni z walczących. Nie sądziłeś, że to tu polegniesz. Alfred, Poszukiwacz Przygód, kamerdyner Krytyka Kulinarnego miał umrzeć z ręki jakiegoś bursztynowego paskudztwa. Chciałeś wstać, ale nim zdążyłeś się podnieść stwór dopadł do ciebie i przyszpilił cię do podłogi. Bezskutecznie próbowałeś się szarpać, ale on był o wiele silniejszy. Jego długi, obślizgły jęzor ściekał śliną. Bestia wyszczerzyła się pokazując rząd zakrwawionych kołkowatych zębów.
- Podstępność jest zbyt problematyczna, a głód nigdy nie ustaje. Spróbuję więc czegoś nowego. – Rechot bestii poniósł się po strychu. Huk krwi w twojej głowie zrównał się z tętnem wielkiego Serca gdzieś za jego plecami.
- Smacznego. – Mruknął do siebie stwór i wgryzł się w twoje ramię. Świat eksplodował bólem wzbogaconym o chrupnięcia twoich kości. Twój, niemal zwierzęcy wrzask, odbijał się od desek, a podekscytowane Serce potwora biło coraz szybciej. Zarzuciłeś głową w bok, wijąc się z bólu i ujrzałeś martwe spojrzenie Pianki. Miałeś ją chronić. Przysięgałeś, ale teraz byłeś tylko przekąską na drogę. Kolejne eksplozje bólu i chrupnięcia. Niedługo później straciłeś przytomność. I dobrze. Nie musiałeś patrzeć na to jak pożera twoich kompanów. Niedługo później, gdy wszystko co żywe w karczmie Za Winklem zostało pożarte przez wiecznie głodnego stwora, ktoś mógłby zobaczyć jak przybiera postać zwyczajnego podróżnika, a przy jego boku widnieje Wzór Przewodnika po Karczmach. Nagle zatrzymał się jakby coś przyszło mu do głowy, wyciągnął księgę i magiczne pióro po czym zapisał przy następnej karczmie zamaszystymi literami.
„Idę po was ~ Hołodomor”. Strach smakował, w końcu, najlepiej.

Potencjalne różnice

1. Uratowanie wszystkich podczas **Nocy** może skutkować śmiercią **Edgara Sto Ostrzy** i żałobą **Anny** lub, jeśli ta nie wie o tym, że to on był **Edwardem** - jej determinacją by go odnaleźć i błąkaniu się w pościgu za niemożliwym.
2. Jeśli gracze uciekną zostawiając **Hermanna** okaże się, że teraz demon ma możliwość edytowania księgi Krytyka by wabić jeszcze więcej ofiar.
3. Istnieje możliwość, że **Billie** będzie miał na rękach krew **Anny** choć uda się graczom uratować **Edgara Sto Ostrzy**, co może doprowadzić go do szaleństwa.
4. Może **Edgar** po stracie **Anny**, w ten czy inny sposób, będzie zagubiony i zejdzie się w przyszłości z **Płaczką**, która uratowała mu życie?

Materiały dodatkowe

„Ani w restauracji nie ma tylu dań, ani w stołówce nie ma tylu dań!
Więc co to jest za karta? Typu książka telefoniczna?”
- Magda Gessler

Muzyka

Intro

a) The Bear and the Maiden Fair: https://youtu.be/t6VMSYIXCCY

Piosenki bardki podczas dnia - wesołe

a) Jolene Bardcore - Hildegard von Blingin’: https://youtu.be/ugqQlB5fpuc
b) Pumped Up Kicks - Hildegard von Blingin’: https://youtu.be/cRIfsFefatg
c) Dusk on Anvil Harbor: https://youtu.be/qpndZURqhYU
d) Empress of Fire (french version) DA: Inquisition: https://youtu.be/35aJwbGTK0E
e) Fall of the Magister - DA: Inquisition: https://youtu.be/AS9K9yLatj8
f) Sera Was Never - DA: Inquisition: https://youtu.be/x7Zkun0tJc4
g) Timbers & Wind - Red Wedding Song: https://youtu.be/IHtZ0klr04w

Piosenki bardki podczas dnia - smutne

h) Enchanter - DA: Inquisition: https://youtu.be/_gtFtH3sW-M
i) I Am The One - DA: Inquisition: https://youtu.be/__hStdzoYVk
j) Nightingale’s eyes - DA: Inquisition: https://youtu.be/Cin4etTJiwk
k) Oh, Grey Warden - DA: Inquisition: https://youtu.be/Bqu5GyIH0BE
l) Rise - DA: Inquisition OST: https://youtu.be/MfznzR-N2J0
m) The Wolven Storm - The Witcher 3: https://youtu.be/823yuWz0lto

Samobójstwo Edgara Sto Ostrzy

o) The Shadows Bride (Orchestral version): https://youtu.be/HkLik8A_AyM

Piwnica - perspektywa Sprzątka

p) Magic Fantasy Music - The Magician: https://youtu.be/i3uEUnQ8Eu0

Piwnica - perspektywa graczy

q) Burzum - Dunkelheit (Dark Ambient Version): https://youtu.be/8P-2bcNrDMM

Ambient „Noc”

r) Deus Ex: Human Revolution - SarifHQ: https://youtu.be/gUlxSIjC6IE

Odkrycie serca

s) Marilyn Manson - Resident Evil Main Title Theme (użycie charakterystycznego bitu jako tętna słyszalnego już od wejścia na strych): https://youtu.be/9L7mZH2u3Qc

Aktywacja serca przed odkryciem go

t) The Orcish Horde: https://youtu.be/d4pIj2EsK9Q

Walka z demonem

u) Marilyn Manson - Seizure of Power: https://youtu.be/ZUNNXecb6nA

System oceniania karczm

Żaden **Krytyk Kulinarny** nie podałby szczegółów systemu oceniania z obawy przed dostosowywaniem karczm tylko do tych reguł. Z tego powodu ci profesjonaliści zbierają zawsze dużo więcej informacji niż potrzebują lub ekscytują się elementami kompletnie nieistotnymi. Dla scenariusza istotna jest informacja, że każda kategoria karczmy jest oceniana inaczej.

Istotne dla karczm leśnych są np. przystępność całego obszaru dla karoc, możliwości obronne budynku, widoczność z daleka, stan pobliskiego traktu czy dostęp do nietypowych pokarmów.

Z kolei górskie karczmy, które z samego założenia są bardziej kompaktowe muszą być bardziej wytrzymałe i odporne na wiatr lub, wręcz przeciwnie, posiadać miejsca gdzie można zrelaksować się latem. Równie istotna jest jakość i wartość energetyczna jedzenia oraz generowania uczucia ulgi u podróżnego. Stąd np. Za Winklem daje efekt miłego zaskoczenia, gdy nagle pojawia się zza skał i jest bardzo blisko.

Mapa Karczmy

Poniższe materiały stanowią sugestię, a nie zasadę wyrytą w kamieniu. Jeśli z jakiegoś powodu wolisz inny wygląd, nie krępuj się, ale pamiętaj by zależności budujące scenariusz pozostały niezmienne np. szybkie przechodzenie **Kuchnia - Sala Główna**

I) **Zewnętrzna część karczmy „Za Winklem”:**

a. Ogólnie

- Nosi ślady erozji pod wpływem ostrego wiatru i niesprzyjających warunków pogodowych
- Elementy drewniane wydają się mocno zaniedbane
- Niektóre z kolumn podtrzymujących piętro dla gości są nadkruszone i noszą ślady zużycia
- Cały budynek jak i każda z kolumn otoczone są żwirem i ziemią, tak jakby ktoś kopał wokół nich lub zasypywał je piachem. (W rzeczywiostości to ślady po gnieżdżącej się karczmie, która ożywa na rozkaz **Hołodomora**.)
- W rozdziale **„Noc”** staje nad klifem tak, że frontem nie da się opuścić karczmy
- Jeśli gracze obudzą **Hołodomora** karczma będzie aktywnie blokować im wyjścia przez modyfikowanie ścian, okien

i drzwi. Więcej szczegółów na ten temat przeczytasz w rozdziale **Walka.**
    - Oba ogrody są zacienione dzięki **Piętru**
b. Ogród w północno-wschodniej wnęce karczmy
    - Mała przestrzeń z pięknymi, dzikimi kwiatami, które zostały tu przeniesione jakiś czas temu
    - Pozwala zajrzeć na **Zaplecze** i do **Sali głównej**
    - To ulubione miejsce **Anny**
c. Ogród w południowo-zachodniej wnęce karczmy
d.
    - Spory ogród z dorodnymi warzywami i małą fontanną obsypaną żwirem i piachem, tak jak reszta karczmy

II) **Parter**

a. Sala główna
    - Bardzo zadbana z soczystymi kolorami drewna wyglądającymi na świeżo odnowione
    - Jest tu przytulnie i ciepło, a samo pomieszczenie ma dobrą akustykę i sprawia, że muzykę **Anny** słychać w całej sali
    - Posadzka pełna jest drobnych wgłębień od kroków **Helgi**
    - W rozdziale **Noc**: **Ferdinand von Mortke** obserwuje wnętrze karczmy, acz przez swój brak mobilności i nagromadzenie mebli w sali może mieć problem z dostrzeżeniem graczy
    - Okna znajdują się, mniej więcej, w pozycjach przedstawionych na planie karczmy. Najważniejszy jest fakt tego, że istnieją okna prowadzące na tył budynku oraz na jego boki, a więc w rozdziale **„Noc”** istnieją alternatywne drogi ucieczki
b. Zaplecze
    - To sypialnia **Helgi** i **Sir Roderyka**
    - Znajduje się tu część zaopatrzenia niezbędnego do poprawnego funkcjonowania baru oraz przekąski nie wymagające obsługi kucharza
    - Wejście do niego jest za ladą w **Sali Głównej**
    - Znajdują się tu klucze do wszystkich pomieszczeń karczmy
c. Korytarz
    - Jest dość długi i wąski
    - Da się z niego przejść do **Kuchni**, **Sali Głównej**, **Komórki** i **Zejścia do Piwnicy**.
    - Przejście przez **Helgę** odległości od **Kuchni** do **Sali Głównej** i vice-versa powinno być słyszalne i na tyle szybkie by przyłapać graczy przy skomplikowanej czynności, ale na tyle wolne by mogli zareagować
d. Kuchnia

- Jest tu wiele stołów, przyborów kuchennych i składników
- Znajduje się w niej **Spiżarnia**
- **Edward** będzie obawiał się powiedzenia prawdy graczom tak długo, jak długo istnieje ryzyko, że przyłapie go **Helga**
- Jeśli **Melba** wyzwie na pojedynek **Edwarda** ten nie będzie w stanie odmówić i podejmie wyzwanie. Podczas starcia traktuj jego statystykę jako 3, ale rzucaj 3 kośćmi i wybieraj lepszy wynik. Jakikolwiek nie byłby rezultat starcia **Melba** rozpozna w stylu gotowania **Edwarda** jego prawdziwą tożsamość - **Edgara Sto Ostrzy**. (Podczas opisu możesz używać operowania dużą liczbą noży na raz)
- To tutaj w rozdziale **„Noc" Edgar** tnie się by przeciwstawić się klątwie. Jeśli umrze **Helga** zajmie się jego ciałem i złorzecząc na niego zabierze go do **Spiżarni**

e. Spiżarnia
- Nie ma tu prawie żadnych zapasów
- Istniej tu zsyp, który prowadzi prosto do **Piwnicy**. To do niego **Helga** wrzuci zgniecione zwłoki **Edwarda**
- Dzięki zsypowi można porozumieć się ze **Sprzątkiem**
- To najszybsza, ale bolesna droga do dostania się na sam dół (test zręczności poziomu 11+, każde brakujące 2 pkt różnicy to 1 obrażenie)
- Przez klapę do zsypu można dostrzec, żę piwnica jest dużo większa niż być powinna i o wiele głębsza
- **Helga** wchodzi do tego miejsca tylko, gdy musi pozbyć się czegoś lub kogoś. Z tego powodu jest to bezpieczne schronienie w przypadku chęci podsłuchiwania jej rozmowy z **Edgarem**.

f. Komórka
- Zawiera sprzęty codziennego użytku np. mopy, wiadra itp.
- To tutaj wieczorami zamykana jest **Płaczka**, co można usłyszeć przez ciche szlochy. Płacząc napełnia wiadra do sprzątania na następny dzień oraz balie do kąpieli dla gości
- **Płaczka** będzie chciała ostrzec graczy w jakiś sposób, ale jeśli **Helga** ją na tym przyłapie, nie zawaha się jej rozbić co skutkuje śmiercią tej postaci. Oficjalnie to tylko zaklęty sprzęt, coś innego niż prawdziwy Ożywiony, więc nie ma czym się przejmować. W rzeczywistości to brutalne morderstwo i nic więcej.
- Zamek do drzwi wymaga prostego testu (7+) zręczności lub klucza z **Zaplecza**

g. Zejście do piwnicy

- Zamek do drzwi wymaga trudnego testu (9+) zręczności lub klucza z **Zaplecza**
- **Helga** stanowczo zabrania wejścia do środka i będzie wściekła jeśli przyłapie graczy na kombinowaniu przy zamku
- Znajdują się w nim urwane w połowie schody prowadzące do **Piwnicy**. Wysokość zejścia na posadzkę jest na tyle mała, że nie stanowi wyzwania dla postaci, ale na tyle duża, że wejście ponownie na górę wymaga pomocy z zewnątrz lub zbudowania/przygotowania innego rodzaju drogi powrotnej przez graczy

III) **Piwnica**

a. Ogólnie

- Mieszka tu **Sprzątek**, który będzie traktował graczy jak bogów
- By dodać nową perspektywę do gry zanim opiszesz, co gracze tu widzą - opisz perspektywę **Sprzątka**, który podziwia swoich nowych bogów z ukrycia. Przydadzą ci się tu wcześniej zanotowane lub zapamiętane opisy postaci graczy, które ci wymyślili w **Rozpoczęciu**. Dopiero po tej perspektywie zmień ją i opisz graczom mroczne miejsce, do którego schodzą
- Znajdują tu się rzeczy wszystkich osób zaginionych do tej pory oraz dziesiątki powyginanych i zniszczonych, byłych Ożywionych Sprzętów. (Jeśli **Hermann** i **Elwira** zniknęli - ich rzeczy będą pośród innych znalezisk)
- Jest tu wystarczająco pudeł i innych materiałów by bez trudu sięgnąć **Gardzieli** lub wrócić do **Zejścia do Piwnicy**.
- Jedynymi źródłami światła w pomieszczeniu są **Pęcherz** (jeśli jest pełen) oraz snop światła, który może wpaść ze **Spiżarni**. Nawet jeśli gracze nie mają swoich źródeł światła, wśród wszystkich rzeczy, z pewnością coś się znajdzie

b. Pęcherz

- To bursztynowy, twardy kokon, który wygląda nieco, właśnie jak nabrzmiały pęcherz. Jeśli jest pełen widać w nim zarysy postaci
- To on zmienia gości w Ożywione Sprzęty i wymazuje ich pamięć
- Proces jest tym szybszy im więcej skażonego jedzenia zjadła postać, a więc **Elwira** będzie w dużo gorszym stanie niż **Hermann**
- Można go zniszczyć i wydobyć z niego porwanych. Poziom testu jest zależny od ciebie, możesz nawet uznać, że jest zbędny

- Jakakolwiek interakcja z **Pęcherzem**, która wyrządzi mu szkodę podnosi o 1 pkt. rozdrażnienie demona. Więcej informacji znajdziesz w rozdziale **Walka**

c. Gardziel

- Można ją zauważyć dzięki udanemu rzutowi na umysł (9+) lub jeśli uznasz, że ma to sens by gracze ją dostrzegli
- Jest to nierówne pęknięcie w linii desek składających się na strop. Może otwierać się dość szeroko i służy do porywania ludzi. Jej wnętrze jest półprzezroczyste i pozwala na wgląd do każdego pomieszczenia w karczmie łączenie z **Korytarzem na Poddaszu**, co warto zaznaczyć w opisie, gdy gracze rozsuną szczęki
- Da się ją otworzyć albo brutalną siłą (test siły 11+) lub sposobem zależnym od kreatywności graczy. Skuteczność tego typu decyzji pozostaje w pełni w twoich rękach
- Istnieje opcja wspinania się wewnątrz Gardzieli by dostać się na **Korytarz na Poddaszu**
- Interakcja z Gardzielą generuje 1 pkt rozdrażnienia demona. Więcej informacji znajdziesz w rozdziale **Walka**.

IV) **Piętro**

a. Ogólnie

- Piętro to ma nieco wyższy strop niż normalne, to dlatego na pierwszy rzut oka wydawało się, że karczma ma dodatkowe piętro (**Strych)**
- To piętro jest większe od parteru i ma plan prostokąta wspartego na kolumnach widocznych na planie
- Wszystkie pokoje mają identyczne wyposażenie i są ułożone symetrycznie do siebie. Łóżka zawsze znajdują się przy ścianach, przez które może przechodzić **Gardziel**.
- Kiedyś było tu wejście na **Korytarz na Poddaszu**, ale schody zostały zburzone, a karczma przebudowała się tak by ukryć ślady po nich
- Jeśli gracze dowiedzą się, gdzie powinno być wejście (można to zrobić, gdy wiedzą czego szukają testem umysłu na 9+ lub z informacji od bohaterów niezależnych), można pozwolić im na zniszczenie stropu i dostanie się na miejsce

Pokoje brakujących osób

- Oba wyglądają jakby nikt tam nie spał
- Wszystkie rzeczy zaginionych zniknęły
- Jeśli z jakiegoś powodu gracze zechcą zniszczyć ścianę od strony łóżka mogą dostać się do **Gardzieli**, a z niej do dowolnego innego pomieszczenia.

V) **Strych**

a. Ogólnie

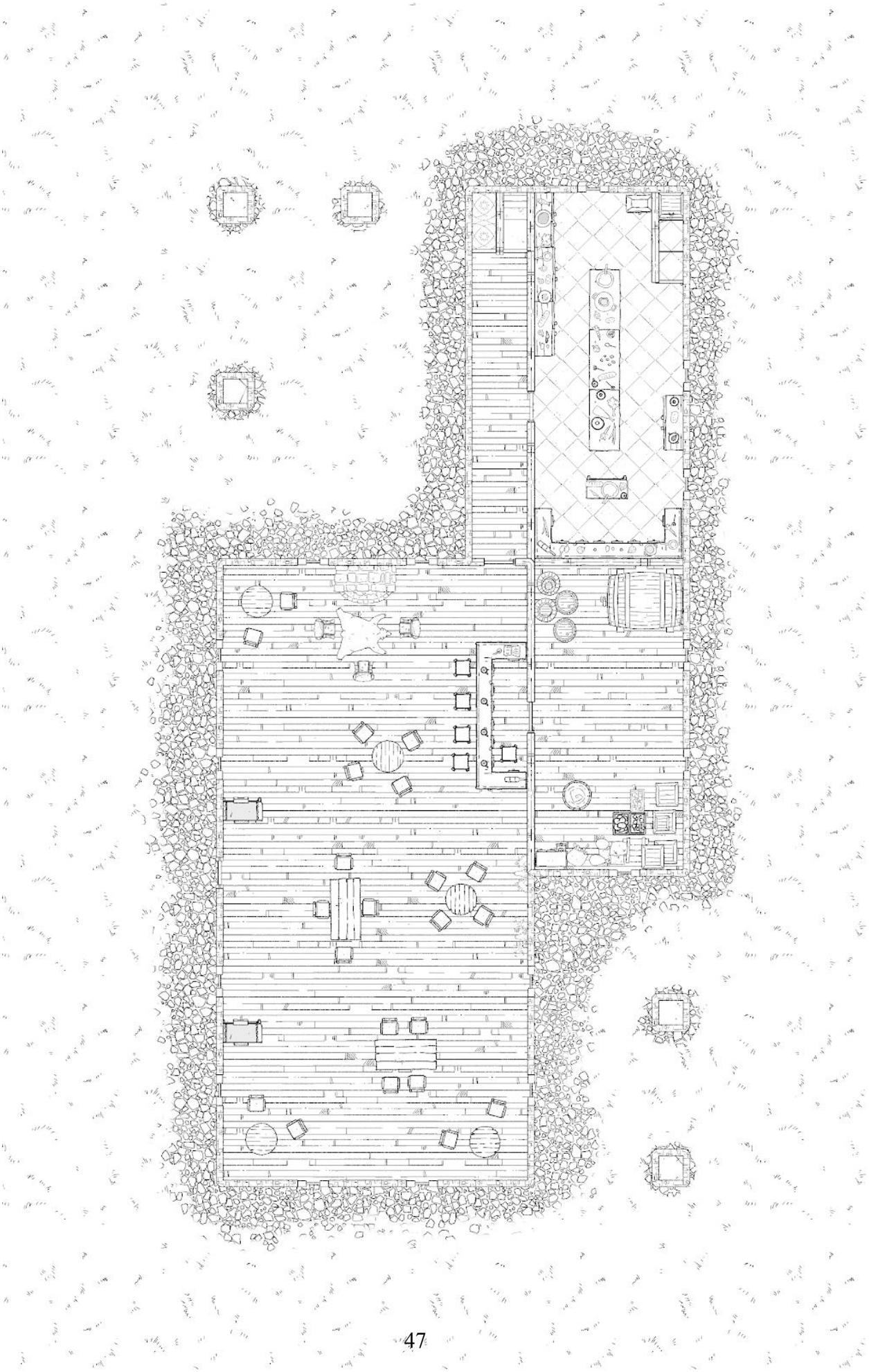
- Im bliżej gracze znajdują się głównego pomieszczenia **Strychu** tym głośniejsze staje się bicie Serca. Jeśli korzystasz z proponowanej muzyki sugeruję zwiększyć bas im bliżej gracze znajdują się drzwi prowadzących do **Serca**.
- **Helga** twierdzi, że ten budynek nie ma strychu
- Pamiętaj, że to miejsce jest gniazdem **Hołodomora**. Daj się ponieść fantazji, warto zainspirować się takimi franczyzami jak Alien czy Starcraft (Zergowie), acz nie przesadzaj, mimo wszystko to dalej karczma.
- Gdy **Hołodomor** zaatakował karczmę **Za Winklem** to tutaj właściciele bronili się aż do otrzymania śmiertelnych ran. Kiedy modlili się do swego boga by ich uratował ten odpowiedział. Okazało się, że był to podstęp **Hołodomora**, który wciągnął ich w ten sposób do swojego bestialskiego planu

b. Korytarz na poddaszu

- Wejście na korytarz na poddaszu natychmiast maksymalizuje rozdrażnienie demona. Więcej informacji znajdziesz w rozdziale **Walka**
- Korytarz nosi ślady walki pomiędzy ludźmi uzbrojonymi w kusze i włócznie lub miecze, a czymś mającym długie pazury.
- Wszystkie ślady prowadzą do jedynych drzwi, które otwierają się na **Strych**
- Jeśli **Hołodomor** znajduje się na **Strychu** otworzenie drzwi wiąże się z konsekwencjami, które rozpisane są w rozdziale **Walka**

c. Strych

- To tutaj bije **Serce Hołodomora**. Informacje na temat jego zachowania znajdziesz w rozdziale **Walka**
- W centralnej części pomieszczenia widnieje Serce, które rytmicznie kurczy się i jest podłączone naczyniami, ścięgnami i mięśniami do ścian karczmy
- Od konfrontacji w tym pomieszczeniu zależy zakończenie całej sesji.
- Jeśli **Anna** zostanie porwana znajdzie się w tym miejscu



Imię: Alfred

Pomysł: Kamerdyner Krytyka Kulinarnego, były Poszukiwacz Przygód

Rasa:

Przewaga rasowa:

Nacja:

Ulubiona potrawa:

Znienawidzona potrawa:

Siła	Broń	Umiejętności
2	Sztuki Walki	Mistrz broni (Z) (Brak broni) Oburęczność (Z)
Zręczność	**Pancerz**	
2	OP 4/5	
Umysł	**Wyposażenie**	
2	Wytrych, Posiłek x1, Wytrzymała Lekka Zbroja	
Wytrzymałość		
7		
Heroizm	**Notatki**	
3	Rasa zależna od ustaleń z MG Pozostałe dane wedle uznania	
PD		

Imię: Billie

Pomysł: Pożeracz - woźnica Krytyka Kulinarnego

Rasa: Pożeracz

Przewaga rasowa: Odporność na trucizny, można jeść wszystko nawet gruz

Nacja:

Ulubiona potrawa:

Znienawidzona potrawa:

Siła	Broń	Umiejętności
3	Szczęka	Mistrz broni (Szczęka) Złodziejstwo Percepcja Sprawność
Zręczność	**Pancerz**	
2	OP 5/6	

Umysł	Wyposażenie
1	Lekka zbroja, Posiłek x1, Lina Latarnia
Wytrzymałość	
8	

Heroizm	Notatki
2	Pozostałe dane wedle uznania
PD	

Imię: Blanka „Pianka" von Altstadt

Pomysł: Córka Krytyka Kulinarnego

Rasa:

Przewaga rasowa:

Nacja:

Ulubiona potrawa:

Znienawidzona potrawa:

Siła	Broń	Umiejętności
1	Broń maga	Charyzma (Z) Magia (Z) Iluzja Leczenie
Zręczność	**Pancerz**	
2	Brak, OP 4	

Umysł	Wyposażenie
3	Broń maga, Mikstura uzdrawiania Apteczka, Posiłek x1
Wytrzymałość	
6	

Heroizm	Notatki
2	Rasa zależna od ustaleń z MG Pozostałe dane wedle uznania
PD	

Imię: Melba

Pomysł: Uczennica Krytyka Kulinarnego

Rasa:

Przewaga rasowa:

Nacja:

Ulubiona potrawa:

Znienawidzona potrawa:

Siła	Broń	Umiejętności
1	Warząchew	Mistrz broni (warząchew) Gotowanie (Z) Szczęście
Zręczność	**Pancerz**	
3	OP 5/6	

Umysł	Wyposażenie
2	Lekka zbroja, Posiłek x1 Księga Wiedzy (gotowanie) Warząchew (mechanicznie: laska)
Wytrzymałość	
7	

Heroizm	Notatki
2	Rasa zależna od ustaleń z MG Pozostałe dane wedle uznania
PD	

Imię:

Pomysł:

Rasa:

Przewaga rasowa:

Nacja:

Ulubiona potrawa:

Znienawidzona potrawa:

Siła

Broń

Umiejętności

Zręczność

Pancerz

Umysł

Wyposażenie

Wytrzymałość

Heroizm

Notatki

PD

Za Winklem

KARCZMA

BEFSZTYK ZE STONOGI W SOSIE KARMELKOWYM

Pieczony befsztyk z mięsa wielkiej stonogi z lasu Wegetarii polany sosem z karmelizowanych jabłek i cebuli

POTRAWKA Z KUROLISZKA ZAPRAWIANA WINEM MUSUJĄCYM

Wystrzałowa kompozycja duszonego mięsa kuroliszka w sosie na bazie beszamelu z winem eksplodującym w ustach

QUICHE LORRAINE Z SEREM GRUYÈRE I KARCZOCHAMI

Kruchy spód wypełniony masą z boczkiem, serem Gruyère i karczochami

FRYKADELE W SOSIE Z CIAPKAPUSTĄ PODAWANE

Specjał Baronii Księżycowej- kiełbaski w sosie piwnym podawane z dodatkiem kapusty z ziemniakami

PIECZONY KARMAZYN W TOWARZYSTWIE KŁODY BROKUŁOWEJ

Karmazyn zapiekany pod serową pierzynką w towarzystwie kłody z Brokułowego Lasu

DIABLOTKI Z MUSEM Z JAGÓD GUMOWCOWYCH

Ciasteczka francuskie podane z musem z jagód z krzewu gumowcowego