

KARCZEMNA GAWĘDA

Przygoda do Fajerbola



MARCIN GAJOSEK

Karczemna gawęda

Autor: Marcin Gajosek

Okładka: Tavern sign icon by Delapouite under CC BY 3.0

System: Fajربول

Sugerowana ilość bohaterów: 3-4 (nie licząc narratora)

Czas gry: Jedna sesja

Spis treści

Wprowadzenie.....	5
Historia.....	5
Jak prowadzić przygodę.....	5
Dodatkowe mechaniki.....	5
Piwny konkurs.....	6
Początek.....	6
Elf Halamar.....	6
Przed grą.....	6
Informacje dodatkowe o Halamarze.....	6
Uroki karczmy.....	7
Dodatkowe talenty.....	7
Darmowe piwo!.....	7
Spotkania losowe.....	7
Krasnoludzka Banda Birsona.....	8
Stare krasnoludzkie prawo.....	8
Krasnoludzkie drożdże.....	8
Krasnolud Trobleson.....	9
Krasnolud Birson.....	10
Pogarda dla piwowarów bez brody.....	10
Stosunek do Halamara.....	10
Stosunek do graczy.....	10
Oberżysta Hubard.....	10
Trupa artystyczna Takberrego.....	11
Półkacz ognia Khartos.....	11
Gobliński mnich Brish-hra.....	11
Krasnoludzki kapłan Siosty Wody Lunarson.....	11
Satyr Jozan treser szczurów.....	11
Scena.....	11
Praca dorywcza.....	11
Niziołek Takberry.....	12
Informacje, które posiada.....	12
Mały sklepik Takberrego.....	12
Sędziowie piwni.....	13
Konkurs piwny.....	14
Zasady.....	14
Próbowanie piwa.....	14
Zwycięzca.....	14
Sprawa Halamara.....	14
Kulminacja: Starcie z ogromnym piwołakiem.....	15
Kto wie, co zrobić z piwołakiem.....	15
Gdzie można znaleźć rzeczy.....	15
Bezpieczna przystań.....	17
Szkolenie.....	17
Pomoc od kapłana Lunarsona.....	17
Sklepik Takberrego.....	17
Ogromny piwołak.....	17
Pokoje gościnne.....	17
Zakończenie.....	17
Przeczytaj graczom.....	17
Dla mistrza gry.....	17

Wprowadzenie

Historia

Karczma "Płatynowych Wypraw" od zawsze była niezwykłym miejscem. Grupy poszukiwaczy przygód, które zawędrowały do niej, aby znaleźć prace, zawsze wyruszały z niej na przygody i wracały po nowe. Oprócz legendarnych przygód, na które wybierali się awanturnicy, sama karczma zyskała renomę dzięki tajemniczemu Zakapturzonemu Zleceniodawcy. Postać ta zawsze dawała najbardziej heroiczne i zarazem najlepiej płatne misje, dzięki którym niejeden bohater zyskał bogactwo i sławę. Od dawna nikt go nie widział, lecz wieść gminna niesie, że niedługo zawita znowu do karczmy z kolejnym niezwykłym zadaniem.

Jak prowadzić przygodę

Karczma gawęda jest przygodą napisaną do Fajerbola, stąd wiele aspektów przygody jest skupionych na walce, jednakże postarałem się wpleść również inne wyzwania dla bohaterów. Do punktu kulminacyjnego niech bohaterowie zwiedzają w karczmę i wchodzą w interakcje z innymi postaciami w takiej kolejności jakiej sobie życzą.

Na końcu chciałbym nadmienić, że ten scenariusz ma komediowe zabarwienie i właśnie z taką myślą był prowadzony i grany przeze mnie i moich graczy. Dla mistrzów gry przygotowałem mapę poglądową jak wyglądają poszczególne lokacje (str. 15).

Dodatkowe mechaniki

Bohaterowie graczy mają możliwość wzięcia udziału w konkursie piwnym jako piwowarowie. W związku z tym rzucają kością sześciocinną na dodatkową statystykę piwowarstwo, którą mogą zapisać na karcie postaci w miejscu przeznaczonym na misję.

W karczmie postacie dosiadając się do stołu, mogą zamówić kolejkę darmowego piwa. Każda postać odzyskuje punkt zdrowia, bądź many w zależności od wyboru gracza.

Piwny konkurs

Początek

Bohaterowie siedzą przy stoliku w zapełnionej po brzegi karczmie. Zapach piwa unosi się wokół nich, wręcz wydaje się, że samo oddychanie wystarczy, żeby się opić. Krasnoludy śpiewają głośno swoje pieśni, uderzając w stoły pięściami i pustymi kuflami, domagając się większej ilości złocistego trunku. Bohaterowie widzą przedstawicieli wszelakich gatunków, bawiących się ze sobą i czekających na przyjście legendarnego zleceniodawcy. W międzyczasie zasłyszeliście o konkursie piwnym, który ma się odbyć w karczmie. Podobno można wziąć w nim udział nawet dzisiaj, warząc piwo dzięki niezwykłym drożdżom i krasnoludzkim sekretom.

Elf Halamar

Do stołu nagle dosiada się elf z posępną miną. Spogląda na bohaterów i wzdycha, po czym zamawia kufel i odkłada swoją torbę obok stołka, na którym usiadł. Po krótkiej chwili przedstawia się jako elf piwowar Halamar. Opowiada o tym jak został potraktowany przez bandę **Birsona** i o tym, że nie może wziąć udziału w konkursie, póki ktoś nie zajmie się **konserwatywnymi krasnoludami**, lub nie pomoże mu w jakiś inny sposób. Mówi bohaterom, że jeśli byliby skłonni mu pomóc, to zapłaci im jeśli weźmie udział w konkursie niezależnie od wyniku końcowego. Oprócz tego potrzebuje, **krasnoludzkich drożdży** [str. 5], by uwarzyć piwo przed konkursem.

Przed grą

Halamar miał ze sobą dwie beczki swojego najprzedniejszego piwa, jednak został napadnięty przez krasnoludów z grupy **Birsona "Zatwardziałego Iba"**. Krasnoludy nie miały ochoty nawet spróbować jego piwa, a od razu rozbiły beczki i wylały całość przed karczmą. Usłyszał, że ktoś, kto nie ma brody, nie powinien, brać udziału w konkursie na najlepszego piwowara.

Informacje dodatkowe o Halamarze

Ma przy sobie **magiczny chmiel**, który sprawia, że piwo jest dobrze spienione i odpowiednio gorzkie. Chętnie dzieli się informacjami o piwowarstwie [można dopisać do przedmiotów **informacje o piwowarstwie +1(gadżet)**]. Piwo tworzone przez elfa jest magiczne, nie może być zebrane za pomocą magii, ani cofnięte w czasie do beczki.

Elf Halamar						
Elf o kruczoczarnych włosach spiętych w kucyk, jego oczy mają złoty kolor. Jest ubrany w bordowy strój. Jego pas przyozdabia kilka sakiewek z różnymi ziołami, ma przy sobie również dużą torbę. Jest dosyć flegmatyczny, nie gestykuluje prawie wcale i mówi dosyć wolno.						
Zdrowie	Mana	Siła	Zwinność	Inteligencja	Charyzma	Piwowarstwo
3	3	2	4	3	3	5
Przedmioty	Magiczny chmiel +4 (gadżet), Elficki długi łuk +2 (broń)					
Talenty	posyłam strzałę, uwarzam piwa					

Uroki karczmy

Dodatkowe talenty

Wszystkie postacie będące w karczmie potrafią używać talentów **rzucam stołkiem**, oraz **przewracam stół**.

Darmowe piwo!

Gdy postacie dosiadają się do stołu, lub szynkwasu mogą zamówić po darmowym kuflu piwa na osobę i po wypiciu go mogą odzyskać jeden punkt zdrowia, lub many.

Spotkania losowe

Kiedy postacie przemieszczają się między stolikami, mogą napotkać na różnych awanturników, którzy skorzy są do bitki. Rzuć kością sześciocienną, przy wyniku "jeden", rzuć jeszcze raz, aby określić, na kogo trafią postacie graczy.

Wynik	Spotkanie
1-2	Ork zawadiaka (sugerowana ilość: 2)
3-4	Opity centaur (sugerowana ilość: 1)
5-6	Krasnolud Trobleson (bohater niezależny)

Ork zawadiaka					
Zdrowie	Mana	Siła	Zwinność	Inteligencja	Charyzma
3	1	3	2	1	2
Przedmioty	złamana noga od krzesła +1 (broń), podręczny goblin +1 (towarzysz)				
Talenty	rzucam podręcznym goblinem				

Opity centaur					
Zdrowie	Mana	Siła	Zwinność	Inteligencja	Charyzma
4	3	5	2	3	3
Przedmioty	stalowe podkowy +3 (broń), wspierający elf +1 (towarzysz)				
Talenty	podpieram się elfem, uderzam kopytem				

Krasnolud Trobleson					
Zdrowie	Mana	Siła	Zwinność	Inteligencja	Charyzma
2	3	3	2	2	4
Przedmioty	złoty ząb +2 (gadżet), kufel zimnego piwa +2 (gadżet)				
Talenty	uderzam piąchą, opowiadam historie życia				

Krasnoludzka Banda Birsona

Stare krasnoludzkie prawo

Według krasnoludzkiego prawa osoby, które chcą warzyć dobre piwo **muszą mieć brodę długości** co najmniej jednego palca. W związku z tym jeśli bohaterowie graczy chcą wziąć udział w konkursie piwnym powinny posiadać brodę, choćby miała być sztuczna, inaczej będą narażeni na walkę z bandą Birsona.

Oprócz krasnoludów z bandy Birsona nikt nie ma problemu z uczestnictwem osób bez brody w konkursie na najlepszego piwowara. **Sędzia piwny Lokinson** przez chwilę może wspomnieć o wartościach i tradycji (chce wyrzucić lepsze wrażenie), ale ostatecznie nie będzie miał problemu z uczestnikiem bez brody.

Krasnoludzkie drożdże

Jeśli gracze będą chcieli, wziąć udział w konkursie piwnym będą, potrzebowali **tradycyjnych krasnoludzkich drożdży** +2 (gadżet). Te drożdże sprawiają, że piwo fermentuje dużo szybciej w porównaniu do zwykłych drożdży, dzięki nim można uwarzyć piwo nawet w dzień konkursu.

Konserwatywny krasnolud					
Zdrowie	Mana	Siła	Zwinność	Inteligencja	Charyzma
3	2	3	2	2	1
Przedmioty	długa broda +1 (gadżet), pusty kufel +1 (broń)				
Talenty	recytuję dawne prawa				

Krasnoludzki tarczownik					
Zdrowie	Mana	Siła	Zwinność	Inteligencja	Charyzma
4	2	3	2	1	1
Przedmioty	tarcza z herbem Birsona +2 (pancerz), krasnoludzki topór +1 (broń)				
Talenty	blokuję tarczą				

Krasnolud Birson "Zatwardziały łeb"						
Stary krasnolud o siwej majestatycznej brodzie. Dowodzi swoją bandą, która jest młodsza od niego, ale szanują go i stare tradycje. Przydomek zyskał w bitwie z orkami, podczas której zabił ich przywódcę Garosha miażdżąc mu czaszkę uderzeniem głową.						
Zdrowie	Mana	Siła	Zwinność	Inteligencja	Charyzma	Piwowars two
4	2	4	2	3	3	3
Przedmioty	zaplątana w warkocze broda +2 (gadżet), krasnoludzki topór +1 (broń)					
Talenty	wymachuję toporem, szczycę się swoją brodą					

Krasnolud Trobleson

Jest starym przyjacielem Birsona, z którym walczył ramie w ramie podczas bitwy z orkami pod Czarnym Karakiem. Należy do jego bandy, ale nie jest tradycjonalistą w związku, z czym **nie respektuje starego krasnoludzkiego prawa!** Przyjechał do karczmy "Płatynowych wypraw" wraz z bandą, ale nie ma zamiaru startować w konkursie. Jest wielbicielem piwa i skosztuje, chętnie każdego wyboru nieważne kto go uwarzył.

Trobleson ma dużo historii, które może chcieć opowiedzieć bohaterom graczy. Rzuć kością sześciocenną, by ustalić jaką historię opowie graczom.

Wynik	Historia
1	Opowiada, jak ucząc się rycia run, zniszczył cały warsztat.
2	Opowiada jak wraz z Birsonem sami przez przypadek znaleźli leże czarnego smoka, z którego musieli uciec. (Tę historię można wykorzystać, by ośmieszyć Birsona przed zgromadzonymi w karczmie)
3-4	Opowiada o rzeźni Lokinsona "Siepacza", który zniszczył wioskę elfów, szukając swojego topora, który mu ukradły.
5-6	Opowiada, jak podczas wędrowki po Mroźnych Górach wraz z drużyną ubili pięć gryfów, by zrobić z nich obiad.

Trobleson, chętnie spróbuje się na rękę, nawet zakładając się o swój **złoty ząb** [str 4]. Może to być spowodowane ilością wypitego alkoholu, oprócz tego jest skory do bitki zwłaszcza kiedy znajduje się poza stanowiskiem, przy którym pije piwo.

Krasnolud Birson

Pogarda dla piwowarów bez brody

Birson dawnymi czasy był obiecującym piwowarem, który wyruszył w świat, aby udowodnić wszystkim, że krasnoludzkie piwo jest najlepsze, a ze wszystkich krasnoludów to on potrafi stworzyć najlepszy browar. W ludzkich krainach jednak nie zdobył uznania, gdyż jego piwo nie było najlepsze, co w jego oczach nie było przejawem tego, że jego piwo było niewystarczające, a to, że ludzie kierowali się raczej wyborem przedstawicieli własnej rasy. Potem gdy wrócił w swoje strony zaczął obwiniać "spaczony gust" innych ras, które niezgodnie do krasnoludzkich tradycji nie zapuszczają brody.

Stosunek do Halamara

Birson jest cięty na **Halamara**, nie chce zezwolić elfowi bez brody uczestniczyć w konkursie, w którym sam zamierza wziąć udział. Jeśli dowie się, że gracze chcą mu pomóc w konkursie, nie sprzeda im **tradycyjnych krasnoludzkich drożdży**.

Stosunek do graczy

Birson jest raczej spokojnym krasnoludem, zdenerwuje się, dopiero gdy jakaś osoba z brodą mniejszą, niż palec będzie próbowała ocenić piwo, lub zadeklaruje udział w konkursie piwnym.

Oberżysta Hubard

Jest właścicielem Karczmy "Platynowych Wypraw", jest dosyć bogatym człowiekiem, gdyż często podejmuje pod swój dach wielu możnych poszukiwaczy przygód. Nie przeszkadzają mu walki w karczmie, ani to, że kilka siedzeń, lub stołów zostanie zniszczonych. Jest człowiekiem w średnim wieku o krótkich brązowych włosach i średnim zarości. Mimo usytuowania nosi zwykłą koszulę, którą przewiązuje skórzanym fartuchem. Nie nosi przy sobie żadnej biżuterii.

Hubard może sprzedać **tradycyjne krasnoludzie drożdże +2** (gadżet), a także **słód własnego wyrobu +2** (gadżet).

Hubard może się założyć o to kto zwycięży konkurs piwny. Może się założyć o jakiś przedmiot, lub o ustaloną kwotę w złocie.

Trupa artystyczna Takberrego

Połykacz ognia Khartos

Rozbawia publikę, połykając zapalone ostrze. Jest roslym mężczyzną, który umie także zionąć ogniem, jego występy cieszą się dużym zaangażowaniem. Jego miecze mają wsuwane ostrza, które pomagają mu w występach. Bohaterowie mogą ukraść jedno z jego ostrzy (**miecz do występów +1** [gadżet]), gdy ten będzie występował.

Gobliński mnich Brish-hra

Miły goblin, który pokazuje swój spryt, zdobyty dzięki ćwiczeniom i medytacji. Potrafi całkiem dobrze żonglować, a także utrzymywać balans na chyboczących stołkach. Jeśli gracze go poproszą, to dostaną od niego **piłki do żonglowania +1** (gadżet).

Krasnoludzki kapłan Siosty Wody Lunarson

Krasnolud, któremu po jednej z popijaw objawiła się Siostra Woda na tle księżyca odbijającego się do jeziora, do którego właśnie wymiotował. Porzucił on drogę piwowara na rzecz posługi kapłańskiej. Podróżuje jako członek Trupy Takberrego głosząc wiarę i pokazując różne występy z użyciem wody. Na scenie formuje z wody dwa humanoidy, które ze sobą walczą w widowiskowym stylu.

Satyr Jozan treser szczurów

Jozan jest Satyrem, który tresuje szczury za pomocą swojej fletni, którą je zauracza i sprawia, że słuchają jego komend. Nie jest zainteresowany rozmawianiem z innymi. Jeśli, któryś z graczy chciałby kupić jakiegoś wytresowanego szczura to niech zgłosi się do Takberrego.

Scena

Za sceną jest kilka rzeczy, które bohaterowie mogą zabrać jeśli rozejrzą się wystarczająco dokładnie, **gwoździe +1** (gadżet), **młotek +1** (broń), **lina +1** (gadżet).

Na belce, na której wisi kurtyna, znajduje się **szybkoschnący klej +3** (gadżet). Trudność ściągnięcia go na dół ustal, sumując wynik rzutu trzema kośćmi sześciennymi (3k6). Jeśli się nie uda, słoik z klejem spadnie i rozbije się na podłodze.

Praca dorywcza

Bohaterowie mogą wystąpić na scenie, aby zyskać trochę złota. Aby określić trudność występu rzuć liczbą kości od dwóch do czterech kości, w zależności od tego jak fajną sztuczkę, chcę zaprezentować postać gracza, następnie zsumuj wyniki. W przypadku niepowodzenia rzuć kością sześciocienną (k6), jeśli wypadnie jeden to przerzuć i zobacz w tabeli spotkań losowych kto z publiczności, chce wyrazić swoje niezadowolenie siłą.

Niziołek Takberry

Niziołek Takberry jest sprytnym przedsiębiorcą, który prawdopodobnie zwęszył okazję i zarabia na wielu przybyszach w karczmie, prezentując umiejętności swojej trupy. Jest serdeczny i rozmawia prawie z każdym, kogo spotka. Dzięki temu ma prawie nieograniczony dostęp do informacji. Jeśli posiada na kogoś haka, to z pewnością wykorzysta go, żeby zarobić.

Informacje, które posiada

- Wie, że krasnoludy używają swoich **tradycyjnych drożdży** [str.5], aby szybko fermentować piwo.
- Słyszał, że Trobleson zakłada się o swój **złoty ząb**.
- Mówi, że na każdego sędziego znalazłyby się niewygodne fakty, dzięki którym nawet najgorszy piwowar wygrałby konkurs.
- Wie, że barman jest w posiadaniu **tradycyjnych krasnoludzkich drożdży** [str.5], dzięki czemu może szybko warzyć smaczne piwo.

Mały sklepik Takberrego

Takberry ma przy sobie zawsze trochę rzeczy na sprzedaż, ale póki co może zaoferować tylko kilka, gdyż reszta znajduje się zapakowana w stajni przy karczmie. Cenę ustal rzucając tyłoma kośćmi sześciennymi ile wynosi bonus z danego przedmiotu.

- niziołcze słodczyce +1 (gadżet),
- drewniana tarcza teatralna +1 (pancerz),
- piłki do żonglowania +1 (gadżet),
- słód +1 (gadżet),
- fiolka z kwasem +1 (gadżet),
- zdobiony nóż na listy +2 (broń),
- wytresowany szczur +2 (towarzysz).

Niziołek Takberry					
Jest szczupłym niziołkiem, który nosi przy sobie kilka sakiewek zawierających prawdopodobnie brzęczące monety. Prawie przy każdym kroku wydają z siebie metaliczny dźwięk. Jest ubrany w dosyć stonowane kolory jak na niziołka. Bardzo chętnie opowiada plotki jeśli ktoś go zapyta.					
Zdrowie	Mana	Siła	Zwinność	Inteligencja	Charyzma
2	4	2	4	4	2
Przedmioty	proca +1 (broń), szary płaszcz +2 (gadżet)				
Talenty	pożyczam nieswoje rzeczy				

Sędziowie piwni

Aby konkurs się odbył, przytomnych musi być dwóch sędziów. Z każdym z piwnych sędziów gracze mogą porozmawiać przed konkursem. Gracze mają również możliwość wygrania konkursu poprzez zaszantażowanie sędziów (pomocne w szantażu mogą być **pogrubione** informacje).

Oberżyświat						
Znany ze zwiedzenia wszystkich karczm Oberżyświat, pełni funkcję sędzi piwnego, ma bujną złotą czuprynę i równie okazaną brodę. Nosi skórzaną kamizelkę, która jest spięta szykownym pasem obejmującym jego okrągły brzuch. Mimo iż jest wybitnym znawcą piwa jego broda, wypadła przez złą dietę i teraz nosi sztuczną brodę .						
Zdrowie	Mana	Siła	Zwinność	Inteligencja	Charyzma	Piwowars two
3	2	2	2	3	4	6
Przedmioty	broszka sędziego piwnego +3 (gadżet), fałszywa złocista broda +2 (gadżet)					
Talenty	smakuję piwo					

Krolmgrom "Piwny ryk"					
Czarnobrody krasnolud znany z potężnych dźwięków wydawanych po spożyciu dużej ilości piwa. Nosi na głowie krasnoludzki hełm, a przy pasie ma przywieszony złożony róg. Przy jednym z występów podpalił swoje beknięcie co spaliło kubki smakowe na jego języku . Piwo ocenia na oko i wydaje się być przy werdyktach bardzo pewny siebie.					
Zdrowie	Mana	Siła	Zwinność	Inteligencja	Charyzma
3	2	2	3	3	5
Przedmioty	krasnoludzki hełm +2 (pancerz), złoty róg +3 (gadżet)				
Talenty	oszałamiam beknięciem				

Lokinson "Siepacz"						
Lokinson jest wyjętym spod prawa krasnoludem. Nosi brązowy skórzany płaszcz, w którym chowa dokumenty, którymi może się wybronić w przypadku konfrontacji ze strażą. Siepacz jest znany głównie z rzeżni, które rozpętał, by odzyskać raz skradziony przez elfa topór. Trobleson może rozpoznać w nim kryminalistę .						
Zdrowie	Mana	Siła	Zwinność	Inteligencja	Charyzma	Piwowars two
3	2	3	2	4	3	2
Przedmioty	topór Siepacza +3 (broń), podrabiane dokumenty +2 (gadżet)					
Talenty	udaję kogoś innego					

Konkurs piwny

Gdy bohaterowie skończą hulanki po karczmie, pomogą, komu mieli pomóc i zadeklarują, czy chcą brać udział w konkursie, rozpoczyna się konkurs piwny.

Zasady

- Każdy głos sędziego jest równie ważny.
- Każdy sędzia ocenia, czy piwo mu smakowało, czy też nie.
- Jeśli jakaś postać nie posiada atrybutu **piwowarstwo**, to traktuje się go tak, jakby jego wartość wynosiła 0.
- Zaszantażowany przez daną osobę, bądź grupę osób zawsze sędzia, automatycznie oceni piwo jako smaczne.
- W przypadku remisu sędziowie jeszcze raz próbują piwa.
- Zwycięzca jest tylko jeden.

Próbowanie piwa

Aby określić, czy sędzia jest usatysfakcjonowany trunkiem, wykonaj test przeciwstawny piwowarstwa (tak jak w przypadku walki, dodaj premię z najlepszego przedmiotu, który pomaga w warzeniu piwa) dla sędziego i dla postaci niezależnej, oraz dla sędziego przeciwko postaci gracza. Postacie osiągające wynik większy od sędziego sprawiają, że sędzia ocenia ich trunek jako smaczny.

Zwycięzca

Osoba, która zwycięży, otrzymuje nagrodę 36 sztuk złota, i tytuł najlepszego piwowara.

Sprawa Halamara

Jeśli bohaterowie pomogli Halamarowi wziąć udział w konkursie dostaną oni od niego 24 sztuki złota.

Kulminacja: Starcie z ogromnym piwołakiem

Po konkursie wszyscy uczestnicy oraz inne osoby z karczmy rozpoczęli huczne zabawy, tańce i zwiększyli obroty jeśli chodzi o picie piwa w tym zwycięskiego browaru. Kiedy większość gości zaczęła odpływać pod wpływem trunków, jeden z gości zmieszał kilka piw w jednej beczce, żeby do niej wskoczyć. Piwo jednak nagle spieniło się, zwiększając objętość i zmieniając się w ogromnego humanoidalnego potwora! Oberżyświat krzyczy, żeby z nim nie walczyć, bo jest zbyt potężny.

Ogromny piwołak					
Zdrowie	Mana	Siła	Zwinność	Inteligencja	Charyzma
4	3	5	4	3	5
Przedmioty	piwny bęben +4 (pancerz), wzburzona piana +3 (gadżet)				
Talenty	zwalam z nóg, przywołuję wspomnienie ostatniej popijawy				
Jeśli bohaterowie wrzucą do środka piwołaka: słód, niziołcze słodycze i kufel zwycięskiego browaru ; wówczas piwny żywiołak stanie się przyjazny i weźmie udział w dalszych zabawach.					

Kto wie, co zrobić z piwołakiem

- Birson wie, że aby uspokoić piwołaka, trzeba dodać słoik słodu, coś, co go osłodzi i zwiększyć ilość najprzedniejszego piwa. Jest jednak załany w trupa, a trudność otrzeźwienia go określ, sumując wyniki trzech rzutów kością sześcienną (3k6).
- Trobleson, chwije się przy stoliku i może powiedzieć, że potrzeba słodu, słodyczy i tego zwycięskiego piwa, ale zajmie mu to wynik rzutu kością sześcienną (k6) rund walki.

Gdzie można znaleźć rzeczy

- **Niziołcze słodycze** ma przy sobie **Takberry**, jednak nawet w obliczu zagrożenia nie chce oddać słodyczy za darmo.
- **Niziołcze słodycze** znajdują się za szynkwasem, jeśli bohaterowie szukają za szynkwasem, trudność znalezienia słodyczy, ustal, sumując wynik dwóch rzutów kością sześcienną (2k6), jeśli się nie uda znajdą je w następnej rundzie.
- **Słoiczek słodu** ma przy sobie **Birson**, **Oberżyświat**, i **Hubard**. Aby je zdobyć, trzeba przeszukać, nietrzeźwych, bądź otrzeźwić, ich, aby oddali słód w słoiku. Poziom trudności otrzeźwienia Oberżyświata i Hubarda ustal, sumując wyniki trzech rzutów kością sześcienną (3k6).
- **Kufel zwycięskiego piwa** ma przy sobie Trobleson, ale trudność zdobycia go, zanim go wypije, ustal, sumując wyniki czterech rzutów kością sześcienną (4k6).
- **Zwycięskie piwo** znajduje się w jednej z nieoznaczonych beczek, trudność znalezienia właściwej ustal, sumując wyniki dwóch rzutów kością sześcienną (2k6).

Scena trupy Takberrego

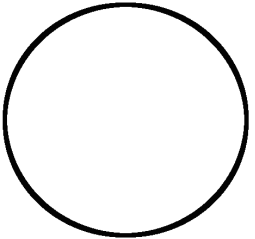
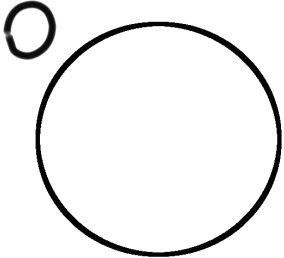
Hubard

Hubard

Szynkwas

Trobleson

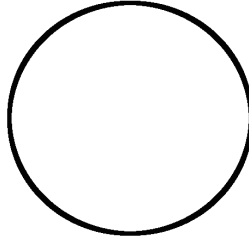
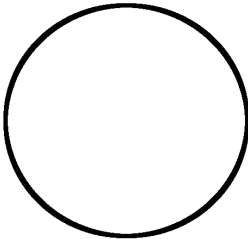
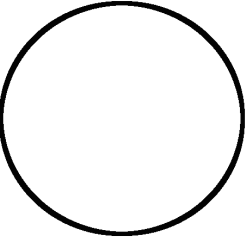
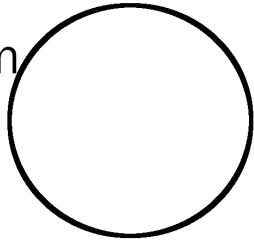
Takberry



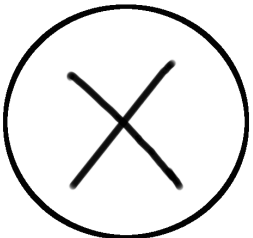
Oberżyświat



Krolmgrom

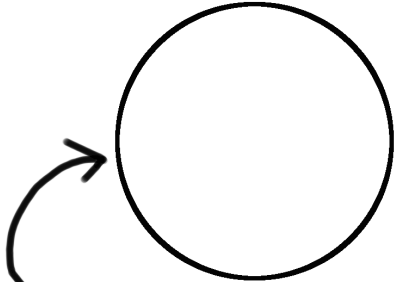


Halamar



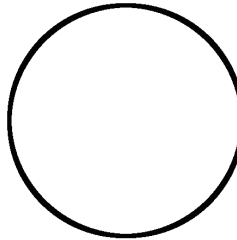
Tu zaczynasz

Wyjście



Banda Birsona

Lokinson



Bezpieczna przystań

Po zamieszaniu opada kurz. Wszyscy, albo spokojnie odpoczywają, albo wracają do picia po przerwie. Bohaterowie mają moment, żeby odpocząć, uzupełnić zapasy i przygotować się na późniejsze wyzwanie.

Szkolenie

W karczmie jest mnóstwo osób, które mają przeróżne zdolności i reprezentują wszelakie rasy. Mogą więc nauczyć bohaterów działając tak samo jak **akademia** z podręcznika głównego.

Pomoc od kapłana Lunarsona

Lunarson odnowi wszystkie punkty zdrowia i many każdej postaci za darmo. Oprócz tego świadczy takie usługi jak **świątynia** z podręcznika głównego.

Sklepik Takberrego

Takberry rozpakował wóz i zaczął prowadzić sprzedaż przy karczmie. Działa jak **targowisko** z podręcznika głównego, ale maksymalna premia przedmiotów do kupienia w nim wynosi +4.

Ogromny piwołak

Jeśli piwołak nie zostanie zabity, a uspokojony, może przywrócić do życia postaci za darmo.

Oprócz tego napełni jedną beczkę, tworząc **beczkę przedniego piwa +5 (gadżet)**, którą gracze mogą zabrać ze sobą.

Pokoje gościnne

Bohaterowie po zakończeniu dnia za darmo przenocują w karczemnych pokojach na piętrze.

Zakończenie

Przeczytaj graczom

Następnego dnia, gdy goście zajadali się śniadaniem niektórzy, żałując ilości trunków, które przyswoili wczoraj, w końcu u progu karczmy zatrzymał się powóz, z którego wysiadła postać okryta w mroczne szaty. Zakapturzony Zleceniodawca wszedł do karczmy i nieopisywalnym głosem powiedział, że ma całą masę zleceń dla zainteresowanych bohaterów, lecz. Goście z zainteresowaniem zaczęli podchodzić do niego i odbierać wszelkie zlecenia.

Dla mistrza gry

Bohaterowie mogą dostać epickie zlecenie od Zakapturzonego Zleceniodawcy, jakie im wymyślisz, oczywiście mogą, też stwierdzić, że nie są zainteresowani i ruszyć w dalszą podróż, ale na tym Karczemna Gawęda dobiega końca.

Od autora

Dziękuję za przeczytanie i rozegranie przygody, mam nadzieję, że kostki turlały się szczęśliwie po stole, a czas upłynął przy świetnej i radosnej zabawie.