



ROZDZIAŁ 7: GENERATOR KARCZMI/ PRZYGÓD

Tym, co odróżnia Beszamel od innych gier fantasy jest różnorodność karczm. Każda oherza to nowa przygoda. Poszukiwacze smaków dostarczają im egzotycznych produktów, agenci sanepidu kontrolują jakość, karczmarze je prowadzą, a poszukiwacze przygód odpoczywają w nich.

W niniejszym rozdziale znajdziesz generator karczm, które mogą stanowić szybką przygodę. Naturalnie przygoda może przenieść się poza karczmę i to nawet od razu, ale zawsze taka oherza będzie osią fabuły, choćby dlatego, że gracze w niej nocują i jedzą.

Oczywiście jeśli wylosowana informacja nie pasuje do twojej przygody, na przykład wskazuje że losowana karczma leży w sercu miasta, a twoja drużyna przedziera się właśnie przez dzikie pustkowia, to wylosuj kartę ponownie.

POŁOŻENIE KARCZMY

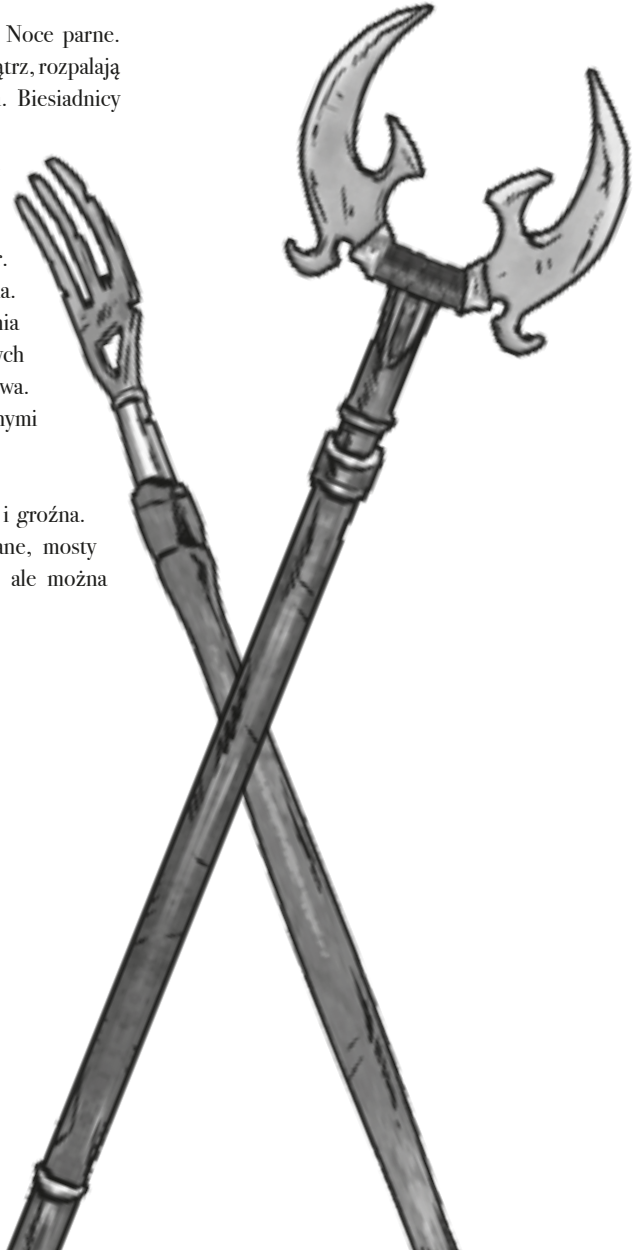
Wylosuj jedną kartę. Jeśli nie ustaliłeś tego wcześniej, albo przygoda nie jest częścią dłuższej kampanii, kolor karty powie ci jaka jest pora roku.

♥ – Wiosna. Przynosi rozkwit przyrody. Rolnicy zaczynają oferować na targach nowalijki. Robi się cieplej. Najpiękniejsza jest wiosna pośród pól uprawnych Pyrlandii i w porośniętej dziką roślinnością Wegetarii.

♦ – Lato. Gorąco. Dni są długie. Noce parne. Oberżyci wystawiają stoły na zewnątrz, rozpalają ogniska, pieką mięso nad ogniem. Biesiadnicy siedzą do późna na powietrzu, dzieląc się opowieściami i piosenkami.

♣ – Jesień. Liście zmieniają kolor. Robi się chłodniej i częściej pada. Bywalcy karczmy ciągną do ognia i gorącej stawy, rozgrzewających alkoholi i wesołego towarzystwa. Uciekają przed ciemnością i głodnymi stworami.

♠ – Zima. Natura staje się surowa i groźna. Pada śnieg. Trakty zostają zasypane, mosty skuwa lód. Karczma ratuje życie, ale można w niej zostać odciętym od świata.



Wysokość karty powie ci o położeniu karczmy. Zazwyczaj karczmy stoją przy traktach lub innych ciągach komunikacyjnych, np. przy rzecznych nabrzeżach i w portach morskich.

2 – Las. Po obu stronach traktu puszcza, a w przesiece stoi oberża. Wewnątrz wesoło migotają światła, z komina unosi się dym, wiatr niesie zapach pieczystego.

3 – Rozstaje. Skrzyżowanie traktów. Drogowskaz i oberża. Na podwórzu można postawić wóz, rozkulbaczyć i wprowadzić do stajni konie, wynająć pokój na noc.

4 – Pustkowie. Lokal utrzymywany chyba tylko siłą woli właściciela. Gości jak na lekarstwo. Upewnij się, że jedzenie jest świeże, a piwo nie skwaśniało. Zabarykaduj drzwi, żeby ci nocą gospodarz nie poderżnął gardła.

5 – Nad rzeką. Stoją przy przeprawie. Tu cumują na noc rzeczne promy, aby pasażerowie mogli zejść na suchy ląd, zjeść coś świeżego, a załoga uzupełniła zapasy. W ofercie ryby, rzeczne ślimaki i zupa flisacka.

6 – Nad jeziorem. Malowniczo położone knajpki obsługują myśliwych i rybaków, a także pary chcące ukryć przed światem swój romans.

7 – Przedgórze. Gospodarz poczęstuje oscypkiem, położy na kółdrze ciepłą baranią skórę i zaprowiantuje przed wyruszeniem w góry.

8 – Górski szlak. Narciarskie chatki dla arystokratów, schroniska dla wędrowców. Bacówki.

9 – Port. Marynarskie spelunki, smażalnie ryb, kantyny. Spotkasz tu wilków morskich opowiadających

niestworzone historie, podpitych majtków śpiewających szanty, kurtyzany oferujące marynarzom chwilę bliskości po miesiącach na morzu, kupców i kapitanów. Tu dostaniesz najświeższe owoce morza i usłyszysz plotki z zamorskich krain.

10 – Wioska. Chłopi po ciężkim dniu w polu przychodzą napić się gorzałki. Czasem zatrzyma się kupiec. Życie płynie wolno. W niedzielę karczmarz gotuje rosół. Jak masz szczęście, to trafisz na świniobicie.

Walec – Miasteczko. W jednym kącie burmistrz z kapłanem knują polityczne gierki, w drugim lokalni przedsiębiorcy liczą monety, a przy barze awanturuje się synalek lokalnego wielmoży.

Dama – Miasto. Oberże z dwustuletnią tradycją, minibrowary, delikatesy, i sale balowe. Miasta to kalejdoskop zadziwiających lokali gastronomicznych.

Król – Stolica księstwa. Restauracje zamkowe, w których regularnie jada lokalny książę, najsytniejsze, najdroższe i największe lokale.

As – Egzotyka. Na krawędzi wulkanu stoi karczma specjalizująca się w jajach feniksów, gotowanych w lawie. Powietrzna restauracja, podwieszona pod sterowcami, wciąga klientów w koszach. Na eksperymentalnej linii kolejowej kursuje pociąg z wagonem restauracyjnym.

Joker – Poza Tygłem. Co oferują czerwone oberże Krwistego Królestwa? Portowe tawerny Bezczesnego Archipelagu? Jak smakuje wędzone wielorybie mięso na sposób krasnoludzi? Czym częstuje się gości w orkowych jurtach?

Przyrzeczając ten przepis, pamiętajmy o zachowaniu podstaw bezpieczeństwa

