

„Karczemne Historie”

Rozszerzenie „Karczemne Historia” to stosik **10 kart – misji**, jakich gracz może się podjąć. Dodatek ten odnosi się do dwóch pól: „Gospoda” (Kraina Zewnętrzna), oraz „Karczma” (Miasto). Do każdego z tych miejsc rozlosowujemy po pięć kart i kładziemy koszulkami do góry. Aby karty „weszły” w grę trzeba zastosować niewielkie zmiany w poleceniach danych obszarów:

1. Na terenie „Gospody” Poszukiwacz odkrywa kartę za każdym razem, jeżeli wyrzuci 5, bądź 6.

2. Na terenie „Karczmy” Poszukiwacz odkrywa kartę zawsze, jeśli wyrzuci 2 lub 3.

Stosuje się wówczas do polecenia podanego na awersie karty „Karczemne Historie”.

W przypadku wyczerpania się kart, przywraca się dawne polecenia pól „Gospoda” i „Karczma” - sprzed zastosowania rozszerzenia.

Opis kart „Karczemne Historie”

Zamach. „Karczmarz podsłuchał coś o planowanym zamachu na Króla. Ponoc organizuje go Gildia Anarchistów”. Możesz podjąć się próby przeszkodzenia w tym. Za przyprowadzenie herszta zamachowców do Palacu otrzymasz **5mz**, propozycje zostania **Królewskim Championem** i nie będziesz mógł zostać „obdarowany” Listem Gonczym przez żadnego z Poszukiwaczy. Aby tego dokonać musisz go pojmać. Udaj się na „**Ulice Cechowa**” i czekaj na jego powrót do **Gildii**. Rzucaj w każdej turze kostką, by sprawdzić czy doszło do waszej konfrontacji, wynik **5,6** oznacza, że tak. Wówczas walcz z nim – **Sila 4**. Jeśli go pokonasz udaj się do „**Palacu**” po odbiór nagrody. W wypadku przegranej **stracisz punkt Wt** i misja jest nieudana. W obu przypadkach drzwi „**Gildii Anarchistów**” będą odtąd dla Ciebie zamknięte.

Feralna Gra. „Grales w kosci z tajemniczym jegomościem, którego udało ci się ograć. Okazało się jednak, że ów pan ma zupełnie pustą sakiewkę. Miałoby dojść do bójki, kiedy nieznajomy w akcie desperacji oddał ci ponoc najcenniejszą rzecz jaką posiadał – naszyjnik. Udobruchany nieco, dopił swoje piwo, podczas gdy mężczyzna pośpiesznie wyszedł. Było zupełnie ciemno, kiedy postanowiłeś opuścić tawernę i ze zdziwieniem spostrzegłeś martwego nieznajomego na ulicznym bruku”. **Naszyjnik**, który dostałeś okazał się **przeklety** – sściąga na właściciela złe moce. Odtąd **wszystkie karty duchów** – wyciągnięte nawet przez innych Poszukiwaczy - **atakują Ciebie**. Naszyjnika pozbyć się możesz tylko docierając do „**Jaskini Czarownika**” po radę. Ten każe go zakopać na „**Przekletej Polanie**”.

Wyprawa. „Zapoznałeś paru gadatliwych orków. Podchmieleni opowiadali ci o wielkim skarbie, który leży ponoc na wyciągnięcie ręki w pobliskich Skalach. „Wystarczy odnaleźć grocie i pieniądze jest nasz” – przekrzykiwali się jeden przez drugiego, a oczy aż świeciły się im z chciwości. Dałeś namówić się na podróż do grot. Szybko jednak spotkała Cię niemiła niespodzianka. Niedawni towarzysze **okradli Cię śpiącego** i pozostawili w środku jaskini. Zaczynasz wędrówkę pozbawiony Przedmiotów i Złota na polu „**Prastarej Silowni**” z dodatku „**Jaskinia**” (nie stosuj się jednak do instrukcji tego obszaru). Swoją Ekwipunek i Złoto odzyskasz, jeśli natrafisz na kartę „**Orka**” w Jaskini i pojedynkę zakończysz zwycięsko.

Eskorta. „Wdałeś się w rozmowę z wasatym brzuchaczem, który okazał się być Naczelnikiem Wioski. Po niedługiej wymianie zdań proponuje ci pracę”. Eskortuj Naczelnika do pola **Wioska**. W tym czasie **nie możesz** zostać pokonany przez nikogo, jeśli tak się stanie misję uważa się za nieudaną. Nagroda za pomyślne ukończenie zadania będzie „**Kon**”, (jeśli taki jest wśród kart „Ekwipunek”) lub „**Mul**”. Dodatkowo otrzymasz **zniżkę 2mz** na zakup „**Chaty**” – patrz „Instrukcja-Wioska”.

Ratunek. „Karczmarz, zwykle rubaszny i wesoły podchodzi do Ciebie nerwowo. Jego syn zaginął, ponoc został pojmany i uwięziony gdzieś w katakumbach. Jeśli podejmiesz się zadania odnalezienia go, obiecuje Ci sówicę wynagrodzić”. Odnajdź „**Wejście do Podziemi**” i obszar „**Cela Wiezienna**” (zatrzymasz się na tym polu nawet, jeśli wyrzucisz więcej oczek). Walcz ze **Straznikiem** (Sila 5) – jeśli przegrasz – misja nie powiodła się. W przypadku zwycięstwa rzuć kostką – wynik **1 i 2** oznacza, że syn Karczmarza już nie żyje. W innym wypadku po powrocie do tawerny, w której otrzymałeś zadanie otrzymasz **5mz**.

Przesyłka. „Właściciel lokalu proponuje ci pracę”. Za przewiezienie poufnej paczki do drugiej z karczm otrzymasz **2mz**. Możesz jednak ją otworzyć – zostaniesz odtąd ścigany **Listem Gonczym**, a twój Charakter pogorszy się o jeden, (czyli z Dobrego na Neutralny, a z Neutralnego na Zły). **Rzuc wtedy kostką**, aby zobaczyć co paczka zawierała: **1** – Pergamin spisany w nieznanym języku - Nic się nie dzieje. **2** – Pozyczka. Możesz zainkasować na „czyjś koszt” 3mz. **3** – „Kosci smoka” – weź z „Ekwipunku”. **4** – Trzy razy „Paczki” - weź z „Ekwipunku”. **5** – Pergamin z Czarą – weź jeden „Czar”. **6** – „Talizman” – weź „Talizman”

Pijatyka. „Dzisiaj zebrali się wielu rozkrzyczanych gości o czerwonych gębach. Karczmarz zadowolony z interesów dał się namówić na zorganizowanie pojedynku na najmocniejszą głowę”. Jeśli nie jesteś Cyborgiem, Upiorem, Minotaurem, Morlokiem, lub Lesnym Duszkiem możesz wziąć udział. O mocnej głowie decyduje suma twojej **Mocy** oraz trzech rzutów kostką. **Wygrasz**, jeśli łączna liczba przekroczy **15**. Nagroda są **3mz** i „**Wino**” (od Karczmarza).

Polowanie na czarownicę. „Dzisiejszego wieczoru w tawernie panuje napięta atmosfera. Mieszkancy planują wypędzić od dawna niepopularną Czarodziejkę z miasta, która podejrzewa o konszachty z diabłem. Chce natrzeć na jej chatę o świcie”. Możesz ją ostrzec. Aby to uczynić musisz w ciągu pięciu tur dotrzeć na „**Plac miejski**” z dodatku „**Miasto**”. Zdaży ona wtedy ukryć się przed przemocą. W nagrodę otrzymasz tyle **Czarów** na ile pozwala Ci **Moc**, a nieufna odtąd Czarodziejka nie udzieli pomocy żadnemu innemu Poszukiwaczowi jak tylko tobie. **Jeśli misja się nie powiedzie** – Miejsce „**Czarodziejka**” zostaje do końca gry nieczynne.

Propozycja. Tutejsi opryszkowie widza w twojej osobie godnego przewodnika. Chca abys zostal **hersztem** ich **bandy**. Jesli sie zgodzisz pójda za toba wszedzie. Odtad rzucaj kostka dwukrotnie podczas walki wrecz. Patrz **Karta Herszta**. Hersztem bandy nie moze zostac: Monarcha i Lesny duszek. Za to Poszukiwacze tacy jak: Ork, Troll, Hobgoblin, Rzezimieszek, Zawadiaka, Zabójca, Smoczy kaplan, Barbarzynca i Amazonka dodatkowo zyskuja 2 punkty Sily. Hersztem bandy również nie moze byc Poszukiwacz o charakterze Dobrym. Jesli taki zgodzil sie na propozycje opryszków, musi zmienic charakter na Neutralny.

Piraci. „Hej! Gotujcie druzynie pod bron! Piraci!” – Wbiegl roztrzesiony mezczyzna. Mozesz poprowadzic odparcie ataku morskich rabusiów. Jesli jestes w „**Gospodzie**” - przenies sie na „**Przystan**” z dodatku „**Wioska**”, a Jezeli w „**Karczmie**” – na „**Przystan**” **miejska**. Misja zakonczy sie sukcesem, kiedy suma twojej Sily i trzech rzutów kostka (dwa dodatkowe od pozostalych obrońców) bedzie wyzsza Piraci od **15**. W innym przypadku tracisz **1Wt**, **Zloto** i wszystkie **Przedmioty**, a „Przystan” bedzie nieczynna do konca gry. **Nagroda** za odparcie piratów beda **4mz** i mozliwosc darmowego korzystania z przystani, której broniles.

Karta Herszta bandy:

Jestes zawsze poszukiwany **Listem Gonczym** – wez takowy. Nie mozesz zostac „Królewskim Championem”, „Szeryfem”, ani „Generalem”.

Herszt bandy **nie moze miec Przyjaciół** innych niz: „Tancerka”, „Fanatyczny goblin”, „Symbiot”, „Córka Pólboga”, oraz Przyjaciele-zwierzeta.

Hersztowi bandy zawsze towarzysza jego kompani – **przy kazdej walce** do swojej Sily dodajesz **dodatkowy rzut kostka**.

Banda ma swoja kryjówkę na polu „**Las**”. Traktuj ten obszar na takich samych zasadach co „**Chate**” – patrz **Karta „Chata”** („Instrukcja-Wioska”).

Kazde opuszczenie kryjówki uznawane jest przez bande jako **wyprawa lupieska**, jesli powrócisz do Lasu i nie ofiarujesz swoim ludziom **1mz** (czyli odlozysz), przestaniesz byc Hersztem.

Dolacza sie do ciebie „**Rozbójnik**” i „**Lotr**”, kazdy dodajac po **jednym punkcie Sily**. Nie napadna cie „**Zbójcy**”. Dodatkowo mozesz naslac ich na dowolnie wybranego Poszukiwacza przebywajacego na terenie Krainy Zewnetrznej lub Srodkowej. W tym przypadku, a takze, jesli któryś z nich wyciagnie karte „Zbójcy” – ukradzione rzeczy zostana zlozone w Lesie, a nie w Oazie i **nikt nie bedzie mógł ci ich odebrac**.

Mozesz próbowac pladowac takie miejsca jak: „**Handlarz-Wioska**” (zdobedziesz Przedmioty bedace w jego posiadaniu, jezeli suma twojej Sily i dwóch rzutów kostka bedzie wieksza niz 10), „**Kaplica**” (zyskasz 3mz jesli suma twojej Sily i dwóch rzutów kostka bedzie wieksza niz 12), „**Swiatynia**” (zyskasz 5mz, jesli suma twojej Sily i dwóch rzutów kostka bedzie wieksza niz 14), „**Zamek**” - ” (zyskasz 10mz, jesli suma twojej Sily i dwóch rzutów kostka bedzie wieksza niz 22), bedziesz mógł wtedy jednoczesnie oglosic sie Królem (Patrz „**Karta Króla**” – „Instrukcja-Zamek”). Kazde miejsce z wyjatkiem Handlarza, mozesz pladowac tylko raz podczas gry.

Niepowodzenie w napasci konczy sie osadzeniem w Wiezieniu (Obszar "Cela wiezienna" z rozszerzenia "Podziemia"), oraz **utrata przywileju bycia Hersztem**, a jesli dodatkowo wyrzucisz kostka 1 lub 2 - **egzekucja** - to juz **koniec twojej gry**.

Wszystkie karty sa utworzone jako arkusze PDF - do odczytania na "Adobe Reader".

Rozszerzenie nie ma charakteru komercyjnego i zostalo stworzone wylacznie w celach hobbystycznych.

Do stworzenia kart wykorzystano ilustracje różnego pochodzenia.

Pomysl i wykonanie: Artur Pokojski i Robert Pokojski. (Cliff i Dess)