

<p>Zamach. „Karczmistrz podслуtał coś o planowanym zamachu na Króla. Ponoć organizuje go Gildia Anarchistów”. Możesz podjąć się próby przeszkodzenia w tym. Aby tego dokonać musisz go pojmać. Udać się na „Ulicę Cechową” i czekać na jego powrót. Rzucić 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. Za przyprowadzenie herszta zamachowców do Palacu otrzymasz 5mz, propozycję zostania Królewskim Championem i nie będziesz mógł zostać „obdarowany” Listem Gończym przez żadnego z Poszukiwaczy. W wypadku przegranej stracisz 1 Wt i misja jest nieudana. W obu przypadkach drzwi „Gildii Anarchistów” będą odłąd dla ciebie zamknięte.</p>	<p>Feralna Gra. „Grałeś w kości z tajemniczym jegomościem, którego udało ci się ograć. Okazało się jednak, że ów pan ma zupełnie pustą sakiewkę. Miało dojść do bójki kiedy nieznajomy w akcie desperacji oddał ci ponoć najcenniejszą rzecz jaką posiadał - naszyjnik. Udobruchany nieco, dopieś swoje piwo podczas gdy mężczyzna pospiesznie wyszedł. Było zupełnie ciemno kiedy postanowiłeś wyjść i ze zdziwieniem spostrzegłeś na bruku martwego nieznajomego”. Naszyjnik, który dostałeś okazał się przeklęty ściągając na właściciela złe moce. Odbłąd wszystkie karty Duchów wyciągnięte nawet przez innych Poszukiwaczy - atakują cię. Naszyjnika pozbyć się możesz tylko docierając do Jaskini Czarownika” po radę. Każę go zakupić na „Przekłętą Polanie”.</p>	<p>Wyprawa. „Zapoznałeś paru gadatliwych orków. Podchmieleni opowiadali ci o wielkim skarbie, który leży ponoć na wyciągnięcie ręki w pobliskich Skalach. „Wystarczy odnaleźć groty i pieniądze jest nasz” - przekrzykiwali się jeden przez drugiego, a oczy aż świeciły się im z chciwości. Daleś namówić się na podróż do groty. 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 Słowni” z dodatku „Jaskinia” (nie stoisz się jednak do instrukcji tego obszaru). Swoją Ekwipunek i Złoto odzyskasz jeśli natrafisz na kartę „Orka” w Jaskini i pojedynkę zakończysz zwycięsko.</p>	<p> Eskort. „Wdałeś się w rozmowę z wściekłym bruchaczem, 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. Nagrodą za pomyślne ukończenie zadania będzie „Koń” (jeśli taki jest wśród kart „Ekwi-punek”), lub „Mul”. Dodatkowo otrzymasz zniżkę 2mz na zakup „Chaty” - patrz „Instrukcja-Wioska”.</p>	<p>Na Ratunek. „Karczmistrz, zwykle rubaszny i wesóły podchodzi do ciebie nerwowo. Jego syn zagnął, ponoć został pojmany i uwięziony gdzieś w katakumbach. Jeśli podejmiesz się zadania odnalezienia go, obiecuje ci sówicie wynagrodzić”. Odnajdź „Wejście do Podziemi” i obszar „Cela Więzienna” (zatrzymasz się na tym polu nawet jeśli wyrzucisz więcej oczek). Walcz ze Strażnikiem (Sila 5) jeśli przegrasz misja nie powiedla się. W przypadku zwycięstwa rzucić kostką, wynik 1 i 2 oznacza, że syn Karczmierza już nie żyje. W innym wypadku po powrocie do gospody, w której otrzymałeś zadanie otrzymasz 5mz.</p>
<p>Pijatyka. „Dziś zebrało się wielu rozkrzyżczanych gości o czerwonych gębach. Karczmistrz zadowolony z interesów dał się namówić na zorganizowanie pojedynku na najmocniejszą głowę”. Jeśli nie jesteś: Cyborgiem, Upiorem, Minotaurem, Morlokiem, lub Leśnym Duszką możesz wziąć udział. O mocnej głowie decyduje suma twojej Mocy oraz trzech rzutów kostką. Wygrasz jeśli łączna liczba przekroczy 15. Nagrodą są 2mz i „Wino” (od Karczmierza).</p>	<p>Polowanie na czarownicę. „Dzisiejszego wieczoru w karczmie panuje napięta atmosfera. Mieszkańcy planują wypędzić od dawna niepopulaną Czarodziejkę z miasta, którą podejrzewają o konszachty z diabłem. Chcą natrzeć na jej chatę o świcie”. Możesz ją ostrzeż. 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 odbłąd Czarodziejkę nie udzieli pomocy żadnemu innemu Poszukiwaczowi jak tylko tobie. Jeśli misja się nie powiedzie Miejsce „Czarodziejka” zostaje do końca gry nieczynne.</p>	<p>Propozycja. Tutejsi opryszkowie widzą w twojej osobie godnego przewodnika. Chcą abyś został hersztem ich bandy. Jeśli się zgodzisz - weź kartę Poszukiwacz Herszt. Hersztem bandy nie może zostać: Monarcha i Leśny duszek. Za to Poszukiwacze tacy jak: Ork, Troll, Hobgoblin, Rzeźmieszek, Zawadiaka, Zabójca, Smoczy kapłan, Barbarzyńca i Amazonka dodatkowo zyskują 2 punkty Sily. Hersztem bandy również nie może być Poszukiwacz o charakterze Dobrym. Jeśli taki zgodził się na propozycję opryszków, musi zmienić charakter na Neutralny.</p>	<p>Piraci. „Hej! Gotujcie drużynę pod broń! Piraci!” - Wbiegli do karczmy wykrzykując mężczyzna. Możesz poprowadzić odparcie ataku morskich rabusiów. Jeśli jesteś w „Gospodzie” - przenieś się na „Przystań” z dodatku „Wioska”, a jeżeli w „Karczmie” na „Przystań” miejską. Misja zakończy się sukcesem kiedy suma twojej Sily i trzech rzutów kostką (dwa dodatkowe od pozostałych obrońców) będzie wyższa Piraci od 15. W innym przypadku tracisz 1Wt, Złoto i wszystkie Przedmioty, a „Przystań” będzie nieczynna do końca gry. Nagrodą za odparcie piratów są 4mz i możliwość darmowego korzystania z przystani której broniłeś.</p>	<p>Przesyłka. „Właściciel lokalu proponuje ci pracę”. Za przewiezienie pełnej paczki do drugiej z karczm otrzymasz 2mz. Możesz jednak ją otworzyć - zostaniesz odbłąd ścigany Listem Gończym, a twój Charakter pogorszy się o jeden (czyli z Dobrego na Neutralny, a z Neutralnego na Zły). Rzucić wtedy kostką, aby zobaczyć co paczka zawierała: 1 - Pergamin spisany w nieznanym języku - Nic się nie dzieje. 2 - Pożyczka. Możesz zainkasować na „czysj koszt” 3mz. 3. „Kości smoka” weź z „Ekwi-punku”. 4 - Trzy razy „Pączki” - weź z „Ekwi-punku”. 5 - Pergamin z Czarem weź jeden „Czar”. 6 - Znalazłeś „Talizman”.</p>
<p>Karczemne Historie</p> 	<p>Karczemne Historie</p> 	<p>Karczemne Historie</p> 	<p>Karczemne Historie</p> 	<p>Karczemne Historie</p> 
<p>Karczemne Historie</p> 	<p>Karczemne Historie</p> 	<p>Karczemne Historie</p> 	<p>Karczemne Historie</p> 	<p>Karczemne Historie</p> 