

"Karczemne Historie"

Karta Poszukiwacz-Profesja

STRA +1

MOC

HERSZT



1. Jesteś zawsze poszukiwany **Listem Gończym** – weź takowy. Nie możesz zostać „Królewskim Championem”, „Szeryfem”, ani „Generalem”.

2. Herszt bandy **nie może mieć Przyjaciół** innych niż: „Tancerka”, „Fanatyczny goblin”, „Symbiot”, „Córka Półboga”, oraz Przyjaciele-zwierzęta.

3. Hersztowi bandy zawsze towarzyszą jego kompani – **przy każdej walce** do swojej Sily dodajesz **dodatkowy rzut kostką**.

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

5. Każde opuszczenie kryjówki uznawane jest przez bandę jako **wyprawa łupieska**, jeśli powrócisz do Lasu i nie ofiarujesz swoim ludziom **1mz** (czyli odłożysz), przestaniesz być Hersztem.

6. Dołączą się do ciebie „Rozbójnik” i „Lotr”, każdy dodając po **jednym punkcie Sily**.

7. Nie napadną cię „Zbójcy”. Dodatkowo możesz napaść ich na dowolnie wybranego Poszukiwacza przebywającego na terenie Krainy Zewnętrznej lub Środkowej. W tym przypadku, a także, jeśli któryś z nich wyciągnie kartę „Zbójcy” – ukradzione rzeczy zostaną złożone w Lesie, a nie w Ozie i **nikt nie będzie mógł ci ich odebrać**.

8. Możesz próbować plądrować takie miejsca jak: „Handlarz-Wioska” (zdobędziesz Przedmioty będące w jego posiadaniu, jeżeli suma twojej Sily i dwóch rzutów kostką będzie większa niż 10), „Kaplica”(czyskasz 3mz przekraczając w ten sam sposób 12), „Świątynia”(5mz ; 14), „Zamek” - "(10mz ; 22), będziesz mógł wtedy jednocześnie ogłosić się Królem (Patrz „Karta Króla” – „Instrukcja-Zamek”).

Każde miejsce z wyjątkiem Handlarza, możesz plądrować tylko raz podczas gry.Niepowodzenie w napaści kończy się osadzeniem w Więzieniu (Obszar "Cela więzienna" z rozszerzenia "Podziemia"), oraz **utratą przywileju bycia Hersztem**, a jeśli dodatkowo wyrzucisz kostką 1 lub 2 - egzekucją - to już koniec twojej gry.

WYTRZYMAŁOŚĆ

PRZYJACIELE


PRZEDMIOTY



POSZUKIWACZ



HERSZT



HERSZT

