

## 4.2. Lovec

### Specializace: Správce lesa, Lovec šelem

#### Pravidla základního povolání

##### Lov lesní zvěře

- Může lovit takovou úroveň zvěře, na jaké úrovni má lov, nebo zvěř na úrovni nižší.
- Lovec může nést dvě zvířata 1. úrovně, jedno zvíře 2. úrovně, a zvíře 3. úrovně musí nést nejméně dva lovci.
- Lovec může najednou zpracovat pouze tolik zvěře, kolik unese, a musí tak provést před dalším lovem.
- Lze kombinovat úrovně lovců, ne však pro lov šelem.
- Více informací o lovu jednotlivých zvířat najdete v **Deníku tříprstého lovce**.

- 1. úr.** Může lovit zvěř 1. úrovně *(na začátku hry)*.
- 2. úr.** Může lovit zvěř 1. a 2. úrovně *(za 10 ulovených zvířat)*.
- 3. úr.** Může lovit zvěř 1., 2. a 3. úrovně *(za 20 ulovených zvířat z toho minimálně pět 2. úrovně)*.

##### Zpracování zvěře

Doba zpracování= jak dlouho bude lovec svůj úlovek zpracovávat

- 1. úr.** Zpracovává zvíře 1. úr. 10 min, 2. úr. 15 min., 3. úr. 20 min. *(na začátku hry)*.
- 2. úr.** Zpracovává zvíře 1. úr. 6 min., 2. úr. 10 min, 3. úr. 15 min. *(10 zpracovaných zvířat 2. úr.)*.
- 3. úr.** Zpracovává zvíře 1. úr. 3 min., 2. úr. 7 min, 3. úr. 12 min. *(10 zpracovaných zvířat 3. úr.)*.
- 4. úr.** Zpracovává zvíře 1. úr. 1 min., 2. úr. 5 min, 3. úr. 10 min. *(40 zpracovaných zvířat)*.

Kvalita zpracování= udává, jaké suroviny se lovcem podaří ze zvířete dostat

- 1. úr.** základní suroviny *(na začátku hry)*
- 2. úr.** pokročilé suroviny *(20 zpracovaných zvířat, z toho pět 2. úr.)*
- 3. úr.** vzácné suroviny *(30 zpracovaných zvířat, z toho pět 3. úr.)*

Množství zpracovaného= udává, kolik surovin a jídla je lovec schopen ze zvířete dostat

- 1. úr.** minimální množství *(na začátku hry)*.
- 2. úr.** střední množství *(20 zpracovaných zvířat, z toho deset 2. úr.)*.
- 3. úr.** maximální množství *(30 zpracovaných zvířat, z toho deset 3. úr.)*.

##### Stopování

- Umožňuje lovcem efektivnější vyhledávání zvěře pomocí otázky na hajného.

- 1. úr.** Lovec je schopen vystopovat 2x „nějaké“ blíže neurčené zvíře za herní blok *(na začátku hry)*.

2. **úr.** Lovec je schopen vystopovat 3x „nějaké“ blíže neurčené zvíře nebo 1xkonkrétní zvíře za herní blok (5 vystopovaných zvířat).
3. **úr.** Lovec je schopen vystopovat 4x „nějaké“ blíže neurčené zvíře nebo 2xkonkrétní zvíře za herní blok (10 vystopovaných zvířat, z toho 5 blíže určených).

### 4.2.1. Správce lesa

= Kromě základního lovu a zpracování zvířat umí některá zvířata odchytit a přivést je chovateli, aby je zdomestikoval. Kromě toho ještě může ovlivňovat stav a množství zvěře v lese, podle toho, jak se o ni stará (doplňování krmelců, lov škodné, léčba atd.).

#### Správa lesa

- Může ovlivňovat stavy zvěře tak, že bude udržovat krmelce plné, viz **pravidla krmelců**.
- *Podmínka odemknutí: 2. úr Stopování.*

1. **úr.** návratnost  $\frac{1}{2}$  vylovených zvířat 1. úrovně
2. **úr.** návratnost všech vylovených zvířat 1. úrovně a  $\frac{1}{2}$  zvířat 2. úrovně (*udržet 2 bloky plné všechny krmelce*)
3. **úr.** návratnost všech vylovených zvířat 1. a 2. úrovně a  $\frac{1}{2}$  zvířat 3. úrovně (*udržet 3 bloky plné všechny krmelce*)

#### Pravidla krmelců

- V poli se nachází 4 krmelce, jeden pro každý revír.
- V každém krmelci je 9 zásob jídla pro zvěř, aby lovec udržel krmelec plný, musí každý herní blok donést 3 zásoby (ne méně, ne více) z každého krmelce do hájovny, kde bude pro každý krmelec nachystána „zásobárna“.
- Lovec může nést pouze jednu zásobu, může si vzít pomocníky, ale správce lesa musí být přítomen.
- Pokud lovec nezvládne v jakémkoli herním bloku donést 3 zásoby, krmelec není považován za plný, nelze jej už doplnit a následující den se v tomto revíru zvěř neobnoví.

#### Odchyt zvěře

- Umožňuje odchytit základní lesní zvěř (označenou „možnost domestikace“ na kartě zvířete).
- Pro odchyt zvěře lovec potřebuje odpovídající past a návnadu.
- Zvěř odchycenou v pasti může lovec odvést k domestikaci.
- Nemá-li třetí úroveň, může odvést vždy jen jedno zvíře.
- *Podmínka odemknutí: 3. úr. Lov lesní zvěře.*

1. **úr.** Může odvést k domestikaci 1. úr. zvěře.
2. **úr.** Může odvést k domestikaci 2. úr. zvěře. (*domestikovat 2 zvířata 1. úr.*)
3. **úr.** Může k domestikaci najednou odvést tři zvířata 1. úr. a dvě zvířata 2. úr. (*domestikovat 3 zvířata 2. úr.*)

#### Kladení pastí

- Lovec musí na místo, kde chce past položit, odnést kartičku s nápisem: „PAST NA ZVĚŘ + specializace lovce“, hned poté o položení pasti informuje hajného. Před

koncem následujícího herního bloku musí lovec kartičku pasti donést zpět hajnému, který poté past vyhodnotí.

- Pasti správce lesa mají jiný účinek na zvěř než pasti lovce šelem.
- úroveň pasti = úroveň zvířete
- Na kladení pasti potřebuje lovec odpovídající materiál a návnadu.
- Zvěř polapenou do pasti musí lovec zabít, pokud ji neumí odchytit.
- *Podmínka odemknutí: 2. úr. Lov lesní zvěře.*

- 1. úr.** Zvěř 1. úr., lano + návnada
- 2. úr.** Zvěř 2. úr., lano + síť + návnada (*ulovit 2 zvířata 1. úr. do pasti*)
- 3. úr.** Zvěř 3. úr., lano + síť + návnada s omamnou látkou (tuto zvěř nelze odchytit, ale pouze dorazit), (*ulovit 3 zvířata 2. úr. do pasti*)

### Léčba lesa

- Je schopen léčit nemocná zvířata.
- *Podmínka odemknutí: 2. úr. všeho ze Zpracování zvěře.*

- 1. úr.** Všimne-li si správce lesa nákazy, může ji vzít a odnést hajnému, který mu sdělí, jestli nákaza už vypukla. Pokud ne, lovec takto nákazu zabránil, pokud již vypukla, tak jsou všechna zvířata v tomto revíru nakažená, viz **pravidla nákazy**.
- 2. úr.** Vypukne-li nákaza mezi zvířaty, tedy správce lesa nestihl nákazu zabránit, může takto nakažená zvířata léčit. Dostane od hajného určitý počet barevných lepítek, kterými musí polepit určitý počet nakažených zvířat na nakaženém území. Počet určuje hajný. Nákaza je zažehnána, polepí-li správce lesa tento počet zvířat a nahlásí to hajnému. (*zabránění 3 nákazám*)
- 3. úr.** Vypukne-li nákaza mezi zvířaty, stačí vyléčit krmelec. (*zabránění 6 nákazám*)

### Pravidla nákazy

- Nákazu znázorňuje barevná kartička umístěná v krmelci.
- Nákazy se liší podle barvy karty.
- Nákaza vypukne, nevšimne-li si správce lesa její kartičky v krmelci do konce herního bloku, ve kterém byla umístěna.
- Hodinu před koncem herního bloku se již nákazy nerozmisťují.
- Pokud nákaza vypukne a nikdo nezačne s léčbou, následující herní blok se nakazí zvířata v dalším revíru.
- Nákaza trvá po dobu tří herních bloků od jejího vypuknutí, nebo do jejího vyléčení.

### Pravidla léčby

- Léčba se provádí formou výzkumu, ke kterému potřebuje správce lesa alespoň jedno nakažené zvíře nebo kartičku nákazy.
- Výzkum nákazy řeší správce lesa s felčarem specialistou, jenž jej pro lék nebo lektvar pošle k mastičkáři nebo alchymistovi, kteří umí lék nebo potřebný lektvar vytvořit podle své úrovně tvorby léků či lektvarů.

## 4.2.2. Lovec šelem

= Kromě základního lovu a zpracování zvěře je schopen lovit také šelmy, nebezpečná a vzácná zvířata. Umí je podle své úrovně zpracovat a získat dané množství surovin a vzácných trofejí.

### Lov šelem

- Kromě základní zvěře může lovit i šelmy podle své úrovně.
- Při lovu šelem nelze kombinovat úrovně lovu šelem jednotlivých lovců.
- Při lovu šelem lovec ztrácí daný počet životů.
- *Podmínka odemknutí: 2. úr. Stopování.*

- 1. úr.** Může lovit šelmy 1. úrovně, ztráta 1 života.
- 2. úr.** Může lovit šelmy 2. úrovně, ztráta 2 životů. *(uloví 2 šelmy 1. úr.)*
- 3. úr.** Může lovit šelmy 3. úrovně, ztráta 4 životů, loví-li tuto zvěř dva lovci, pak každý ztrácí 2 životy. *(uloví 3 šelmy 2. úr.)*

### Boj s šelmou

- Tlumí ztráty životů.
- Loví-li dva lovci, pak vždy platí vyšší úroveň, má-li ji jeden z lovců.
- *Podmínka odemknutí: 3. úr. Lovu lesní zvěře.*

- 1. úr.** Lovec ztrácí o 1 život méně.
- 2. úr.** Lovec ztrácí o 2 životy méně. *(pokud uloví 3 šelmy 2. úr.)*

### Kladení pastí

- Lovec musí na místo, kde chce past položit, odnést kartičku s nápisem: „PAST NA ZVĚŘ + specializace lovce“, hned poté o položení pasti informuje hajného. Před koncem následujícího herního bloku, musí lovec kartičku pasti donést zpět hajnému, který poté past vyhodnotí.
- Pastí lovce šelem mají jiný účinek na zvěř než pasti správce lesa.
- Oslabení šelmy znamená, že lovci při jejím zabití šelma neubere žádný život.
- *Podmínka odemknutí: 2. úr. Lov lesní zvěře.*

Úroveň	Základní zvěř - Smrt	Šelmy - Oslabení	
1. úroveň	Ocelový drát + mechanismus + návnada	/	
2. úroveň	Sklapovací past + mechanismus 2. úr. + návnada	Specifická past	<i>(uloví 2 zvířata 1. úr. do pasti)</i>
3. úroveň	Lopata + ostny = jáma + návnada	Specifická past	<i>(uloví 3 zvířata 2. úr. do pasti)</i>

### Pohyb v džungli

- Umožňuje lovcům vstoupit do vyznačené džungle, kde se nacházejí některé šelmy.
- *Podmínka odemknutí: 3. úr. Stopování.*

- 1. úr.** pohyb v malé džungli
- 2. úr.** pohyb ve velké džungli *(3x ulovit zvíře v malé džungli)*