

5.1. 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.
- Každý může nést dvě zvířata 1. úrovně, jedno zvíře 2. úrovně, a zvíře 3. úrovně musí nést nejméně dva hráči.
- 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 organizátora.

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

5.1.1. 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 ½ vylovených zvířat 1. úrovně
- 2. úr.** návratnost všech vylovených zvířat 1. úrovně a ½ zvířat 2. úrovně (*udržet 2 bloky plné všechny krmelce*)
- 3. úr.** návratnost všech vylovených zvířat 1. a 2. úrovně a ½ 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 možností 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 organizátora. Před koncem následujícího herního bloku musí lovec kartičku pasti donést zpět organizátorovi, který poté past vyhodnotí.
- Pasti správce lesa mají jiný účinek na zvěř než pasti lovce šelem.
- úroveň pasti = úroveň zvířete
- Na kladení pastí 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

- Správce lesa je schopen zastavit nákazu mezi zvířaty
- Nákaza se projeví tak, že u některých zvířat se objeví kartička s nákazou
- *Podmínka odemknutí: 2. úr. všeho ze Zpracování zvěře.*

- 1. úr.** nákazu zastaví vylovením všech nakažených zvířat, viz **pravidla nákazy**.
- 2. úr.** nákazu zastaví tak, že umístí lék do všech krmelců a vyloví polovinu (zaokrouhleno nahoru) nakažených zvířat. (*zabránění 1 nákaze*)
- 3. úr.** nákazu zastaví tak, že umístí lék do všech krmelců. (*zabránění 3 nákazám*)

Pravidla nákazy

- Nákazu znázorňuje barevná kartička umístěná u zvířete.
- V každém herním bloku je barva kartičky jiná.
- Nakažené zvíře je idelání spálit
- Pokud se zvíře zpracuje, tak nelze získat jídlo, ale suroviny ano.
- Zpracovat nakažené zvíře lze pouze pod dohledem organizátora
- Když propukne nákaza je rozneseno 5 nakažených zvířat
- Pokud není do konce herního bloku nákaza zastavena, přibude dalších 10 nakažených zvířat a mohou být i v sousedních sektorech

Pravidla výroby léků

- Léčba se provádí formou výzkumu, ke kterému potřebuje správce lesa alespoň jedno nakažené zvíře.
- 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.

5.1.2. 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 úroveň 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 organizátora. Před koncem následujícího herního bloku, musí lovec kartičku pasti donést zpět organizátorovi, který poté past vyhodnotí.
- Pasti 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>(ulovit 2 zvířata 1. úr. do pasti)</i>
3. úroveň	Lopata + ostny = jáma + návnada	Specifická past	<i>(ulovit 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)*