



Lovec

Lovec je malým pánem zvířat, v jeho rukou vrní malé kotě i lev. Nikdo nedokáže ovládat zvířata jako on. Do jeho kompetencí patří krocení koní, cvičení dravců i jejich výměna za zvířata z dalekých krajin.

Lovec je také člověk co nic nedá zadarmo a každého svého miláčka si umí řádně ocenit a prodat za pěknou hromádku valounků.

Lov

Lov je schopnost, která dává možnost získat z okolních hor a lesů zvířata. Lovecké areály jsou rozmístěny různě po herní ploše. Jedná se o listiny s přihrádkami umístěné na stromech obsahující název loveckého areálu, popis vyskytujících se zvířat. Lov probíhá obdobně jako těžba u horníka, jenž je popsána v Obecných pravidlech

Jak lovit?

Vlastní-li lovec rozličné lovecké vybavení, může dosáhnout efektivnějšího lovu. Ve hře se to projeví tak, že za každý lovecký nástroj, si může lovec od aktuálního času odečíst určitý počet minut a při lovu tedy otevřít nevylovené přihrádky z předchozích hodin. Např. vlastní-li lovec všechny nástroje, může v 15:05 lovit přihrádku s časem 11:00 – 11:59. Časy jednotlivého vybavení shrnuje následující tabulka:

Lovecké vybavení	Snížení aktuálního času pro lov
Lano	- 20 min.
Střelná zbraň	- 10 min.
Síť	- 30 min.
Past	- 10 min.
Vábnička	- 20 min.
Klec	- 30 min.
Pes	- 20 min.
Kůň (či gryf)	- 20 min.
Spolupracující lovec	- 20 min.
Požehnání od kněze	- 20 min.
Přítomnost markytánky	- 20 min.

Avšak to že otevřeš danou přihrádku ti nedává záruku úspěšného lovu, neboť v každé přihrádce nalezeš i lístek s obtížností. **Aby jsi získal zvěř v dané krabičce musí**



počet tvého loveckého vybavení vyrovnat nebo převýšit tuto obtížnost lovu (každé vybavení počítej jako +1). Pokud se ti to nepodaří, tak musíš krabičku i s obsahem zase zavřít...zvěř ti upláchla, ale můžeš to zkusit jindy.

Nákup od cizích Lovců

Lovci z různých zemí mezi sebou často rádi obchodují, vyměňují si zvířata ulovená ve svých zemích za zvířata ze zemí cizích, jenž jsou v našich krajích vzácná.

Jak obchodovat?

Navštiv místo setkání s cizím lovcem, jenž se nachází na hranici herního území (představuje jej opět zavěšená listina). Obchoduje se směnným obchodem. Na každém místě setkání jsou seznamy zvířat, která daný obchodník nabízí a která přijímá. Jsou zde také uvedeny jeho ceny. Až se rozhodneš, která ze svých zvířat chceš prodat, a která za ně získat, tak vlož do obálky „výkup“ svá zvířata a z obálky „prodej“ si vezmi zvířata cizí. **Celková hodnota tebou prodávaných zvířat musí být ale stejná či vyšší než hodnota zvířat, která kupuješ!** Pokud kupované zvíře v obálce již chybí, tak již došlo a nedá s tím nic dělat. Obchod nelze vzít zpátky. *Nepokoušejte se prosím podvádět - obálky budou kontrolovány a pokud nebude hodnota zvířat sedět, viníka snadno najdeme!*

Stažení a zpracování zvěře

Lovec může stáhnout libovolné zvíře (to mu zabere cca 1 minutu práce). Z každého zpracovaného zvířete se získá počet kůží uvedený v tabulce níže (pokud je počet kůží 0, tak se kůže daného zvířete nedá k ničemu použít). Následně může lovec dle níže uvedené tabulky vyrobit různé výrobky (kartičku vyzvedni u orgů). Stručný seznam zvířat, jejich cen a počtu kůže, je uveden níže.

Artikl	Spotřeba	Délka výroby
Zbroj kožená*	2 kůže	3 min
Torna**	1 kůže	2 min
Pergamen A4***	1 kůže	3 min
Drobné věci (rukavice, měchy...)	1 kůže	2 min

* přidává +2 životy, na opravení kožené zbroje se spotřebuje vždy jedna kůže

** zvyšuje nosnost postavy o 8

*** na napsání listiny či nakreslení nákresu stačí poloviční velikost pergamenu

Předměty nedokáže vyrobit lovec kdekoliv, ale potřebuje koželužskou dílnu tedy budovu, kterou trvale obývá lovec.

Lovec dále získá ze zvěře i maso, které pak může prodávat převážně krčmě. Podmínkou využití zvířete na maso je jeho porážení přímo u krčmy, nebo v dílně. Jedna porce masa se vykupuje přibližně za 1 valounek.



Název	Počet kůží	Maso	Název	Počet kůží	Maso
Kůň	2	3	Opička	1	0,5
Gryf	2	3	Pekingský palácový psík	0	0,5
Koza či kozel	1	2	Divočák	2	3
Krysa	0	0,5	Kanár	0	0
Blechy	0	0	Černá vdova	0	0
Pes	1	2	Černá kočka	1	1
Tur (vůl)	4	3	Lasička	0	0,5
Sup	0	1	Havran	0	0,5
			Slon	10	10

- ☞ **Pes** - je nejlepší přítel člověka a chrání ho před okradením pomocí kapsářství. Pes musí být umístěn viditelně (opasek, provázek na krku, atp.)
- ☞ **Lasička** - toto šikovné zvířátko je schopné nenápadně vytáhnout z cizí kapsy jakýkoli předmět... svému vlastníkovi poskytuje schopnost kapsářství (viz pravidla pro kradení).
- ☞ **Kůň** - ten, kdo sedí na koni, nemůže být na cestě dohnán žádným pěšákem. (více viz všeobecná pravidla)
- ☞ **Gryf** - dokáže létat a je rychlejší než kůň (ignoruje tedy koně ostatních). (více viz všeobecná pravidla)
- ☞ **Havran** - zvedá maximum many kouzlicích povolání o dva. (Bonus není kumulativní.)
- ☞ **Černá kočka** - zvedá maximum many kouzlicích povolání o pět. Nesnáší se s havranem. (Bonus není kumulativní.)
- ☞ **Blechy** - kdo je postížen krvelačnými blechami, se musí stále drbat. Nemůže tedy meditoval a veškeré výrobní činnosti se protahují na dvojnásobek času! Blechy se nešíří!
- ☞ **Opička** - dokáže vybírat blechy a ukončit tak nekonečné drbání postiženého. Dokáže taky pomoci konstruktérovi s výrobou předmětů.
- ☞ **Slon** - jezdec na slonovi má bonus +1 k útoku všemi zbraněmi a budí hrůzu a respekt. Na slonovi můžou sedět až dva lidé, ten, co sedí v zadu, ale nemůže používat zbraně pro boj tváří v tvář.
- ☞ **Kanár** - vezmete-li kanára s sebou do dolu, nemůžete být otráveni jedovatým plynem.
- ☞ **Černá vdova** - umístíš-li za pomoci kolíčku černou vdovu na kostým jiného hráče a on si toho do 60 sekund nevšimne, tak je otráven za 3 životy!
- ☞ **Sup** - pustíte-li na mrtvou postavu supa, tak dotyčný přichází o možnost promlouvat ze záhrobí, i kdyby byl řádně pohřben.
- ☞ **Krysa** - pozře-li trpaslík (nikdo jiný) krysu, vyléčí si 1 vnější zranění.
- ☞ **Další zvířata** - se dají sníst, zabít pro kůži či obětovat...



Povinné potřeby: část kostýmu musí obsahovat kožešinu

Doporučené potřeby: kožešinový oblek, provazy, klece, postroje, bič, krabičky a lahvičky na hmyzí jedince, síť, laso, šídlo...