

## POLOWANIE – DODATEK DLA GRACZA

Na terenie gry napotkać można makiety zwierząt przedstawiające dziki, kuropatwy, zające itp. Choć są one dostrzegalne dla wszystkich to zapolować można na nie jedynie ten kto posiada umiejętność polowania oraz odpowiednio się do tego przygotowuje. W przeciwnym wypadku przyjmujemy, że zwierzę tylko mignęło Ci w leśnej gęstwinie i popędziło dalej lub nie miałeś przy sobie nic czym można było je upolować

Technicznie proces polowania wygląda tak, że na widok makiety zwierzęcia powinieneś odegrać skradnie się, a na następnie pchnąć (nie przebić) ją włócznią lub trafić strzałą z łuku lub pociskiem z procy. Jeśli spudłujesz uznaj swoją porażkę i poszukaj kolejnej zdobyczy, bo tę uznajemy za zbiegłą. Po odegraniu sceny należy zastosować się do instrukcji zawartej na karteczce, którą znajdziesz na odwrocie zwierzęcia. „Upolowaną” makietę zabieramy ze sobą do wioski i odnosimy do domku MG-ów. Tam też pobieramy w zamian karty przedmiotów (KP) pochodzących z rozbioru zdobyczy czyli np. futro, mięso, rogi itp. MG ma prawo odmówić wydania dóbr, póki gracz nie dostarczy mu i makiety i KP z niej zdjętej.

Z fabularnego punktu widzenia, nie zależnie czy masz umiejętność polowania musisz pamiętać, że prawo do polowań uzyskują tylko niektórzy. Większość obszarów leśnych znajduje się w posiadaniu możnych i nielegalne łowienie zwierzyny na ich terenach, traktowane będzie jako kłusownictwo. Możesz zatem wystarać się o zgodę właściciela ziemskiego i odprowadzać mu podatek od upolowanych sztuk, albo też działać na własną rękę jako kłusownik. Pamiętaj jednak, że jeżeli Twój proceder zostanie ujawniony, z pewnością sprowadzi na Ciebie pański gniew i być może też smutne konsekwencje

Wybierając się na polowanie zabierz odpowiednią broń. Na ptactwo, zające i warchlaki polujemy za pomocą łuku lub procy. Jeżeli natomiast zamierzasz zasadzić się na dzika, powinieneś posłużyć się włócznią. Ograniczenia te wynikają z faktu, że w praktyce ciężko było by dopaść zająca czy kuropatwę np. z mieczem lub włócznią. Tak samo też jedna strzała z łuku nie powstrzymała by szarżującego odyńca, a drugiej już byś nie zdążył wypuścić. Uwważaj. Dziki bywają niebezpieczne. Naprawdę.

Poza zwierzyną łowną w lesie napotkać można też inne zwierzęta (płazy, gazdy i robactwo), na które nie ma specjalnej techniki polowania, ale jeśli koniecznie chcemy z lasu je zabrać, musimy założyć, że pochwylenie ich chwilę by zajęło i w wielu przypadkach goła ręka by nie starczyła.

Polować można także nad jeziorem. Ryby można łowić na dwa sposoby (wędką lub siecią). Łowienie wędką jest oczywiście nieco mniej efektywne, ale z drugiej strony nie każdego stać na rybacką sieć.

Wędka – długi kij z którym gracz siada na brzegu jeziora. Łowienie powinno trwać 5 minut na 1 rybę, chyba że MG poinformuje Cię, że teraz nie ma brania. Spędzony nad brzegiem czas wymienia się u MG na karty przedmiotu. Liczymy na uczciwość graczy i pilnowanie czasu.

Sieć – sieć trzeba przygotować przed grą i w ramach połowu umieścić w jeziorze. Po 15 minutach wypełni się rybami (ilość zależy od decyzji MG). Umiejętne wyciąganie sieci (odgrywanie) na pewno zapewni rybakowi większy łup. Łowiąc siecią zdarza się złapać w nią coś czego wcześniej się nie spodziewało. Jeśli gracz planuje łowić ryby siecią musi uprzednio poinformować MG.

Poganie nie zaczynają łowić ryb bez uprzedniego pozdrowienia Andaja. Bez tego upolowana ryba mimo że świeża, może bardzo zaszkodzić. Nie polecamy też zabawiać się w rzeźnika i zabijać zwierząt na potęgę dla czystej rozrywki. Może to ściągnąć na Ciebie uwagę sił, których za nic nie chciałbyś spotkać...