

Pêcheur (job secondaire)

Pour commencer le job de pêcheur pas besoin de vous rendre à la mairie, c'est un job libre d'accès accessible pour tous à tout moment.

Tout d'abord il faudra vous munir d'une canne à pêche, mais également d'appât, tous deux disponibles dans n'importe quel magasin d'outils

Il existe différents types de pêche et d'appât :

Canne à pêche d'amateur, elle utilise les appâts (**ver**) réservés à la pêche en eau douce, afin d'attraper de petits poissons.

Canne à pêche Robuste, elle utilise les appâts (**hareng**) réservés pour la pêche en mer (**Nécessite un bateau** achetable au concessionnaire bateau disponible sur votre carte sous forme d'icône de bateau "**F11**")

Une fois les appâts achetés, rendez-vous au bord de l'eau, utilisez votre canne à pêche depuis votre inventaire "**I**" clic gauche sur l'icône de la canne à pêche "**Prendre**", une fois la canne à pêche en main, un petit affichage sera présent **en bas à gauche** de votre écran, il faudra donc équiper un appât sur votre canne à pêche depuis votre **inventaire**.

Une fois l'appât installé, il ne vous reste plus qu'à lancer votre ligne avec la touche "**C**", ensuite vous patientez quelques secondes, suite à quoi un poisson aura mordu à l'appât, il ne vous restera plus qu'à mettre **des coups de molette vers le bas** avec votre souris pour récupérer votre poisson, (**Attention, plus le poisson est gros, plus il sera difficile de le remonter**).

La pêche illégale, est également disponible, il suffit de prendre un bateau et vous rendre en mer, ensuite pêcher avec la canne à pêche robuste + les appâts harengs (Attention une limite de **20 poissons par jour** pour la pêche illégale). (Pas besoin d'acheter là **licence** pour là pêche illégale)

Si vous souhaitez pêcher en toute tranquillité et sans limite, il faudra acheter **le permis de pêche** au pnj qui se situe aux docks dans un hangar (**Point d'intérêt jaune** sur la map "**F11**").

Revision #3

Created 14 March 2024 10:27:20 by EDITOR

Updated 18 March 2024 21:01:38 by EDITOR