

## 5.2. Farmář

Specializace: Pěstitel, Chovatel

### 5.2.1. Farmář – Pěstitel

Pěstitel si na začátku vykolíkuje pole, a rozdělí jej na 4 části + 1 část za každého nádeníka. Část pole, kterou zrovna obdělává, musí pohlíbat do řádků a zavlažovat. Na konci každého bloku může začít sklízet. Při sklizni musí na sklizené části rozházet řádky a poté může pěstovat na jiné části. Pokud farmář neprovede v herním bloku celý obdělávací cyklus, daná část pole zarůstá a urodí polovinu.

Obstarávání pole má 5 kroků a vypadá následovně:

1. herní blok 1. část pole
  - a. pohnojení
  - b. obdělání
  - c. zavlažení
  - d. zavlažení
  - e. sklizení
2. herní blok 2. část pole
  - a. to samé jako v předchozím bloku

Výnos ze sklizené části je ovlivněn použitým hnojivem. Pokud hráč nepoužije hnojivo, má výnos roven 0. úrovni Hnojení.

#### Rotace polí

Aby se půda nevyčerpala, farmář nemůže pěstovat na všech částech současně – část pole musí vždy nechat zarůst a jeden herní blok tuto část neobdělávat.

1. úr. – v jednom bloku může zároveň obdělávat 1 část ze 4 (*na začátku*)
2. úr. – v jednom bloku může zároveň obdělávat 2 části ze 4 (*2 úspěšně sklizené části*)
3. úr. – v jednom bloku může zároveň obdělávat 3 části ze 4 (*3 úspěšně sklizených částí*)

#### Zavlažování

Aby se pěstiteli urodilo, musí každou obdělávanou část 2x za herní blok zavlažit.

1. úr. – musí nosit vodu od nejbližšího přírodního zdroje (*na začátku*)
2. úr. – může si s pomocí stavitele postavit studnu na svém statku a z ní brát vodu (*bez podmínek*)
3. úr. – může si s pomocí stavitele postavit zavlažovací kanály a poté už se o zavlažování nemusí starat (*musí mít postavenou studnu*)

## **Hnojení**

Pokud chce farmář zvýšit výnos z obdělávaných částí nebo pěstovat náročnější rostliny, musí před obděláním pole pohnojit. Hnojivo si farmář musí obstarat sám. Pokud nemá potřebnou úroveň, není schopný dostatečně přesně vysvětlit jiným povoláním, co potřebuje, a tudíž mu to nemohou předem dodat.

1. úr. – bez hnojení z jedné obdělávané části vytvoří 3 základní jídla (*na začátku*)
2. úr. – živočišný hnůj (od chovatele) z jedné obdělávané části vytvoří 6 základních jídel (*musí sklídit 2 části*)
3. úr. – alchymistické hnoje (od alchymistů) z jedné obdělávané části vytvoří 9 základních jídel (*musí pohnojit 12 částí živočišným hnojem*)

## **Pomoc nádeníků**

Farmář může herně zaměstnat jiné hráče jako nádeníky na 1 herní blok. Tyto nádeníky může používat na pomoc při obdělání a sklizení již existujícího pole nebo může každému nádeníkovi vykolíkovat 1 dodatečnou část pole. Aby byla pomoc úspěšná, musí je farmář kontrolovat. Pokud se nádeník nezúčastní sklizení, tak je sklizeň této části neúspěšná.

1. úr. může si najmout 1 nádeníka (*na začátku*)
2. úr. může si najmout 2 nádeníky (*2x najatý nádeník*)
3. úr. Může si najmout 3 nádeníky (*3x najatý nádeník*)

## **5.2.2. Farmář – Chovatel**

Chovatel si musí vykolíkovat chov pro svá zvířata. Na začátku má 4 slepice. Ze zvířat lze získávat kvalitní jídlo a suroviny. Aby zvířata produkovala jídlo a množila se, musí být pro každý chov splněny každý blok tyto podmínky:

1. herní blok
  - a. Vyklidit chov
  - b. 2x napojit a nakrmit
  - c. Spářit nebo porazit zvířata (nejdříve 1 hod před koncem bloku)
2. herní blok
  - a. Narození nových zvířat
  - b. Stejně jako v prvním

## **Počet chovných prostor**

Max. počet zvířat, které může chovatel zároveň chovat, je dán počtem chovných prostor (kurník, chlév atd.). Počet zvířat v chovu je následující: 8 malých, nebo 6 středních, nebo 4 velká zvířata (nedá se kombinovat). Max. počet prostor je dán úrovni chovatele + 1 za každého nádeníka:

1. úr. – 1 chovný prostor (*na začátku*)
2. úr. – 2 chovné prostory (*úspěšně obhospodařit 4 chovné prostory*)
3. úr. – 3 chovné prostory (*úspěšně obhospodařit 12 chovných prostorů*)

## Hospodářská zvířata

Na začátku má farmář 4 slepice a může si na trhu, popř. od karavany koupit max. 4 malé, 3 střední a 2 velká zvířata do jednoho chovu.

1. úr. – malá zvířata (drůbež apod.) 1ks 2 jídla  $\frac{1}{8}$  hnoje pro 1 část u pěstitele
2. úr. – střední zvířata (ovce apod.) 1 ks 4 jídla  $\frac{2}{6}$  hnoje pro 1 část u pěstitele (koupit 6 zvířat a vylepšit se stavitelem farmu)
3. úr. – velká zvířata (krávy apod.) 1ks 8 jídel  $\frac{3}{4}$  hnoje pro 1 část u pěstitele (koupit 9 zvířat vylepšit si stavitelem farmu)

## Množení zvířat

Aby mohl chovatel množit zvířata, musí mu na konci herního bloku zůstat alespoň 2 zvířata, které chce množit. Na začátku dalšího bloku se mu zvířata rozmnoží o počet daný úrovní. Počet narozených zvířat se určuje hodem šestistěnnou kostkou a úpravou dle úrovně. Minimální počet nových zvířat je 1.

1. úr. Číslo na kostce minus 5 za velké, 4 za střední, 3 za malá zvířata
2. úr. Číslo na kostce minus 4 u velkých, 3 u středních, 2 u malých zvířat (*dát množit 2 páry*)
3. úr. Číslo na kostce minus 3 u velkých, 2 u středních, 1 u malých zvířat (*dát množit 8 párů*)

## Počet nádeníků

Chovatel si může najmout jiného hráče jako nádeníka. Pokud uzavřou dohodu, tak se za každého nádeníka zvedne počet chovů o 1. Každý nádeník musí stejně jako chovatel svěřený chov obstarat, jinak zvířata zemřou.

1. úr. Možnost najmout 1 nádeníka (*na začátku*)
2. úr. Možnost najmout 2 nádeníky (*zaměstnat nádeníka 2 bloky*)
3. úr. Možnost najmout 3 nádeníky (*zaměstnat nádeníka 3 bloky*)

## TABULKA ROSTLIN

Farmář může místo rostlin na jídlo pěstovat v 1 celé části pole jinou plodinu, viz tabulka rostlin. Pokud bude chtít farmář šlechtit rostliny nebo vytvářet nové, lze po dohodě s orgem.

Název rostliny	Vlastnosti
Byliny 1. kat.	Umí je vypěstovat a sklídit, ale pokud je nezpracuje bylinkář, po hodině již nejsou použitelné.
Byliny 2. kat.	Umí je vypěstovat a sklídit, ale pokud je nezpracuje bylinkář, po hodině již nejsou použitelné.
Vinná réva	Lze využít pro výrobu octa či vína.
Olivovník	Olivy lze používat jako pochutinu, ale neplní funkci jídla. Je z nich možné vyrobit olej, který se používá jak na vaření, tak i pro mechanika.
Byliny 3. kat.	Umí je vypěstovat a sklídit, ale pokud je nezpracuje bylinkář, po hodině již nejsou použitelné.
Královská jablň	Jablko z tohoto stromu nasytí hráče na celý den.
Růže zhrzené vdovy	Květ této růže po jeho požití umí vyléčit dva životy, naopak bodnutí jejím trnem nebo odvar z nich vypustí do oběhu jed, který dva životy ubere.