

## 4.4. Stavitel

### Specializace: Vojenské budovy, Ekonomické budovy

#### Pravidla základního povolání

- Stavba budovy probíhá tak, že stavitel reálně ze špejlí a papíru tvoří model oné budovy, který se pak vystaví u jejího vchodu.
- Před jakoukoliv stavbou musí být nakreslen technický návrh budovy

#### Navrhování

- 1. úr.** Základní budovy (*na začátku hry*)
  - Tyto budovy plní bez jakýchkoli výhod svou základní funkci.
- 2. úr.** Pokročilé budovy a budovy se střední efektivitou (*navrhnout a postavit 4 základní budovy*)
  - viz **tabulka ekonomických a vojenských budov**
  - Podmínkou pro stavbu pokročilých budov a budov se střední efektivitou je postavená **radnice**.
- 3. úr.** Krásné budovy a budovy s vysokou efektivitou (*navrhnout a postavit 6 pokročilých budov*)
  - viz **tabulka ekonomických a vojenských budov**
  - Podmínkou pro stavbu krásných budov a budov s vysokou efektivitou je postavený **městský senát**.

#### Znalost materiálu

- Umožňuje staviteli pracovat s různým materiálem.

- 1. úr.** Práce se dřevem (*na začátku hry*).
- 2. úr.** Práce s kamenem (*32m dřevěných stěn*).
- 3. úr.** Práce s kovovými částmi (okování brány, mříže na okno,...), (*100m dřevěných nebo kamenných stěn*).

#### Řízení stavby

- Stavitel si může najmout pomocníky, kteří mu pomohou urychlit stavbu.

- 1. úr.** Může si najmout 1 pomocníka (*na začátku hry*).
- 2. úr.** Může si najmout 2 pomocníky (*postavit 2 budovy s jedním pomocníkem*).
- 3. úr.** Může si najmout 3 pomocníky (*postavit 4 budovy se dvěma pomocníky*).

#### Využití materiálu

- 1. úr.** Spotřeba 3 jednotky na 1m stěny (*na začátku hry*).
- 2. úr.** Spotřeba 2 jednotky na 1m stěny (*postavit 2 pokročilé budovy, nebo 2 budovy se střední efektivitou*).
- 3. úr.** Spotřeba 1 jednotka na 1m stěny (*postavit 1 krásnou budovu, nebo 1 budovu s vysokou efektivitou*).

## 4.4.1. Vojenské budovy

= Má základní stavební dovednosti, ale vyzná se především ve stavbě vojenských budov, jako jsou kasárny, hradby, věže,...

### Odolnost budovy

- Určuje, po jakou dobu vydrží budova bez oprav, po uplynutí doby je třeba budovu opravit, věnovat tomu určitý čas a množství materiálu.
- Nebude-li se stavitel opravě věnovat, budova začne chátrat a každý herní blok se jí rozpadne 5m stěny, kterou bude třeba znovu postavit a navíc bude třeba provést hned po stavbě rozpadlé stěny, opravu celé budovy.
- *Podmínka odemknutí: 2. úr. Znalosti materiálu.*

- 1. úr.** Budova vydrží bez opravy 3 herní bloky.
- 2. úr.** Budova vydrží bez opravy 4 herní bloky. (*postavit 3 budovy s odolností 1.úr.*)
- 3. úr.** Budova vydrží bez opravy 5 herních bloků. (*postavit 6 budov s odolností 2.úr.*)

### Oprava budovy

- Určuje, jak dlouho bude oprava budovy trvat a kolik materiálu je na opravu zapotřebí.
- *Podmínka odemknutí: 2. úr. Řízení stavby.*

- 1. úr.** Oprava budovy trvá 5min, jsou zapotřebí 4 jednotky materiálu.
- 2. úr.** Oprava budovy trvá 4min, jsou zapotřebí 3 jednotky materiálu. (*opravit 3 budovy*)
- 3. úr.** Oprava budovy trvá 3min, je zapotřebí 2 jednotek materiálu. (*opravit 5 budov*)

### Výdrž budovy

- Určuje, na které dobývací stroje má budova imunitu.
- Výdrž budovy závisí na materiálu, ze kterého je postavena (1. úr. dřevo, 2. úr. kámen, 3.úr. železo)
- *Podmínka odemknutí: 2. úr. Využití materiálu.*

- 1. úr.** Základní výdrž = nemá žádnou imunitu.
- 2. úr.** Střední výdrž = dobývací stroje 1. úrovně. (*musí postavit 4 budovy se základní výdrží*)
- 3. úr.** Vysoká výdrž = dobývací stroje 2. úrovně. (*musí postavit 6 budov se střední výdrží*)

### Efektivita budovy

- Dává vojákům, kteří se pohybují do cca pěti metrů od budovy, určitý bonus.
- Stavitel musí budovu, jejíž efektivitu chce zvýšit, vylepšit (věnovat tomu určitý čas a materiál)
- Převládající materiál na stavbě se základní efektivitou musí být dřevo a lepší
- Převládající materiál na stavbě střední efektivity musí být kámen a lepší
- Převládající materiál na stavbě vysoké efektivity musí být kámen a lepší a obsahovat kovové zpevňující prvky

## TABULKA VOJENSKÝCH BUDOV

Název budovy	Základní efektivita	Střední efektivita	Vysoká efektivita
<b>Kasárny</b>	Poskytují gardistům a naverbovaným vojákům ubytování. Ubytuje max 10 naverbovaných vojáků.	Poskytují gardě 1 jídlo za den, NE naverbovaným vojákům. Ubytuje max 15 naverbovaných vojáků.	Poskytuje gardě 2 jídla za den a 1 jídlo naverbovaným vojákům. Ubytuje max 20 naverbovaných vojáků.
<b>Zbrojírna</b>	Přistavuje se ke kasárně a jsou v ní skladovány zbraně, zbroje a štíty pro gardu. Od každého max 20ks.		
<b>Strážní věž</b>	Varuje gardu 5 minut před útokem příšerek ze směru, kterým je postavena.	Varuje gardu 10 minut před útokem příšerek ze směru, kterým je postavena.	Varuje gardu 15 minut před útokem příšerek ze směru, kterým je postavena.
<b>Obranná věž</b>	Přidává hráčům bojujícím v jejím okolí (3m od stěny věže) jeden život (můžou se sčítat max. dvě věže).	Přidává lučištníkům, kteří jsou na věži, +1 do zásahu na první zásah (na věži můžou být max. 3 lučištníci).	Přidává lučištníkům +1 do zásahu na první tři zásahy.
<b>Pevnost</b>	Poskytuje gardistům 1x schopnost KRYT = při platném zásahu zahlásí gardista kryt a tento zásah si nepočítá.	Poskytuje gardistům 2x schopnost KRYT.	Poskytuje gardistům 3x schopnost KRYT.

## 4.4.2. Ekonomické budovy

= Má základní stavební dovednosti, ale vyzná se především ve stavbě ekonomických budov, jako jsou domy, kovárna, hospoda atd.

### Odolnost budovy

- Určuje, po jakou dobu vydrží budova bez oprav, po uplynutí doby je třeba budovu opravit, věnovat tomu určitý čas a množství materiálu.
- Nebude-li se stavitel opravě věnovat, budova začne chátrat a každý herní blok se jí rozpadnou 3m stěny, kterou bude třeba znovu postavit a navíc bude třeba provést hned po stavbě rozpadlé stěny, opravu celé budovy.
- *Podmínka odemknutí: 2. úr. Znalosti materiálu.*

- 1. úr.** Budova vydrží bez opravy 2 herní bloky.
- 2. úr.** Budova vydrží bez opravy 3 herní bloky. (*postavit 3 budovy s odolností 1. úr.*)
- 3. úr.** Budova vydrží bez opravy 4 herní bloky. (*postavit 6 budov s odolností 2. úr.*)

### Oprava budovy

- Určuje, jak dlouho bude oprava budovy trvat a kolik materiálu je na opravu zapotřebí.
- *Podmínka odemknutí: 2. úr. Řízení stavby.*

- 1. úr.** Oprava budovy trvá 5 min, jsou zapotřebí 3 jednotky materiálu.
- 2. úr.** Oprava budovy trvá 4 min, jsou zapotřebí 2 jednotky materiálu. (*opravit 3 budovy*)
- 3. úr.** Oprava budovy trvá 3 min, je zapotřebí 1 jednotka materiálu. (*opravit 5 budov*)

### Rekonstrukce budov

- Stavitelé mohou libovolnou vojenskou budovu přestavět na ekonomickou budovu (pokud to dává smysl)
- *Podmínka odemknutí: 3. úr. Znalosti materiálů.*

- 1. úr.** Převod středních a vyšších vojenských staveb na základní ekonomické stavby
- 2. úr.** Zachování úrovně převáděné budovy (*Převést 1 stavbu*)
- 3. úr.** Převod vojenské budovy na ekonomickou budovu o 1. úr. vyšší (*převést 2 stavby*)

Základní budova	Pokročilá budova	Krásná budova
<b>Obecní dům</b> = obecní dům se může vylepšit bez jiných nároků (vylepšení musí jít popořadě)	<b>Radnice</b> = Umožňuje stavbu pokročilých a středně efektivních budov. - na stavbě se musí podílet nejméně 2 stavitelé	<b>Městský senát</b> = Umožňuje stavbu krásných a vysoce efektivních budov. - na stavbě se musí podílet nejméně 3 stavitelé
<b>Hájovna</b>	= V hájovně můžou lovci uskladnit 15ks masa = 15ks jídel, která vydrží do konce herního dne.	= V hájovně můžou lovci uskladnit 30ks masa = 30ks jídel, která vydrží do konce prvního herního bloku následujícího herního dne.
<b>Sýpka</b> = V sýpce může pěstitel uskladnit 10ks jídel (pěstitelských produktů), která vydrží do konce prvního herního bloku následujícího dne.	= V sýpce může pěstitel uskladnit 21ks jídel (pěstitelských produktů), která vydrží do konce prvního herního bloku následujícího dne.	= V sýpce může pěstitel uskladnit 42ks jídel (pěstitelských produktů), která vydrží do konce druhého herního bloku následujícího dne.
<b>Kovárna</b>	= Umožňuje práci s ocelí, a umožňuje použít o jednu formu více, než je kovářova úroveň, zároveň však nemůže mít více než tři formy najednou.	= Umožňuje práci s černou ocelí a navíc umožňuje kováři mít o jednu formu více, než je jeho maximum, může mít tedy čtyři formy najednou.
<b>Knihovna</b>	<b>Skola</b> =Zvyšuje bylinkářům dobu nahlížení do herbáře na dvojnásob jejich úrovně. =Mágové mohou do bestiáře nahlížet jen v prvním herním bloku, ale takto získané informace nemohou poskytnout nikomu jinému než mágům. =Umožňuje všem bylinkářům a mágům do knihovny ukládat jejich znalosti o bylinách a magii do druhé úrovně jejich schopností pro případ smrti. Znalosti nabyté na třetí úrovni bylinkáři a mágové ztrácí.	<b>Univerzita</b> =Zvyšuje bylinkářům dobu nahlížení do herbáře na trojnásob jejich úrovně. = Mágové mohou nahlížet do bestiáře bez omezení. =Umožňuje všem bylinkářům a mágům ukládat do knihovny jejich znalosti o bylinách a magii do třetí úrovně svých schopností, pro případ smrti.
<b>Banka</b> =Bankéř má k dispozici sejf se zámkem 5. úrovně.	= Bankéř má k dispozici sejf se zámkem 10. úrovně.	= Bankéř má k dispozici sejf se zámkem 15. úrovně.
<b>Kaple</b> =Kapacita kaple je 5 posluchačů. =Kněz zde může mít na mši jednoho silně věřícího.	<b>Chrám</b> =Kapacita chrámu je 20 posluchačů. =Kněz zde může mít na mši tři silně věřící.	<b>Katedrála</b> =Kapacita katedrály není omezená. =Kněz zde může mít šest silně věřících.
/	<b>Léčebna</b> =Umožňuje léčbu jednoduchých nemocí. =Umožňuje šití ran a léčbu otevřených zlomenin.	<b>Nemocnice</b> =Umožňuje léčbu komplikovaných nemocí. =Je zde možné léčit několikanásobné zlomeniny a provádět velké operace.
<b>Hřbitov</b>	<b>Kostnice</b> =Hrobník zde může uložit tři mrtvé.	<b>Krematorium</b> =Hrobník zde může uložit pět mrtvých.
<b>Pila</b>	= Snižuje dobu zpracování.	=Zvyšuje množství získaných jednotek dřeva z jedné dávky dřeva.
<b>Nevěstinec</b>	<b>Společenský dům</b> =Ve společenském domě se mohou hráči bavit bez obav, že by je někdo mohl slyšet přes okno nebo dveře.	<b>Lázně</b> =Bude-li felčar rehabilitovat svého pacienta v lázních, zkrátí se doba regenerace na 1/2.