

## 5.4. Kovář

### Specializace: Mechanik, Zbrojář

#### Pravidla základního povolání

- Kovář pracuje reálně s kladivem, kovadlinou a výhní.

#### Nákres a výpočet materiálu

- Kovář si musí nakreslit nákres, podle kterého zjistí, kolik potřebuje materiálu, co všechno potřebuje provést za operace a kolikrát tyto operace bude nutno opakovat.
- Kovář si rozkreslí každou část svého výrobku na čtverečkovaný papír v měřítku 1:1 a vybarví plochu, kterou zabírá materiál. Za každý 1/4 A4 vybarvených čtverečků je jedna surovina. Pokud se výtvar na 1 papír nevejde v měřítku 1:1 (viz čepel meče), měřítko se zmenší a poté se suroviny dopočítají.
- Příklad: Kovář Pepa chce ukovat meč, nakreslí si nákres zástity, čepele a rukojeti s hruškou na čtverečkovaný papír, ale zjistí, že mu čepel nevyjde, a tak ji nakreslí v měřítku 1:10, aby se mu na papír vešla. Následně počet vybarvených polí v nákresu čepele vynásobí 10, a tak mu vyjde, kolik bude potřebovat jednotek materiálu.

1. úr. Kovář může nakreslit 5 nákresů za 1 herní blok (na začátku hry)
2. úr. Kovář může nakreslit 10 nákresů za 1 herní blok (10 úspěšně nakreslených nákresů)
3. úr. Kovář může nakreslit libovolný počet nákresů za 1 herní blok (20 úspěšně nakreslených nákresů)

#### Kovářské operace

- Kovář provede potřebné operace (každou operaci může provést na jiném kusu materiálu) nakonec na kartičku nakreslí a popíše výrobek.
- Kovář umí provádět různé kovářské a zámečnické operace.

1. úr. Kovář umí provádět kovářské operace - kování, ohřev materiálu, řezání (na začátku hry).
2. úr. Kovář umí provádět kovářské operace - kalení, vrtání, probíjení (15 úspěšně provedených Kovářských operací).
3. úr. Kovář umí provádět libovolné kovářské operace (30 úspěšně provedených Kovářských operací).

#### Spotřeba materiálu

- Kovář musí vždy spotřebovat alespoň jednu jednotku
  - V případě velkých výtvarů určuje spotřebu org
1. úr. Snižuje spotřebu materiálu o 0 jednotek (na začátku hry)
  2. úr. Snižuje spotřebu materiálu o 2 jednotky (15 úspěšně vyrobených dílů)
  3. úr. Snižuje spotřebu materiálu o 3 jednotky (35 úspěšně vyrobených dílů)

## 5.4.1. Mechanik

= kromě základních kovářských dovedností, jako je okování dveří, vykování hrotů na hradby atd., umí vykovat dílky nejdříve jednodušších a později i složitějších mechanismů a umí je také sestroit. Např. zámky, různé strojky a stroje podle toho, jaký si navrhne plánec nebo jaký plánec si koupí. Návrh mechanismů musí být logicky funkční

### Navrhování mechanismů

- mechanismus si musí nejdříve navrhnout na papír a nechat schválit orgem
- viz tabulka mechanismů
- *Podmínka odemknutí: 2. úr. kovářské operace*

1. úr. Základní mechanismy (2. úr. kovářské operace)
2. úr. Pokročilé mechanismy (5 úspěšně sestrojených základních mechanismů)
3. úr. Složité mechanismy (5 úspěšně sestrojených pokročilých mechanismů)

### Mechanické bloky

- Kováři již nemusí každý mechanismus kreslit celý od základů, ale mohou si vytvářet (nebo kupovat již vytvořené – překreslené) mechanické bloky
- Jedná se o návrh nakreslený na samostatném papíře, který musí být zdokumentovaný materiálově i velikostně
- Aby mohl kovář blok využít, musí mít v době zapracovávání jej do návrhu jeho předlohu, tu musí mít i v době sestrojení
- Do návrhu jej zapracuje tak, že místo překreslování všech jeho částí nakreslí pouze jeho obrys a označí jej
- Na základní úrovni musí kovář respektovat velikosti předkresleného bloku, poté je může upravovat dle svých schopností (dle velikostí dílů, které zvládne vyrobit)
- Aby byl mechanický blok platný, musí jej kovář úspěšně sestroit (to se netýká již „platných návrhů“ - např. nakreslených jiným kovářem, který poté návrh prodal)

1. úr. Kovář musí respektovat měřítko i spotřebu materiálu uvedenou na pláncu (*na začátku hry*)
2. úr. Kovář se nemusí řídit měřítkem, ani spotřebou materiálu (odvíjí se od jeho vlastních bonusů), (3 úspěšně zakomponované mechanické bloky)
3. úr. Kovář sestrojí mechanický blok s minimálně jednou spotřebovanou jednotkou materiálu o jednu jednotku materiálu méně (*navrhování mechanismů 3. úroveň a 6 úspěšně zakomponovaných mechanických bloků*)

### Složitost dílů

- viz tabulka dílů
- *Podmínka odemknutí: 2. úr. kovářské operace*

1. úr. Jednoduché díly (2. úr. kovářské operace)
2. úr. Pokročilé díly (3. úr. kovářské operace, 5 úspěšně sestrojených mechanismů se základními díly)
3. úr. Složité díly (10 úspěšně sestrojených mechanismů s pokročilými díly)

## Kvalita materiálu a životnost mechanismu

- určuje, kolikrát lze mechanismus použít, než se rozbije (nelze jej opravit, musí se vyrobit nový)
- čím je mechanismus složitější (má více dílů), tím se zvyšuje pravděpodobnost poškození nějaké součástky
- životnost mechanismu je dána počtem použití jeho nejslabších částí (dílů s nejmenším počtem použití)

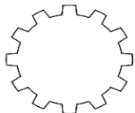

1. úr. Zpracování železa (*na začátku hry*)
2. úr. Zpracování oceli (*podmínkou je pokročilá kovárna, 2. úr. spotřeby materiálu*)
3. úr. Zpracování černé oceli (*podmínkou je krásná kovárna*)

## Doba sestavení mechanismů

- určuje počet šroubků, které musí mechanik zašroubovat do destičky
- viz tabulka mechanismů
- mechanik *nemusí* šroubovat šrouby do destičky, ale může to nahradit více RP činností (hraje výrobu) s přibližně podobnou délkou trvání

1. úr. Pomalá montáž (*na začátku hry*)
2. úr. Běžná montáž (*10 úspěšně sestavených mechanismů a 2. úr. složitosti dílů*)
3. úr. Rychlá montáž (*20 úspěšně sestavených mechanismů a 3. úr. složitosti dílů*)

### TABULKA DÍLŮ

Typ dílu	Vzhled dílu	Počet použití (životnost dílů)			Počet potřebných jednotek materiálu
		Železo	Ocel	Černá ocel	
Jednoduchý	/	6	9	12	1
Pokročilý		3	8	10	
Složitý		2	6	8	

### TABULKA MECHANISMŮ

Typ mechanismu	Počet dílů použije-li			Montáž (počet šroubků)		
	Jednoduché	Pokročilé	Složitě	Pomalá	Běžná	Rychlá
Základní	3	2	1	10	8	5
Pokročilé	6	4	2	20	15	10
Složitě	12	8	4	30	25	20

## 5.4.2. Zbrojř

= kromě základních kovářských dovedností umí podle své úrovně vyrábět a opravovat nejrůznější zbraně a zbroje.

### Výroba a oprava zbraní

- tabulka zbraní + tabulka dílů zbraní
- Podmínka odemknutí: 2. úr. Kovářské operace

#### Výroba zbraní

1. úr. umí vyrobit jednoruční zbraně (2. úr. kovářské operace)
2. úr. umí vyrobit jedenapůlruční zbraně (3. úr. kovářské operace, 5 sestrojených jednoručních zbraní)
3. úr. umí vyrobit obouruční zbraně (5 sestrojených jedenapůlručních zbraní nebo 10 jednoručních)

#### Oprava zbraní

- Určení potřebných kovářských operací je na RP hráčů, nemusí si dělat nákres.
1. úr. Umí opravit jednoruční zbraně za ½ potřebného materiálu na jejich výrobu, jedenapůlruční a obouruční zbraně za celý potřebný materiál na jejich výrobu. (2. úr. kovářské operace)
  2. úr. Umí opravit jednoruční zbraně bez potřebného materiálu, jedenapůlruční zbraně za ½ potřebného materiálu a obouruční zbraně za celý potřebný materiál. (5 opravených zbraní)
  3. úr. Umí opravit jednoruční a jedenapůlruční zbraně bez potřebného materiálu a obouruční zbraně za ½ potřebného materiálu. (15 opravených zbraní)

### Oprava zbrojí

- Podmínka odemknutí: 2. úr. Kovářské operace
  - Určení potřebných kovářských operací je na RP hráčů, nemusí si dělat nákres.
1. úr. Lehké zbroje za polovinu potřebného materiálu, střední a těžké zbroje za celý potřebný materiál. (2. úr. kovářské operace)
  2. úr. Lehké bez potřebného materiálu, střední zbroje za polovinu potřebného materiálu, těžké zbroje za celý potřebný materiál. (5 opravených zbrojí)
  3. úr. Lehké a střední zbroje bez potřebného materiálu a těžké zbroje za polovinu potřebného materiálu. (15 opravených zbrojí)

Název zbroje	Typ zbroje	Potřebný materiál na opravu zbroje	Doba opravy		
			Pomalá	Běžná	Rychlá
Dřevěný pokovaný štít	Lehké zbroje	4 jednotky materiálu	10	8	5
Kožená zbroj					
Kovový štít	Střední zbroje	6 jednotek materiálu	20	15	10
Kroužková zbroj					
Destičková zbroj	Těžké zbroje	8 jednotek materiálu	30	25	20
Plátová zbroj					

## Doba výroby a opravy zbraní a zbrojí

*Podmínka odemknutí: 2. úr. Nákres a výpočet materiálu*

### Oprava zbrojí

- kovář musí z natočené pružiny nastříhat daný počet kroužků a propojit je (dle vzoru kroužkové zbroje)

### Výroba zbraní

- Kovář si udělá na papír nákres zbraně, určí si počet materiálu a počet potřebných operací a všechny operace provede...

### Oprava zbraní

- Probíhá tak, že kovář zbraň „brousí“.

1. úr. Pomalé dokončení - oprava zbraní trvá 15 min.

2. úr. Běžné dokončení - oprava zbraní trvá 10 min.

3. úr. Rychlé dokončení - oprava zbraní trvá 5 min.

## Kvalita materiálu

- určuje, kolik oprav zbraň vydrží

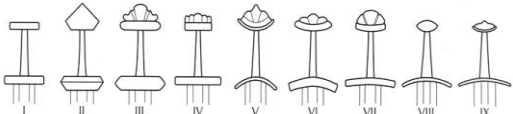
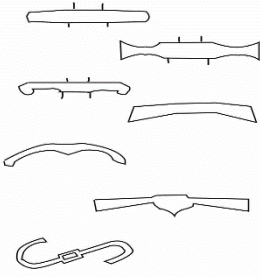
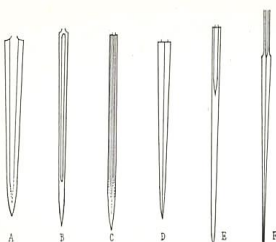
- kovy lze kombinovat a počty použití se sčítají, viz tabulka dílů

1. úr. Zpracování železa (*na začátku hry*)

2. úr. Zpracování oceli (*podmínkou je pokročilá kovárna, 2. úr. spotřeby materiálu*)

3. úr. Zpracování černé oceli (*podmínkou je krásná kovárna*)

## TABULKA DÍLŮ ZBRANÍ

Název	Vzhled dílu	Počet použití		
		Železo	Ocel	Černá ocel
Jílec		1	2	4
Záštitá		1	2	4
Čepel		1	2	4