

## Budovy (vylepšení outpostu)

- Vylepšení outpostu je představováno různými budovami
  - Každá budova má jasně daný herní efekt či efekty, tzn. uděluje frakci různé bonusy, umožňuje jí využívat některé mechaniky (např. výrobu) a/nebo podobně.
  - Každá budova rovněž přidává outpostu frakce určitý počet bodů prestiže (BP). Frakce, která bude mít na konci hry největší množství BP, vítězí v soutěži malých frakcí o nejlepší outpost.
  - Veškeré informace o budovách najdete v gamebooku.
- Rozhraní pro správu budov outpostu je reprezentováno kovovou tabulí, na kterou se umisťují magnetické panely budov, jež má frakce postavené. Součástí rozhraní je i box, do kterého se umisťují suroviny a unikátní součástky použité na stavbu budov.
  - Na každém magnetickém panelu jsou uvedené základní informace o budově a jejích efektech.
  - Ke každé budově/panelu přísluší i informační karta s detailním popisem budovy.
- Budova může být malá, střední, velká, frakční či pokročilá. Každou budovu je nutné umístit na parcelu adekvátní velikosti, přičemž počet parcel je omezen. Není možné získat větší parcelu kombinací několika menších.

## Stavba budovy

- Pro postavení budovy je vyžadována určitá sada surovin a mnohdy také **unikátní součástka dané budovy**. Unikátní součástka je herní předmět představovaný 3D tištěnou kartou a platí pro něj veškerá pravidla pro herní předměty. Množství a typ požadovaných surovin, stejně jako požadovaný typ unikátní součástky, jsou uvedeny v popisu jednotlivých budov.
- Stavbu budovy zahajuje člen frakce umístěním příslušné sady surovin a unikátní součástky do stavební bedny a připevněním panelu budovy na tabuli. Na panelu budovy do příslušného okna je zapsán čas zahájení a ukončení stavby.
- **Vždy je možné stavět pouze jednu budovu naráz.**
- Standardní čas stavby je 1 hodina pro malou nebo frakční budovu, 2 hodiny pro střední a pokročilou budovu a 3 hodiny pro velkou budovu. Stavba probíhá bez účasti členů frakce, a to i v případě, že žádný z nich není přítomen v outpostu.
- Po dokončení budovy - tedy dosažení zapsaného času bez jejího poškození - je budova považována za hotovou a z panelu musí být smazány časové údaje. Tím je stavba dokončena a pro frakci začínají platit efekty dané budovy. Pokud byla budova během stavby poškozena, je třeba znovu zahájit její výstavbu jak je popsáno výše. Zdroje použité pro stavbu jsou z bedny odebrány při nejbližší návštěvě výrobního organizátora.

## Rozebrání budovy

- Frakce se může kdykoliv rozhodnout rozebrat nepotřebnou budovu a uvolnit tak použitou parcelu.
- Při rozebrání budovy frakce **získává zpět použitou unikátní součástku**, avšak **nevrací se jí použité suroviny**. Suroviny spotřebované na stavbu jsou nevratné, zůstávají ve stavební bedně a budou odebrány při nejbližší návštěvě výrobního organizátora.
- Rozebrání budovy je **okamžité** a provádí se sejmutím příslušného magnetického panelu z tabule a vyjmutím příslušné unikátní součástky z obálky/boxu.
- Rozebrání může provést **pouze plnohodnotný člen dané frakce**, cizí budovy je možné pouze poškodit.
- Pokud má frakce postavenou budovu vyšší kategorie, která pro svoji stavbu vyžaduje nějakou budovu nižší kategorie, není možné rozebrat budovu nižší kategorie bez toho, aby byla napřed rozebrána budova vyšší kategorie.
  - Např. pokud máte postavenou Základní kovodílnu a Strojní kovodílnu, nemůžete rozebrat Základní kovodílnu, pokud napřed nerozeberete Strojní kovodílnu.
- Není možné rozebrat Hlavní budovy (01\_Náves, 02\_Hlavní stan, 03\_Radnice).

## Poškození budovy

- Budova může být poškozena členem jiné frakce. A to buď při ozbrojeném útoku, jakmile se útočníci zmocní kontroly nad rozhraním outpostu, nebo při kradmé sabotáži, kdy je sabotér po patřičnou dobu přítomen u rozhraní sám, aniž by byl zpozorován obránci.
- V rámci jedné útočné/sabotážní akce lze poškodit nejvýše dvě budovy, nehledě na počet útočníků nebo počet různých útočících frakcí.
- Pokud nejsou budovy opraveny, nelze při následujícím útoku poškodit další, nad počet dvou. Jedinou výjimkou je sebepoškození budovy, které provádí pouze výrobní organizátor. V tomto případě se může mimořádně objevit poškození třetí.
- Pro poškození jedné budovy se musí útočník/sabotér **minimálně 5 minut nepřetržitě dotýkat rozhraní pro správu osady** a svoji činnost doprovázet vhodným RP. V noci je potřebný čas prodloužen na 10 minut a útočník/sabotér si musí svítit po celou dobu interakce.
  - Po uplynutí časového limitu připevní na panel budovy magnetickou samolepku "Poškozeno". Samolepky by vždy měly být k dispozici připevněné na okraji nástěnky. Tím je poškození dokončeno a je možné případně zahájit poškozování druhé budovy. **Je PŘÍSNĚ ZAKÁZÁNO panely schovávat, odnášet či poškozovat.**
- V rámci poškození **není možné získat použité suroviny či unikátní součástku**. Tzn. **do boxu, do kterého se vkládají suroviny a součástky použité na stavbu budov, nesmí sahat nikdo jiný, než členové frakce, které patří.**
- Následující budovy **není možné poškodit**:
  - Hlavní budovy (01\_Náves, 02\_Hlavní stan, 03\_Radnice)
  - Úkryty (04\_Tajný úkryt, 17\_Zodolněný úkryt)

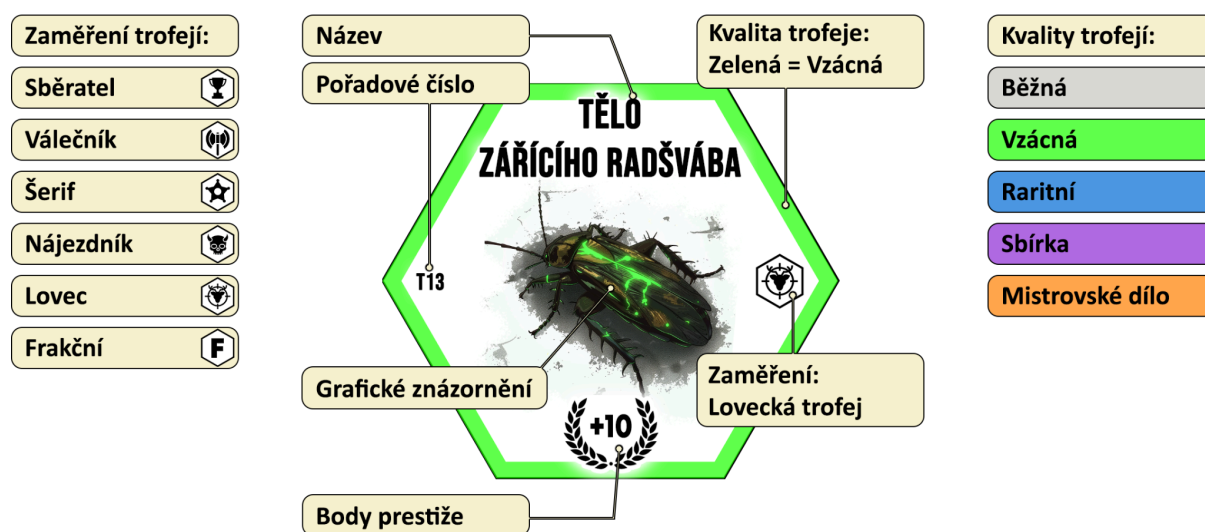
- Poškozena je vždy jen konkrétní budova, a to i v případě, že je podmínkou pro stavbu nějaké pokročilé budovy (např. pro stavbu Strojní kovodílny je zapotřebí napřed postavit Základní kovodílnu, ale pokud už stojí, tak Strojní kovodílna zůstává stát a fungovat i v případě poškození Základní kovodílny)
- Poškozená budova je mimo provoz a frakce ztrácí veškeré bonusy, možnosti a další efekty, které díky budově měla.
  - Pro hráče, kteří jsou uprostřed nějaké činnosti, na kterou má vliv budova (respawn, zotavení, karavana...), platí stav v době zahájení činnosti. Např. pokud jste zahájili zkrácený respawn díky Strážnici, váš respawn zůstane zkrácený i v případě, že v jeho průběhu nepřítel vaši Strážnici poškodí. Karavana, která vyrazila z funkční Stanice, může dojít do cíle, i pokud frakce o Stanici mezi tím přijde. Atd.
  - Pro výrobu či stavbu platí stav v době zahájení a ukončení výroby. Tzn. na úspěšnou výrobu či stavbu musíte mít funkční budovu při jejím zahájení i při jejím dokončení. Pokud v průběhu výroby či stavby dojde k poškození budovy, ale stihnete ji opravit ještě před ukončením výroby či stavby, výroba či stavba bude i tak úspěšná.
  - Vždy je potřeba si uvědomit, že **hráči frakce musí o poškození svojí budovy vědět**. Tzn. pokud v rámci útoku na outpost frakci poškodíte Pevnost, ale její členové se proti vám stále brání pomocí masivní kulometné palby, musíte být schopni jim to bez porušení RP a vypadnutí z role sdělit, nebo to prostě snést. **Hádky nebudou tolerovány. Tyto situace NEJSOU důvodem k použití rudé stop. V případě sporu konzultujte situaci s organizátory PO UKONČENÍ dané situace. Nekažte sobě ani ostatním hru kvůli drobným nedorozuměním.**

## Oprava budovy

- Opravu budovy zahajuje člen frakce tím, že zapíše do příslušného okna (stejně pole jako v případě stavby) je zapsán čas zahájení a ukončení opravy.
  - Pro opravu nejsou potřeba žádné další suroviny ani unikátní součástka.
- Oprava budovy trvá stejně dlouho, jako trvá její stavba. Oprava probíhá bez účasti členů frakce, a to i v případě, že žádný z nich není přítomen v outpostu.
- Vždy je možné opravovat pouze 1 budovu naráz, ale je možné zároveň stavět i opravovat budovu.
- Po ukončení opravy sejme člen frakce magnetickou samolepku "Poškozeno" a umístí ji opět na volné místo okraj nástěnky. Zároveň na panelu smaže časové údaje a tím je budova považována za úspěšně opravenou.
- Pokud frakce poškozenou budovu nechce opravovat, může ji rozebrat dle standardních pravidel pro rozebírání budov. **Bez rozebrání poškozené budovy ale není možné využít parcelu s poškozenou budovou pro stavbu jiné budovy.**

# Trofeje

- Trofej je speciální herní předmět, který ve hře můžete získat různými způsoby a který při umístění na rozhraní outpostu (tabuli) zvyšuje outpostu BP. Jiný efekt nemá.
- Na rozhraní outpostu se nachází určitý počet slotů pro trofeje, přičemž stavbou budov lze odemknout další.
- Pokud trofej **není umístěna** na rozhraní outpostu, platí pro ni stejná pravidla, jako pro jakýkoli jiný předmět, tzn. je jí možné přenášet, obchodovat, krást atd. V tu chvíli nemá žádný efekt.
- Pokud **je umístěna** ve slotu na rozhraní outpostu, nesmí s ní manipulovat nikdo jiný, než vlastní frakce, tzn. nelze ji ukrást nebo podobně, a přidává outpostu BP.
- Frakce může trofeje do slotů libovolně umisťovat, opět je sundávat nebo měnit za jiné.
- Trofeje jsou rozděleny do různých kvalit: Běžná, vzácná, raritní, sbírka a mistrovské dílo. Kvalita přímo ovlivňuje body prestiže dané trofeje.
- Dále jsou trofeje seskupeny podle zaměření, přičemž kombinací nižších trofejí daného zaměření lze získat trofej vyšší kvality.
  - Zhotovování lepších trofejí provádí NPC "Preparátor", sídlící v Helvetii. Přehledová grafika s konkrétní metodikou pro kombinování/vylepšování trofejí bude dostupná u Preparátora.



## Globální stavební projekt

Primárním úkolem pro obě velké frakce je dokončení Globálního stavebního projektu. Jedná se o unikátní a velmi nákladnou sadu vylepšení outpostu, která bude velké frakci dostupná na jejím O.D.IN. rozhraní a je naprosto odlišná od možností vylepšení outpostu ostatních frakcí.

- Superstavba v globálním stavebním projektu se nebuduje pomocí jednotlivých budov, ale pomocí jejich "komplexů", složených vždy ze tří budov.
- Komplexy jsou dvou druhů: Velké a malé. Každý komplex je nutné umístit na parcelu adekvátní velikosti, přičemž počet parcel je omezen.

- Efekty komplexu jsou platné vždy všechny naráz a to včetně postihů. Pokud se rozhodnete daný komplex vybudovat, musíte jej brát v potaz se všemi jeho výhodami i nevýhodami.
- Komplexy se pro účely výstavby, opravy a poškození berou jako jedna budova. Je-li komplex poškozen, všechny jeho součásti jsou nefunkční až do jeho opravy. Stejně tak oprava probíhá souběžně pro celý komplex naráz.
- Doba výstavby všech komplexů je 3 hodiny a doba opravy 1,5 hodiny, nehledě na to, jedná-li se o komplex malý nebo velký.
- K úspěšnému dokončení globálního stavebního projektu musí mít velká frakce na konci hry všechny parcely obsazené funkčními komplexy budov.
- K úspěšnému dokončení globálního stavebního projektu musí velká frakce rovněž získat subdodávky od malých frakcí: Jedná se o specializované práce, které zvládne vykonat pouze daná frakce a nikdo jiný.
  - Přehled konkrétních subdodávek je k dispozici v gamebooku velkých frakcí.
  - Pro úspěšné splnění globálního stavebního projektu je nutné mít splněné všechny subdodávky.
  - Splnění subdodávky je reprezentováno nalepením samolepky (nemagnetické) do příslušného okénka na rozhraní O.D.IN..
  - Obecná pravidla pro subdodávky najdete v pravidlech.