

Univerzita

Toto je univerzita, centrum výzkumu a vzdělanosti. Aby odsud mohly vycházet nové teorie i aplikované zázraky magie a techniky je potřeba postavit a vybavit příslušné katedry a sehnat do nich nejlepší mozky z království aby se zabývaly tajemstvími svého oboru.

Vedoucí Univerzity

Představeným univerzity je rektor. Ten je jmenován králem na návrh děkanů a jeho úkolem je organizovat výzkum a celkově se starat o univerzitu.

Za každou fakultu zodpovídá její děkan – ten je jmenován a odvoláván rektorem na návrh vedoucích příslušných kateder.

Vedoucího katedry si mezi sebou volí nejzkušenější výzkumníci dané katedry.

Rozvoj univerzity

Úkolem univerzity je rozvoj všeobecné vzdělanosti a hlavně další výzkum. K tomu je třeba postavit příslušné budovy (fakulty), v nich založit výzkumná střediska (katedry) a hlavně sehnat výzkumníky a materiál a cíl pro výzkum samotný.

Fakulty

Fakulty tvoří základ univerzity a slouží ke sdružení řemesel s podobným polem působnosti. Fakulta je uzavíratelná budova v blízkosti rektorátu (tato budova). Fakulty jsou dále vybaveny podle potřeb jednotlivých řemesel. Na vybavení se musí podílet příslušník řemesla, ten se pak stává jejím děkanem. Poté co je fakulta postavena a vybavena, je potřeba si od ORGů vyžádat glejt a ten vyplnit. Od této chvíle je možno na fakultě bádát a vytvářet v ní katedry.

Fakulta	řemesla	potřeby pro založení
Filozofická	knihovník, obchodník, bankéř, kancléř, krčmářka, markytánka	kniha (kopie)*, 3 pergameny, psací potřeby*
Technologická	konstruktér, kovář,	malá pec*, drahokam, 3 železa, dva různé drahé kovy
Přírodovědecká	lovec, horník, stavitel	2 zvířata, 6 různých suroviny, geologické kladívko, rýsovací potřeby*

Potřeby pro založení se spotřebují (odlož je do recyklačního koše), nejsou-li označeny *. Uchované potřeby jsou nedělitelnou součástí budovy a může je používat každý na fakultě.

Pokud má univerzita alespoň všechny fakulty (postavené, vybavené, s děkanem), považuje se za kompletní a veškeré základní výzkumy na ní jsou o 1 jednodušší.

Katedry

Katedru si mohou zřizovat příslušníci povolání v rámci vhodných fakult. Zřízení katedry znamená fakultu vybavit novým vybavením. To zvládne pouze alespoň mistr oboru a bude mu to trvat 5 minut. Po vybavení je třeba katedru doplnit na glejt příslušné fakulty. Ten kdo katedru zřídil se stává jejím vedoucím.



Katedra	Fakulty	povolání	potřeby pro založení
Theologický seminář	Filozofická	kněz	posvěcený a prokletý předmět, náboženský text*
Věž magie	Filozofická	čaroděj, mág	katedra má podobu věže*, havran
Nekalých technik	Technologická	zloděj	paklíče, zámek, spoušť
Kabinet třaskavin	Technologická	pyrofor	síra, uhlí, smolinec, pálenka, bedna trhavín
Vyšší alchymie	Přírodovědecká	theurg	Astron*, očarovatelný předmět
Přírodního léčitelství	Přírodovědecká	felčar	1 ks každé bylinky
Vojenská akademie	- vojenská akademie není součástí žádné fakulty, má vlastní budovu	válečník	jednoruční zbraň, štít, kovová zbroj

Pokud má fakulta děkana a alespoň obě katedry(postavené, vybavené, s vedoucím), považuje se za kompletní a veškeré aplikované výzkumy na ní jsou o 1 jednodušší.

Stejně katedry je možno postavit ve více fakultách, jedná se pak o oddělená pracoviště a zbytečné plýtvání prostředky.

Výzkum

Každý správný výzkum se neobejde bez papírování. Je třeba si sehnat pergamen (na aplikovaný výzkum postačí A6, na základní ještě méně – viz níže). Na pergamen (do projektové dokumentace) je třeba zaznamenat *název, vedoucího výzkumu, předmět výzkumu, potřebný materiál, náročnost výzkumu*. Způsob určení se liší podle toho, jestli se jedná o Základní nebo Aplikovaný výzkum (viz níže). V rámci fakult/kateder může být omezeno, která řemesla/povolání se do výzkumu mohou zapojit.

Pokud je na pracovišti takto vypsáný výzkum, kdokoliv z oboru se do něj může zapojit. Musí mít *potřebný materiál* a pak nad ním na univerzitě nerušeně 5 minut pracovat. Pak určí svou výzkumnou sílu(viz níže) a zapíše ji se svým jménem do glejtu. Pokud součet výzkumných sil přesáhne náročnost výzkumu (popř. splní další podmínky), je výzkum dokončen. Při výzkumu je *potřebný materiál spotřebován*(suroviny), *poškozen*(výrobky), nebo se stane **znovu nepoužitelným** pro tento výzkum(živý tvorové). V rámci úspor je možno, aby nad jedním materiálem zároveň bádalo více výzkumníků.

Můžeme rozlišit dva druhy výzkumu; levnější a teoretičtější *základní výzkum* a zajímavější a praktičtější *aplikovaný výzkum*.

Výsledek výzkumu je poté třeba zaznamenat na glejt výzkumu, tak aby jej kdokoliv si jej přečte mohl použít. Glejt se uloží na příslušné fakultě a dokončený výzkum se zanesse do glejtu fakulty.

Výzkumná síla

Uprostřed univerzity leží tzv. Problém, velká dřevěná hrací kostka. Touto se hází při určování výzkumné síly. Kolik padne, tolik je výzkumná síla výzkumníka pro tento konkrétní výzkum a v rámci něj již nejde změnit.

Výzkum na katedře: Začátečníci(I.) podílející se na výzkumu si ani neházejí, jejich výzkumná síla je prostě 1. Učedníci(II.) si hází jednou. Mistři(III.) mají právo na jeden opravný hod navíc, pokud ho však využijí, počítá se to, co padne. Velmistři(IV.) mají opravné hody dokonce dva.

Výzkum na fakultě: Řemeslníci si kostkou hází jednou, bez možnosti opravných hodů.

Pokud výzkum provádí více povolání/řemesel v rámci jedné katedry/fakulty ale nikoliv odjinud,

snižuje se *náročnost výzkumu* o 1. Pokud se na výzkumu pracuje jen v rámci jediné fakulty o 2.

Základní výzkum

Základní výzkum probíhá vždy na jedné konkrétní katedře/fakultě. **Vedoucím výzkumu** je vedoucí katedry a **předmětem výzkumu** je nějaká schopnost či skupina schopností příslušného povolání/řemesla, nebo surovina se kterou pracuje. **Potřebným materiálem** je právě jedna ona surovina, pokud je **předmětem výzkumu**. **Náročnost výzkumu** je 5, pokud je překonána, je výzkum u konce. Dokončení povede ke snížení všech souvisejících výzkumů na kterých se katedra bude podílet o 1. Navíc se může objevit vhodné téma aplikovaného výzkumu.

Aplikovaný výzkum

Předmětem výzkumu jsou v tomto případě konkrétní otázky, jako vytvoření nového zaklínadla s příslušnými parametry, zefektivnění výroby, řešení akutních konkrétních problémů, zprovoznění zapomenutých technologií...

Podílet se mohou veškeré katedry a fakulty u kterých je to smysluplné, ale může to dost nepříjemně ovlivnit výslednou cenu, potřebné pomůcky apod. **Vedoucím výzkumu** je pak jeden z vedoucích podílejících se kateder.

Náročnost výzkumu určí ORG, základem je zhruba 5x předpokládaná úroveň vyzkoumané schopnosti, u řemeslných schopností 10. Od toho se odčítají bonusy za nápovědy na univerzitě(historické písemné zmínky, technologické artefakty), nadstandardní vybavení či dokončené základní výzkumy zúčastněných kateder.

Pro výzkum může být třeba dodatečných nástrojů (např. dostatečně velká pec), **potřebný materiál** určuje ORG a představuje zhruba dvojnásobek předpokládaných potřebných surovin na výsledek (dřeva, drahokamů, many, bylin, uhlí, dětí...).

Po překonání náročnosti musí **vedoucí výzkumu** navštívit ORGa, který zdělí konkrétní výsledky.

V případě, že se výzkum hodně povede, (silně nadhozená náročnost, velký nadpočet šestek) výsledky mohou být překvapivě dobré. Naopak při těsném úspěchu výsledek bude dost drahý.