

Spis treści

Wprowadzenie	4
Co znalazło się w podręczniku	4
Jak korzystać z tej książki	4
Rozdział 1: Budowanie twierdzy	4
Krok 1: Wybierz miejsce	5
Rodzaj klimatu i terenu	5
Główna miejscowość	6
Cechy okolicy	6
Za kulisami: Cechy okolicy w kampanii	6
Przykład miejsca: Twierdza Jasnokamienna	7
Krok 2: Wybierz rozmiar	8
Szacowanie rozmiaru	8
Przykład rozmiaru: Twierdza Jasnokamienna	8
Krok 3: Kupowanie składników i murów	8
Słowniczek Budowniczego Twierdz	8
Przykładowe składniki: Twierdza Jasnokamienna	8
Sam sobie rzucaj czary	9
Przykład murów i ścian: Twierdza Jasnokamienna	9
Krok 4: Kupowanie dodatków i magicznej architektury	9
Krok 5: Określ ostateczną cenę	9
Modyfikatory wynikające z miejsca	9
Czas budowy	9
Przykład dodatków: Twierdza Jasnokamienna	10
Darmowa i niespotykana siła robocza	10
Koszty utrzymania służby	10
Gospodarz	10
Krok 6: Zaplanuj swoją twierdzę	11
Techniki rysowania map	11
Kwestie organizacyjne	11
Przykład dodatków: Twierdza Jasnokamienna (c.d.)	11
Krok 7: Otrzymaj zgodę	13
Za kulisami: Czas budowy i średniowieczny realizm	13
Przykład ostatecznej ceny: Twierdza Jasnokamienna	13
Rozdział 2: Składniki twierdzy	14
Opis składników	14
Lista składników	14
Książki	16
Tortury	22
Zestawy	31
Budując w górę i w dół	32
Mury i ściany	32
Opis materiałów	33
Mury wolno stojące	34
Pokrycia murów	35
Krycie murów ołowiem	35
Wzmocnienia ścian i murów	35
Wzmocnienie przedmiotu	39
Drzwi, okna i zamki	40
Okna	40
Zamki	40
Służba	40

Dodatki	41
Magiczne przedmioty	41
Przekłete magiczne przedmioty	42
Artefakty	43
Fosy i okopy	45
Ruchome twierdze	45
Portale	47
Tworzenie portalu	48
Sworzenie portalu [tworzenie przedmiotu]	48
Czary	49
Ciągłość czy magiczny przedmiot?	49
Ulepszony tajemny zamek	56
Pułapki	59
Naprawa i przeładowanie pułapek mechanicznych	63
Wariant: „Pomocne” pułapki	64
Wariant: Efekt unieszkodliwienia mechanizmu	65
Broń	67
Magiczna architektura	69
Tworzenie magicznej architektury	69
Unieszkodliwianie magicznej architektury	70
Opisy magicznej architektury	70
Rozdział 3: Twierdza w twojej kampanii	87
Budowanie twierdzy	87
Niezwykłe znaczenie miejsca	87
Zebranie robotników	88
Zarządzanie twierdzą	89
Przedstawiciel	89
Niech ci się wszystko opłaci	90
Korzenie, które cię wiążą	90
Ochrona twierdzy	91
Dla Mistrza Podziemi	91
Niech inni odwalą za ciebie robotę	91
Nie żyjesz w próżni	92
Nie zwracaj na siebie uwagi	92
Wykorzystaj ją lub strać	92
Wynajmij tych, którym możesz zaufać	93
Posterunki graniczne	93
Trzymanie warty	93
Atakowanie twierdzy	94
Grupa uderzeniowa	94
Obleżenie	96
Wykurzyć ich!	96
Niszczenie budowli	97
Zacznij, pamiętając o końcu	100
Dowodzenie twierdzą	101
Witamy w domu	101
Rozbrajanie twierdzy	101
Zachować, czy opuścić	101
Ponowne uzbrajanie twierdzy	101
Modyfikowanie twierdzy	102
Pozostawienie służby bez zmian	102
Niszczenie twierdzy	102
Neutralizacja	102
Rabowanie	103
Zrównanie z ziemią	103
Zapieczętowanie miejsca	103
Rozdział 4: Przykładowe twierdze	104
Tania warownia	105

Informacje podstawowe	105	Tabela 2-12: Szybkości twierdzy	46
Jak dostać się do środka.....	105	Tabela 2-13: Typ poruszania się twierdzy	47
Wnętrze	105	Tabela 2-14: Międzyplanarne poruszanie się twierdzy.....	47
Piętro	107	Tabela 2-15: Ceny BN rzucających <i>związanie</i>	59
Zamek z koralu.....	107	Tabela 2-16: Podstawowy koszt i modyfikatory SW pułapek mechanicznych	60
Informacje podstawowe	107	Tabela 2-17: Podstawowy koszt surowców i modyfikatory SW pułapek opartych na urządzeniu magicznym	62
Jak dostać się do środka.....	108	Tabela 2-18: ST Rzemiosła (warzenie trucizn)	64
Obrona	108	Tabela 2-19: Modyfikatory SW przy różnych truciznach	65
Opis pomieszczeń	108	Tabela 2-20: ST Rzemiosła (tworzenie pułapek)	66
Krasnoludzka reduta	110	Tabela 2-21: Broń oblężnicza	67
Informacje podstawowe	110	Tabela 2-22: Specjalna amunicja.....	68
Jak dostać się do środka.....	110	Tabela 2-23: Magiczna architektura	72
Obrona	110	Tabela 3-1: Wynikające ze wzniesienia premie do testów Zauważania	94
Opis pomieszczeń	111		
Latająca wieża	116		
Informacje podstawowe	116		
Jak dostać się do środka.....	116		
Obrona	116		
Opis pomieszczeń	116		
Planarna cytadela	120		
Informacje podstawowe	120		
Jak dostać się do środka.....	120		
Pomieszczenia na Planie Cieni	120		
Pomieszczenia Elizjum.....	123		
Kto zbudował Cytadelę	123		
Pomieszczenia na Arborei.....	124		
Masztowce Cytadeli	124		
Pomieszczenia na Planie Żywiołu Ognia.....	124		
Pomieszczenia na Ysgardzie.....	125		
Pomieszczenia w Piekle	126		
Pomieszczenia w Otchłani	126		
Pomieszczenia Astralne	127		
Pomieszczenia na Planie Żywiołu Wody	128		
Pomieszczenia na Carceri	128		

Lista tabel

Tabela 1-1: Modyfikatory ceny twierdzy ze względu na rodzaj klimatu i terenu	6
Tabela 1-2: Modyfikatory ceny twierdzy ze względu na główną miejscowość.....	6
Tabela 1-3: Modyfikatory ceny twierdzy ze względu na cechy okolicy	7
Tabela 1-4: Rozmiary twierdz	8
Tabela 1-5: Zniżki konstrukcyjne związane z rzucaniem czarów	9
Tabela 1-6: Fundusze gospodarza	11
Tabela 2-1: Składniki twierdzy	15
Tabela 2-2: Modyfikatory ceny zależnie od wysokości i głębokości budowli.....	31
Tabela 2-3: Przykładowe zestawy	32
Tabela 2-4: Mury i ściany.....	32
Tabela 2-5: Materiały na ściany i mury	33
Tabela 2-6: Mury wolno stojące	35
Tabela 2-7: Wzmocnienia murów oraz ścian	38
Tabela 2-8: Drzwi	40
Tabela 2-9: Okna	40
Tabela 2-10: Zamki	40
Tabela 2-11: Typowy personel	41

Legenda

	Drzwi		Balista
	Dwuskrzydłowe drzwi		Drabina
	Stół i krzesła		Zapadnia
	Rzeźba		Krenelaż
	Żyrandol		Stojak na broń
	Roślina		Okno
	Łóżko		Otwór strzelniczy
	Dywan		Dzbany
	Kominek		Zlew
	Szafa		Wieszak
	Stolik		Zbiornik na wodę
	Kanapa		Kołowrót
	Półki		Dziura
	Parawan		Opuszczana krata
	Wnęka		Biurko
	Schody		Kajdany
	Spiralne schody		Kraty
	Krag przywołań		Ława
	Poręcz		Studnia
	Zasłona		Ława kościelna
	Beczki		Ołtarz