

ZABIĆ SMOKA!

PODNIEBNE WOJAZE



ZABIĆ SMOKA!

PODNIEBNE WOJĄZE

AUTOR:

ADAM KOTUCHA

ILUSTRACJE:

ADRIANNA WIŚNIEWSKA

REDAKCJA:

TYTUS „LOKI” RDUCH, WOJCIECH ROSIŃSKI

KOREKTA:

MACIEJ „SZNUREK” SZNURKOWSKI,

WYDAWCA:

TOMASZ BAR

HEXY STUDIO:

**KAMILA WITUSIŃSKA, PIOTR ŻUCHOWSKI,
PRZEMYSŁAW GUL, WOJCIECH GUZOWSKI,
ROBERT STUCKI, MAREK RACZYŃSKI**

GRACZE TESTUJĄCY:

**FRANEK BUTRYN, ŁUKASZ BUTRYN,
ARTUR CIESIELSKI, DAMIAN RAKOWSKI**



Zabić Smoka!

Hexy Studio - 2023

SŁOWO WSTĘPU

„Nie patrz w górę!”, zwyczaj mawiać mędrców ludu Khozeu. Nie mylił się zbytnio, gdyż po odkryciu panującego tam chaosu przyszłoby ci wszędzie nosić ze sobą stalowy parasol. Wiwerny, gnomie żyrokoptery, skrzydlate elfy i ich fruujące drakkary, gryfy, latające wyspy, krasnoludzkie sterowce, goblinscy piraci, żywiołaki, a nawet smoki. A czego z ziemi nie widać?

Podniebne Wojaże to zestaw opcjonalnych zasad do gry Zabić Smoka! oraz tabel losowych z podniebnymi spotkaniami, które uskrzydlą twoje przygody.

Kiedy podziurawione gościńce i pozrywane mosty uniemożliwią dalszą podróż, a na morzu rozpęta się sztorm, najlepiej wzbić się w powietrze, aby dotrzeć do celu podróży. Wtedy głównym wrogiem graczy (poza tytułowym smokiem) stanie się... grawitacja.

STWORZENIA

Niniejszy materiał zawiera odniesienia do istot opisanych w Bestiariuszu do gry Zabić Smoka! – są one oznaczone gwiazdką obok nazwy (np. ZŁOTY SMOK*).



PRZESTWORZA

Przestworza podzielone są na sześć pięter zwanych niebiosami. Są to (w porządku od najniższego – najbliższego ziemi, do najwyższego – na granicy kosmosu):

1. NIEBO KUROLISZKÓW

Z tej wysokości ziemia jest dobrze widoczna. To tutaj wędrują czarodzieje pod wpływem aeromancji, a także porusza się większość lewitujących monstrów. Wędrującym potworem są tu dowolne istoty naziemne z atakiem dystansowym np. 3 gobliny*, 5 koboldów*, 2 gnolle* albo 1 gigant wzgórzowy*.

2. NIEBO GNOMÓW

Miejsca na ziemi widoczne są stąd jako małe punkciki. Ta warstwa należy do balonów, żyrokopterów i małych pojazdów powietrznych, a także wiedzń na miotłach czy latających dywanów. Wędrującym potworem są tutaj podniebni piraci – 3 młode wiwerny, a na ich grzbietach 2 gobliny* i 1 szef goblinów*.

3. NIEBO KRASNOLUDÓW

Wysokość przelotowa krasnoludzkich sterowców. Spokojna, umiarkowanie wietrzna strefa, ciągnąca się tuż pod lub nad chmurami. Wędrującym potworem są tutaj podniebni piraci – 2 krasnoludzkie aeroplany, każdy z 2 orkami wojownikami* albo z 2 ogami* na pokładzie.

4. NIEBO ŻYWIOŁÓW

Gwałtowna, burzliwa strefa, pełna wyładowań elektrycznych, porywistych wiatrów i cyklonów. Wędrującym potworem jest tu żywiołek burzy.

5. NIEBO SMOKÓW

Złocisty, przestrzenny pas przestworzy ponad chmurami, będący domeną smoków oraz elfów. Wędrującym potworem jest tu czerwony smok*.

6. NIEBO LEWIATANÓW

Mroczna, lodowata i pusta część przestworzy na pograniczu kosmicznej ciemności. Wszystkie testy manewrowania wykonuje się tu z utrudnieniem. Wędrującym potworem jest tu lewiatan, pozeracz podniebnych okrętów.

W opowieściach niebiarzy (zwyczajowa nazwa na podniebnych żeglarzy) pojawia się także legendarne „siódme niebo”, czyli niebo bogów, ale nikt nie wie, jak się do niego dostać. Podobno gwiazdy widać tu pod spodem statku niczym odbite w tafli wody, a bogowie często odzywają się do błędzących śmiertelników, powierzają im heroiczne misje i udzielają rad oraz błogosławieństw.

LOSOWE SPOTKANIA

Każde piętro przestworzy posiada swoją własną tabelę spotkań losowych.

Podczas losowania spotkań:

- 1 oznacza komplikację na pokładzie;
- 2-7 odpowiadają zwykłemu spotkaniem z tabeli danego piętra;
- 8 oznacza, że powinieneś rzucić w tej tabeli dodatkowe dwa razy.

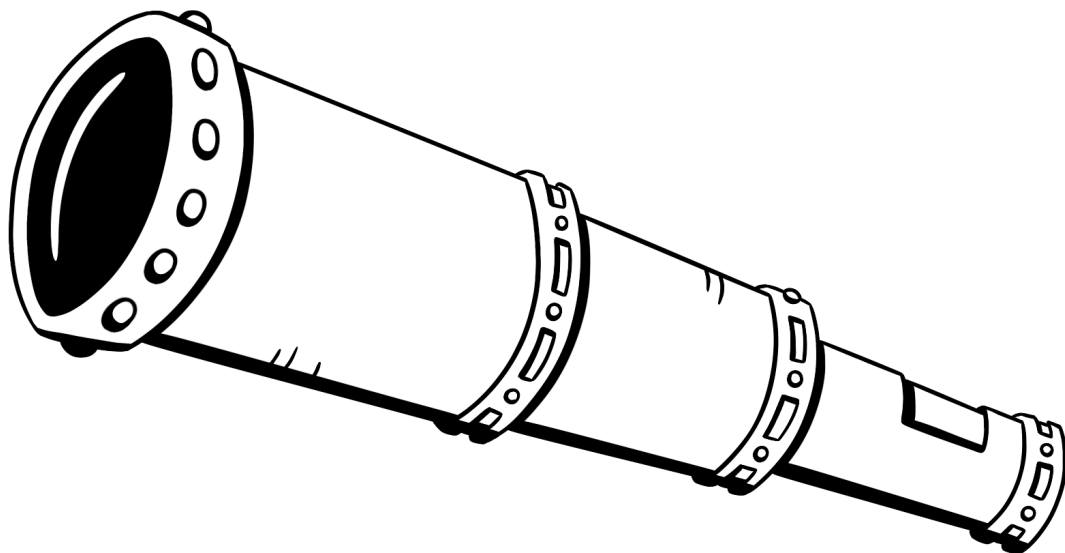
Nastawienie napotkanych BN-ów innych niż wędrujący potwór należy określić z pomocą rzutu na nastawienie zawartego w zasadach podstawowych gry Zabić Smoka!.

k8 – niebo kuroliszków

- 2 Zagrożenie. Wielkie drzewo przed nami! Konieczny jest sukces w teście manewrowania o ST 10 albo statek otrzyma 6 obrażeń i ugrzęźnie.
- 3 Lewitujący mag* nie potrafi zejść na ziemię.
- 4 Kryjówka. SU: 2. Osada ukryta przed światem w górach albo wśród koron drzew.
- 5 Skarb. SU: 2. Coś (kość skarbu k10) zawieszono nieruchomo w powietrzu.
- 6 Stado kruków krążące nad czymś leżącym na ziemi (najprawdopodobniej zwłokami).
- 7 Wiedźma* sunąca z zawrotną prędkością na latającej miotle.

k8 – niebo gnomów

- 2 Latająca miotła (albo latający dywan) miota się w powietrzu pozbawiona kontroli.
- 3 Zagrożenie. Sztuczne ognie lub flary! Konieczny jest sukces w teście manewrowania o ST 13 albo statek otrzyma 8 obrażeń, a załoga zostanie oślepią na 1 rundę.
- 4 Zepsuty gnomi żyrokopter z 2 gnomami* na pokładzie.
- 5 Kryjówka. SU: 2. Lewitująca strażnica ukryta wśród chmur.
- 6 Skarb. SU: 2. Przywiązana do balona, uciekająca w górę szkatułka (skarb k20).
- 7 3 wielkie orły* - z 1 magiem* i 2 niziołkami* na grzbietach.



k8 – niebo krasnoludów

- 2 Latająca wyspa ze skarbem (k12) strzeżonym przez stado harpii.
- 3 Zestrzelony, spadający lotem szybowym krasnoludzki aeroplan z 2 krasnoludami* na pokładzie.
Zagrożenie. Wał burzowych chmur. Konieczny jest sukces w teście manewrowania o ST 16 albo statek otrzyma 12 obrażeń od piorunów i losową komplikację, a losowy bohater ranę (SW 16).
- 4 Krasnoludzki sterowiec z 1k10+2 krasnoludami* na pokładzie i skarbem (4 × k4, k12, 2 × narzędzia) w ładowni.
- 5 Kryjówka. SU: 3. Ukryty portal wiodący do nieba smoków.
- 6 Skarb. SU: 3. Szybująca na spadochronie skrzynia ze skarbem (k20) albo mimik*.
- 7

k8 – niebo żywiołów

- 2 Skarb. SU: 3. Dryfująca bez celu wyspa z wrakiem statku powietrznego, w którego ładowni znajduje się skarb (2 × k8, 2 × k10, 2 × k12).
- 3 Kryjówka. SU: 3. Lewitująca starożytna platforma z kamiennym strażnikiem* ukryta za iluzją chmury. Znajduje się na niej skarb (k8).
Zagrożenie. Potężny huragan. Konieczny jest sukces w teście manewrowania o ST 19 albo statek otrzyma 15 obrażeń i zacznie spadać. Jeśli zagrożenia uda się uniknąć, w oku cyklonu znajduje się skarb (k20).
- 4 Żywa chmura poszukująca ofiary (glut*).
- 5 Podniebny zamek giganta chmurowego i jego wiernych ogarów (4 wilki).
Dżin gotowy spełnić 1 życzenie - w zależności od wylosowanego nastawienia
- 6 BN-a życzenie zostanie spełnione zgodnie z intencją istoty, która o nie poprosiła, lub przekręcone na jej szkodę.
- 7

k8 – niebo smoków

- 2 Ciężko ranna wiewerna*.
Złoty smok* z rycerzem* na grzbiecie. W zależności od wylosowanego
- 3 nastawienia BN-a święta misja smoczego rycerza może polegać na wsparciu załogi lub jej unicestwieniu.
- 4 Kryjówka. SU: 4. Kolumna jasnego światła z niebios, która wskazuje drogę wśród chmur. Jeśli BG za nią podążą, długość lotu skróci się o 2 rundy.
- 5 Skarb. SU: 4. Diablik* niosący resztkami sił skarb (k100).
Elficki drakkar z 1k8+4 skrzydlatymi elfami żołnierzami* i łupem
- 6 (3 × k6, k12, 4 × zapasy).
Zagrożenie. Statek wpada w wir powietrza i zaczyna robić beczki.
- 7 Każdy z bohaterów musi wykonać test na siłę o ST 16 lub spadnie z pokładu, chyba że znajduje się w zamkniętym pomieszczeniu – wtedy otrzymuje ranę od wstrząsów (SW 16).

k8 – niebo lewiatanów

- Zagrożenie. Rój spadających gwiazd (meteorów). Konieczny jest sukces w teście manewrowania o ST 22 albo statek otrzyma 20 obrażeń. Ognisty deszcz trwa przez 1k4 rundy, ale przy każdym uderzeniu w statek pozostawia kość skarbu (k12).
- 2
 - 3 3 cienie* z ruchem 8 (lot) i 3 prowadzących je przed boski sąd duchowych strażników* z ruchem 8 (lot).
Szept w głowach członków załogi. Każdy z graczy musi wykonać rzut k6 i dodać poziom. Wynik poniżej 6 oznacza, że postać popadła w szaleństwo i otrzymuje specjalną ranę. Rana ta sprawia, że wartość jej sprawności i magii spada do 1. Ponadto może ona zostać wyleczona jedynie za pomocą magii.
 - 4
 - 5 Skarb. SU: 5. Wśród płomieni świetlistej zorzy polarnej dryfuje w powietrzu magiczny przedmiot – skarb (k100).
 - 6 Elficki drakkar z 1k4+4 mutantami chaosu* i 6 jeńcami.
 - 7 Portal wiodący do... nieba bogów!

Na potrzeby tego dodatku wszelkie nieżywe obiekty, w tym pojazdy, przedmioty, a nawet części lądu, które mogą wzbic się w przestworza, zabierając ze sobą bohaterów, zwane są statkami powietrznymi. Dotyczy to zarówno gnomich żyrokoptarów, krasnoludzkich sterowców, latających mioteł, jak i całych fruujących wysp.

Statki powietrzne posiadają pięć statystyk:

- punkty życia (PŻ),
- punkty pancerza (PP),
- ruch,
- cenę,
- ładowność.

PŻ, PP i ruch działają w taki sam sposób jak w przypadku bohaterów i przeciwników.

Cena statku określa jego przeciętną wartość w przypadku transakcji handlowych.

Ładowność statku określa, ile istot może zostać na nim przetransportowanych oraz ile miejsc na przedmioty znajduje się w ładowni pojazdu. Na przykład krasnoludzki sterowiec może pomieścić do 12 średnich istot i ma 8 miejsc w ładowniach.

W przypadku istot innych rozmiarów niż średni należy zastosować następujące przeliczniki:

- 2 małe istoty (np. koboldy) zajmują tyle miejsce co 1 średnia;
- 1 duża istota (np. troll) zajmuje tyle miejsca co 4 średnie.

Ponadto niektóre statki powietrzne mogą posiadać jedną z dwóch zdolności specjalnych:

- **STEROWNY** – testy manewrowania statkiem wykonuje się z ułatwieniem;
- **TOPORNY** – testy manewrowania statkiem wykonuje się z utrudnieniem.

MANEWROWANIE STATKIEM

Niemal wszystkie statki wymagają załogi do wzniesienia się w przestworza. Wyjątkiem od tej zasady są latające istoty (zarówno postaci osób grających, jak i bohaterowie niezależni).

Jeśli statek powietrzny posiada biegłą załogę złożoną z bohaterów niezależnych, sterowanie statkiem może zostać oddane w jej ręce. W przeciwnym wypadku odpowiedzialność za kierowanie pojazdem spoczywa na barkach bohaterów graczy.

Sterowanie statkiem powietrznym odbywa się poprzez wykonanie akcji manewrowania i związanego z nią testu manewrowania. Test manewrowania to test sprawności ST 16.

Wedle uznania mistrza gry może to być test związany z wybraną umiejętnością pasującą do sytuacji w fikcji, co pozwoli bohaterom dodać do rzutu poziom postaci.

Gdy na statku znajduje się więcej niż jedna istota, każda z nich może spróbować wykonać test manewrowania. W większości sytuacji wystarczy pojedynczy udany test, aby akcja manewrowania zakończyła się powodzeniem. W przypadku porażki manewr zostaje wykonany, jednakże następuje jedna z losowych komplikacji z poniższej tabeli.

Rezultaty niektórych testów manewrowania, takich jak test startowania lub test lądowania, mogą dać różne rezultaty w zależności od liczby osiągniętych sukcesów. W takim przypadku należy zsumować liczbę sukcesów i porażek w teście zgodnie z poniższymi zasadami:

- zwykły sukces liczy się jako 1;
- zwykła porażka liczy się jako -1;
- automatyczny sukces (naturalne 20 na kostce) liczy się jako 2;
- automatyczna porażka (naturalne 1 na kostce) liczy się jako -2 (liczba sukcesów może spaść poniżej zera).

Ostateczna liczba sukcesów lub porażek załogi musi zostać porównana z odpowiednią tabelą, aby określić ostateczny rezultat manewrowania. Efekty z kolejnych progów kumulują się ze sobą w następujący sposób:

- gdy ostateczna liczba sukcesów jest większa niż zero, aplikowane są efekty odpowiadające liczbie sukcesów oraz pozytywne efekty związane z niższą liczbą sukcesów (np. po wyrzuceniu 3 sukcesów aplikuje się również efekt związany z 2 i 1 sukcesem);
- gdy ostateczna liczba sukcesów jest mniejsza niż zero, aplikowane są efekty zarówno dla 0, jak i <0 sukcesów.

k6 – komplikacje

- 1 Statek zboczył z kursu lub wpadł w chmury i błądzi po omacku – skorzystaj z zasad błędzenia w ciemnościach.
- 2 Wiatr spycha statek z kursu. Konieczny jest test manewrowania albo długość lotu wydłuży się o 2 rundy.
- 3 Niesprzyjające warunki pogodowe. Konieczny jest test manewrowania albo statek zostanie zepchnięty w dół lub wzniesiony w górę o 1 piętro.
- 4 Statek wywołuje hałas (np. na skutek awarii maszynierii) – skorzystaj z zasad hałasu opisanych w podręczniku podstawowym.
- 5 Statek wlatuje w gęste chmury. Przez 2 rundy widoczność jest utrudniona (jak przy całkowitej ciemności) i nie można używać lunety.
- 6 Awaria! Na statku wybuchł pożar albo doszło do innej katastrofy.
- 6 Pojazd co rundę otrzymuje 5 obrażeń, chyba że zostanie naprawiony – załoga musi zużyć narzędzia i wykonać test sprawności ST 16.

TEST STARTOWANIA

Krasnoludzki sterowiec furczy energią, silniki parowe gnomich żyrokopterów krztuszą się spalenizną, a ażurowe, seledynowe żagle elfickich drakkarów pojawiają się znikąd na masztach. Pora oderwać się od ziemi i pokonać prawo ciężenia!

Przed startem załoga może określić, na jaką wysokość chce wznieść swój statek. Za każde piętro powyżej nieba kuroliszków ST testu manewrowania wykonywanego przy starcie rośnie o 1.

PRZYKŁAD: *Wyjściowe ST testu manewrowania (w tym startowania) statku powietrznego wynosi 16. Startując, oba niziołki* w koszu balonu koboldów mogą wykonać test sprawności o ST 16. Jeśli jednak chcą, aby balon od razu wzniósł się na wysokość nieba krasnoludów, ST testu wzrośnie o 2 i wyniesie 18. ST wzbicia się od razu do nieba lewiatów to już 21.*

TEST LĄDOWANIA

Konieczne jest awaryjne osadzenie statku na ziemi, bohaterowie wypatrzyli coś w dole albo po prostu dobiegła końca ostatnia runda długości lotu i cel podróży jest już gdzieś pod statkiem. Pora lądować!

Jak poszło startowanie? (liczba sukcesów w teście)

- 3+ Statek zбочzył z kursu lub wpadł w chmury i błądzi po omacku – skorzystaj z zasad błądzienia w ciemnościach.
- 2 Wiatr spycha statek z kursu. Konieczny jest test manewrowania albo długość lotu wydłuży się o 2 rundy.
- 1 Niesprzyjające warunki pogodowe. Konieczny jest test manewrowania albo statek zostanie zepchnięty w dół lub wzniesiony w górę o 1 piętro.
- 0 Statek wywołuje hałas (np. na skutek awarii maszyneryi) – skorzystaj z zasad hałasu opisanych w podręczniku podstawowym.
- < 0 Statek wlatuje w gęste chmury. Przez 2 rundy widoczność jest utrudniona (jak przy całkowitej ciemności) i nie można używać lunety.

Jak poszło lądowanie? (liczba sukcesów w teście)

- 3+ Statek wylądował z impetem – jego załoga ma ułatwienie w testach ataku tuż po lądowaniu.
- 2 Statek wylądował z zaskoczenia – jego załoga ma ułatwienie w testach inicjatywy tuż po lądowaniu.
- 1 Statek wylądował bez szwanku.
Statek trafił w przeszkodę, otrzymał podwójne obrażenia pancerza, a w przypadku braku PP otrzymał 10 obrażeń i zarył o ziemię – załoga wyszła bez szwanku, ale jeśli PŻ pojazdu spadły do 0, ten rozbił się na miejscu.
- < 0 Tragedia! Statek rozbił się. Wszyscy na pokładzie otrzymują ranę (o SW 16), a jeśli mieli wcześniej ranę – giną na miejscu.

EKSPLORACJA PRZESTWORZY

Podróż w przestworzach jest podzielona na rundy. Jedna runda odpowiada jednej godzinie lotu. Niniejszy dodatek zakłada, że drużyna leci między dwoma punktami, ale nic nie stoi na przeszkodzie, aby dopuścić swobodną eksplorację przestworzy w formie np. hexcrawlu.

Możesz sam wymyślić, co przydarzy się drużynie podczas każdej rundy lotu. Jeśli nie masz na to czasu, skorzystaj z generatorów spotkań w dalszej części – wylosuj spotkanie przed rozpoczęciem rundy eksploracji i następnie umożliw BG wykonanie akcji lotu.

DŁUGOŚĆ LOTU

Całkowita liczba rund konieczna do bezpiecznego odbycia lotu z punktu startu do punktu lądowania określona jest jako długość lotu. Krótki lot zajmuje bazowo 8 rund; przeciętny 12 rund, a długi – przecinający na przykład cały kontynent – 16 rund podniebnej eksploracji.

Dodatkowo długość lotu może zostać zmodyfikowana zależnie od wartości ruchu statku oraz wysokości lotu.

Wartość ruchu statku modyfikuje długość lotu o liczbę rund wynoszącą

IO - WARTOŚĆ RUCHU STATKU.

PRZYKŁAD: *Kiedy leci się gnomim żyrokopterem (10 - ruch: 14 = -4), długość lotu będzie krótsza o 4 rundy, a z kolei na krasnoludzkiem sterowcu dłuższa o dwie rundy (10 - ruch: 8 = 2).*

Wysokość lotu skraca długość lotu o 1 rundę za każde piętro przestworzy powyżej nieba kuroliszków. Analogicznie obniżenie pułapu lotu wydłuża lot o 1 rundę.

PRZYKŁAD: *Podróż przez niebo lewiatanów (5 poziomów nad niebem kuroliszków) sprawi, że długość lotu zostanie skrócona o 5 rund, ale jeśli w trakcie podróży postacie zdecydują się obniżyć pułap o 1 piętro, długość lotu wzrośnie o 1 rundę. Im wyżej, tym szybciej!*

WYTRZYMAŁOŚĆ STATKU

Każdy statek powietrzny może lecieć bez przerwy przez 12 rund. Każda kolejna runda lotu wymaga zużycia zapasów, w przeciwnym przypadku statek zacznie spadać.

LUNETY

Lunety pełnią w przestworzach funkcję podobną do roli pochodni w eksploracji lochów. Aby zaopatrzyć się w lunetę na czas całego lotu, należy jednorazowo skorzystać z narzędzi.

AKCJE LOTU

W trakcie rundy powietrznej eksploracji każda z postaci w drużynie może wykonać jedną akcję lotu. Poniżej przedstawione są najważniejsze akcje, jakie postaci graczy mogą wykonać:

- **MANEWROWANIE STATKIEM**
– zmiana piętra lotu na sąsiednie, lądowanie lub startowanie.
- **CAŁA NAPRZÓD!** (zapasy) – statek pokonuje w tej rundzie podwójny dystans (jakby minęły dwie rundy), akcja powoduje jednak hałas.
- **NAPRAWA STATKU** (zapasy) – pozwala przywrócić PŻ statku. Załoga musi wykonać test sprawności (rzemiosło) i porównać wynik z poniższą tabelą, aby określić liczbę odzyskanych PŻ.

10-12 – 1 PŻ;
13-15 – 2 PŻ;
16-18 – 3 PŻ;
19-21 – 4 PŻ;
22+ – 5 PŻ.

- **PRZEDŁUŻENIE LOTU** (zapasy)
– pozwala wydłużyć maksymalną długość lotu statku o 1 rundę.
- **NAPRAWA** (narzędzia) – przywraca 1 PP statku. Akcja nie może podnieść liczby PP do więcej niż połowy ich maksymalnej wartości (zaokrąglając w górę).
- **WYPATRYWANIE KRYJÓWEK** (luneta)
– działa jak szukanie tajnych przejść.
- **WYPATRYWANIE SKARBÓW** (luneta) – działa tak jak w zasadach podstawowych.
- **WYPATRYWANIE ZAGROŻEŃ** (luneta)
– daje ułatwienie w najbliższej rundzie podczas testu manewrowania oraz do testów inicjatywy w walce.

Poza opisanymi powyżej akcjami bohaterowie mogą (zależnie od okoliczności) wykonywać akcje lochowe opisane w podręczniku podstawowym.

ODPOCZYNEK

Bohaterowie nie mogą korzystać z zasad odpoczynku opisanych w podręczniku podstawowym, kiedy znajdują się w powietrzu.

Aby zarówno bohaterowie, jak i statek powietrzny mogli odzyskać więcej PŻ, wyleczyć rany czy naprawić pancerz, muszą najpierw wylądować – nie dotyczy to doraźnych operacji medycznych (przekąska) lub napraw w powietrzu.

WALKA

Bitwy powietrzne korzystają z zasad walki opisanych w podręczniku podstawowym, z wyjątkiem kilku opisanych poniżej modyfikacji.

Ataki przeciwko pozbawionym załogi statkom powietrznym kończą się automatycznym sukcesem.

W przypadku atakowania wrogiego statku przez bohaterów jego SW jest równe najwyższemu SW potwora na jego pokładzie.

W przypadku atakowania statku bohaterów przez wrogów jeden z członków załogi wykonuje rzut na obronę, tak jakby sam był atakowany (domyślnie jest to osoba stojąca za sterem, czyli ostatnia osoba wykonująca akcję sterowania).

Statki powietrzne nie mają swojej tury w walce, zamiast tego członkowie załogi kontrolują statek podczas swoich tur, korzystając ze specjalnych akcji bojowych. Zasada ta nie dotyczy oczywiście latających istot.

AKCJE BOJOWE W LOCIE

Bohaterowie graczy mogą podejmować w walce powietrznej dodatkowe akcje bojowe:

Atak z broni pokładowej – bohater atakuje z broni pokładowej statku. Wykonuje w swojej turze test sprawności z odpowiednią biegłością. W przypadku sukcesu zadaje obrażenia przewidziane dla tej broni, natomiast w przypadku nieudanego testu obrażenia z obrony otrzymuje statek, a nie bohater na stanowisku bojowym.

Sterowanie – statek rusza się o określoną liczbę pól zgodną z wartością jego ruchu i w wybranym przez bohatera kierunku albo – jeśli naturalnie przemieszcza się, by nie spaść – może zgodnie z wolą bohatera zawisnąć w bezruchu.

Szybka naprawa statku (zapasy) – odnawia 2 punkty życia statku.

UCIECZKA STATKU

Ucieczka statku bohaterów graczy odbywa się na takich samych zasadach co zwykła ucieczka, czyli konieczne będzie zrzućcie z pokładu zbędnego balastu w formie skarbów z torby z łupami albo jednej postaci, która w jakiś sposób zatrzyma pościg.

SPADANIE STATKU

W karierze każdego niebiarza przychodzi chwila, gdy fizyka daje o sobie znać. Jednak spadanie statku a spadanie postaci to dwie różne rzeczy.

Statek powietrzny zaczyna spadać, kiedy:

- jest poważnie uszkodzony (jego PŻ spadną poniżej połowy);
- skończy mu się paliwo (leci dłużej niż 12 rund, a załoga nie użyła akcji przedłużenia lotu).

Spadający statek zaczyna szybować i co rundę eksploracji obniża wysokość lotu o 1 piętro przestworzy. Testy manewrowania spadającym statkiem są wykonywane z utrudnieniem, a akcja manewrowania ograniczona jest do dwóch opcji: lądowania lub utrzymania wysokości.

W przypadku zderzenia z ziemią statek zostaje zniszczony (lub w przypadku żywych istot ginie). Wszyscy jego pasażerowie otrzymują ranę (SW 16) i tracą przytomność (a jeśli mieli wcześniej ranę – giną), chyba że podejmą działania w celu uchronienia się przed upadkiem.

SPADANIE POSTACI

Jeśli liczba PŻ statku powietrznego spadnie do zera, ulega on całkowitemu zniszczeniu, a jego pasażerowie zaczynają spadać. To samo dotyczy sytuacji, gdy bohater wyskoczy z pokładu w trakcie lotu, zostanie z niego wypchnięty, czar aeromancja skończy działanie lub w inny sposób postać znajdzie się w powietrzu bez zdolności lotu.

Spadający bohater może wykonać akcję ocalenia, by spróbować uniknąć śmierci na skutek upadku. W przypadku niepowodzenia bohater może spróbować ponownie. Maksymalna liczba wykonywanych przez bohatera akcji podczas spadania nie może przekroczyć liczby pięter niebios, z których spada (np. spadając z nieba krasnoludów, ma 3 próby, gdyż jest to trzecie piętro przestworzy).

Istnieją trzy możliwe akcje ocalenia, jakich może podjąć się spadająca postać:

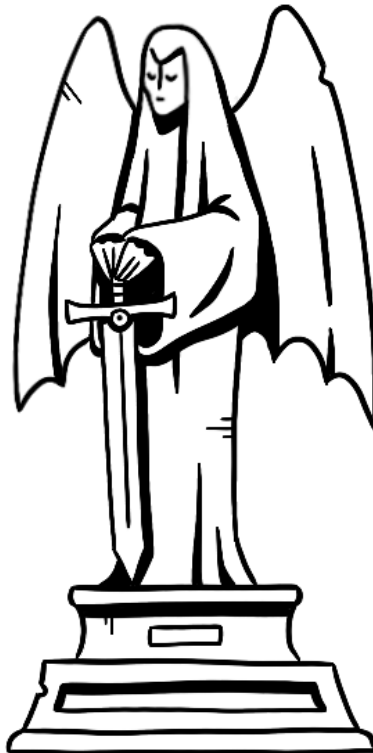
- Otworzenie spadochronu (narzędzia) – bohater może spróbować otworzyć spadochron, ale ma to jedynie 50% szans na powodzenie. Z otwartym spadochronem postać przemierza pozostałe piętra przestworzy jak spadający statek, aż ląduje na ziemi.

- Ocalenie siebie – bohater może np. spróbować rzucić na siebie czar aeromancja.
- Cudowne ocalenie – gracz rzuca k6. Jeśli wypadnie 6, rzuca ponownie, by wylosować efekt z poniższej tabeli.

Pechowy bohater upadający na glebę ginie na miejscu. Bohater może również zostać ocalonym przez kogoś innego, np. towarzysza, który łapie go w locie na swoim wierzchowcu.

k6 – cudowne ocalenie

- 1-2 Bohater spada na coś miękkiego (np. wóz z sianem) i jakimś cudem żyje. Jest nieprzytomny i jeśli nie miał wcześniej rany – dostaje 1 ranę (SW 19).
- 3-4 Bohater spada na pokład innego statku powietrznego albo grzbiet potwora charakterystycznego dla piętra nieba.
- 5 Nadprzyrodzona siła właściwa danemu piętru zatrzymuje bohatera w locie i żąda przysługi w zamian za ocalenie życia.
- 6 Bohater wpada w portal, który przenosi go w losowe miejsce na ziemi albo z powrotem na statek.



STATKI POWIETRZNE

BALON KOBOLDÓW

PŻ: 10 **PP:** 1 **RUCH:** 6 (lot) **CENA:** 40 sz

ŁADOWNOŚĆ: 1 średnia istota i 2 miejsca w ładowniach.

GŁAZ – SPECJALNY ATAK (5), dystansowy, może zostać użyty tylko przeciwko celom znajdującym się pod balonem, zadaje podwójne obrażenia pancerza.

CICHOCIEMNY – sprawdzając, czy balonem zainteresował się wędrujący potwór, mistrz gry rzuca dwoma kośćmi k8 i wybiera wyższy wynik. Balon nigdy nie wywołuje hałasu.

ELFICKI DRAKKAR

PŻ: 24 **PP:** 4 **RUCH:** 12 (lot) **CENA:** 600 sz

ŁADOWNOŚĆ: 12 średnich istot i 4 miejsca w ładowniach.

KLESZCZE DO ABORDAŻU – specjalny atak, ruch trafionego statku spada do 0, a sterujący nim bohater nie może wykonywać nim żadnych akcji poza próbą wydostania się z kleszczy (test manewrowania). Trafiony statek ma utrudnienie w testach obrony.

TARAN – OBRONA (6), zadaje podwójne obrażenia pancerza.

CZARY – drakkar zna czary aeromancja oraz teleportacja. W trakcie jednego dnia jest w stanie rzucić 2 czary 2 poziomu. Efekty czarów zakładają atrybut magia na poziomie 3.

GNOMI ŻYROKOPTER

PŻ: 15 **PP:** 2 **RUCH:** 14 (lot) **CENA:** 250 sz

ŁADOWNOŚĆ: 1 średnia istota i 2 miejsca w ładowniach.

KARABINEK RĘCZNY – ATAK (6), dystansowy, zadaje podwójne obrażenia pancerza.

BOMBA – SPECJALNY ATAK (10), dystansowa, może zostać użyty tylko przeciwko celom znajdującym się pod żyrokopterem, zadaje podwójne obrażenia pancerza.

PŁOZA – OBRONA (3)

STEROWNY – testy manewrowania żyrokopterem wykonuje się z ułatwieniem.

KRASNOLUDZKI AEROPLAN

PŻ: 18 **PP:** 3 **RUCH:** 12 (lot) **CENA:** 350 sz

ŁADOWNOŚĆ: 2 średnie istoty i 3 miejsca w ładowniach.

KARABIN MASZYNOWY – ATAK (8), dystansowy, zadaje podwójne obrażenia pancerza.

STEROWNY – testy manewrowania aeroplanem wykonuje się z ułatwieniem.

KRASNOLUDZKI STEROWIEC

PŻ: 32 **PP:** 6 **RUCH:** 8 (lot) **CENA:** 950 sz

ŁADOWNOŚĆ: 12 średnich istot i 8 miejsc w ładowniach.

DZIAŁO – ATAK/OBRONA (9), dystansowe, zadaje podwójne obrażenia pancerza.

KUSZA – ATAK/OBRONA (5), dystansowa, zadaje podwójne obrażenia pancerza.

TOPORNY – testy manewrowania sterowcem wykonuje się z utrudnieniem.

PRZECIWNICY

LEWIATAN

SW: 21 PŻ: 40 PP: 7 RUCH: 10 (lot)
PD: 1250

WESSANIE - SPECJALNY ATAK/OBRONA, dystansowe, lewiatan wsysa za pomocą strumienia powietrza statek do swojej paszczy. Statek wessany przez lewiatana nie może się poruszać, a wszystkie ataki bronią pokładową mają utrudnienie.

TRAWIENIE - statek oraz postaci wessane przez lewiatana otrzymują na początku swojej tury 10 punktów obrażeń. Zdolność ta zadaje podwójne obrażenia pancerzowi.

ODRUCH WYMIOTNY - jeżeli lewiatan otrzyma od swojej ostatniej tury 20 punktów obrażeń od wewnątrz, wypływa wszystkie połknięte statki, przez co otrzymują 8 punktów obrażeń. Istnieje 50% szans, że lewiatan wypłyje także jeden z pożartych skarbów.

GARGANTUICZNY - lewiatan zajmuje obszar 24 pól (4 na 6).

ŻYWY STATEK - lewiatan może służyć jako statek powietrzny, który jest zdolny pomieścić do 12 średnich istot i ma 8 miejsc w ładowniach. W formie statku lewiatan nie posiada SW oraz PD, a testy manewrowania nim wykonuje się z utrudnieniem.

MŁODA WIWERNA

SW: 11 PŻ: 9 PP: 3 RUCH: 9 (lot) PD: 75

UGRYZIENIE - ATAK/OBRONA (4)

PLUNIĘCIE TRUCIZNĄ - ATAK/OBRONA (4), dystansowe

ŻĄDŁO - ATAK SPECJALNY (4), może zostać użyty tylko wtedy, kiedy wiewerna jest w powietrzu. Zadaje podwójne obrażenia pancerza. Postać, która traci w wyniku tego ataku punkty życia, zostaje zatruta.

* Zatrucie działa jak spożycie trucizny (patrz eliksiry).

HARPIA

SW: 11 PŻ: 8 PP: 0 RUCH: 2/9 (lot) PD: 70

PAZURY - ATAK/OBRONA (4/4)

ŚPIEW HARPII - AKCJA SPECJALNA, ODNOWA: 2+. Każda istota, która słyzy śpiew harpii, musi wykorzystać swoją akcję, aby ruszyć w jej stronę, nawet jeżeli sprawia to, że ma wyskoczyć ze statku powietrznego.

ŻYWIOŁAK BURZY

SW: 15 PŻ: 9 PP: 0 RUCH: 14 (lot)
PD: 125

PIORUN - ATAK/OBRONA (7/7), zadaje podwójne obrażenia pancerza.

GRZMOT - ATAK (3), powoduje ogłuchnięcie wszystkich istot w promieniu 9 metrów. Głuche istoty nic nie słyszą i nie mogą rzucać z tej przyczyny żadnych czarów.

ŻYWIOŁOWY - żywiołak burzy to istota stworzona z wicher oraz błyskawic. Jeżeli zostanie trafiony niemagiczną bronią, otrzymuje tylko 1 punkt obrażeń.

DUŻY ROZMIAR - zajmuje obszar 4 pola (2 na 2).



PRZYGODA CZEKA WŚRÓD CHMUR

Spraw, aby twoja kampania wzbiła się na zupełnie nowy poziom! Opisane w tym dodatku zasady pozwolą ci nie tylko wprowadzić do swoich gier nowy ekscytujący sposób na podróż, ale także uczynić z niego przygodą samą w sobie. Starcia z podniebnymi istotami, statki powietrzne no i oczywiście skarby do zdobycia, czekają na tych, którzy odpowiedzą na zew przestworzy!

