

Крысы и двери

Путешествия по небу

StuartZaq

11 июля 2023 г.

Содержание

Путешествия по небу	3
Время и скорость в небе	3
Последовательность боя (одновременные приказы)	3
Манёвры	4
Пике	4
Подъём	4
Другие манёвры	4
Дальний бой	4
Воздух-воздух	4
Земля-воздух	5
Воздух-земля или бомбардировка	5

Путешествия по небу

Время и скорость в небе

В небе 1'' равен 10 ярдам. Ближний бой возможен на расстоянии 3''.

При исследовании в небе движение происходит по дням, а 1'' равен 1 мили.

В бою 1 раунд = 1 минуте. При этом можно совершить лишь 1/2 движения и разбить его на определённое количество равных отрезков, зависящее от типа существа. Каждый отрезок движения может происходить только в одном направлении.

Тип существа	Кол-во отрезков
Пегас, гиппогриф, элементарь воздуха	6
Спрайт, большая птица или насекомое	5
Человек, летающая метла, ковёр-самолёт, летающая нежить, мантикора, виверна	4
Кокатрис, гаргулья, химера, дракон, рух, гигантское насекомое	3
Гигантская рептилия	2

Последовательность боя (одновременные приказы)

1. **Приказы.** Все стороны пишут приказы для всех своих персонажей (направление, дистанцию, набор высоты или снижение, обращённость к сторонам света).
2. **Движение.** Все стороны перемещают своих персонажей в соответствии с приказами. Сперва половину движения, отслеживая, не случилось ли внезапных столкновения в ближнем бою.
3. **Артиллерия.** Стреляют тяжёлые виды дальнобойного вооружения, например катапульты.
4. **Дальний бой.**
5. **Ближний бой.**
6. **Проверка боевого духа.**

Шаги 1–6 повторяются до конца битвы.

Для обозначения высоты персонажа или монстра удобно класть рядом с ним фишки с количеством дюймов высоты.

Манёвры

Пике

Потеря высоты в движении не может превышать его половины, если только не используется пике. В этом случае прибавляется 50% движения и всё движение должно происходить с потерей высоты, где горизонтальное смещение возможно лишь на 1'' за каждые 10'' пике. Например, пегас ($48''/2=24''$) в пике должен опуститься на ($24''+50\%=36''$) и может сместиться по горизонтали на 3''.

Подъём

Подъём возможен лишь на половину движения за раунд и ещё один отрезок. Например, поднимающийся пегас ($48''/2=24''$) может взлететь на ($24''/2=12''$) и ещё на ($24''/6=4''$), т.е. на 16''.

Другие манёвры

Любые другие маневры могут вводиться на усмотрение ведущего.

Дальний бой

Воздух-воздух

Обрабатывается, как обычно, но добавляется зависимость от позиции атакующего относительно цели, шанс попасть в разные части тела летающего существа и шанс критического попадания.

Позиция атакующего	Наездник*	Голова	Крыло	Тело	Хвост
Спереди	1–2	3–4	5–6	7–10	-
Сбоку	1	2–3	4–5	6–9	10
Сверху	1	2–3	4–7	8–9	10
Снизу	-	1–2	3–5	6–9	10
Сзади	1–2	3	4–5	6–8	9–10

* — Если у цели нет наездника, попадание происходит по телу.

Попадание по	Шанс критического попадания	Скорость снижается на 50%	Потеря высоты и приземление	Выход из боя	Крушение** / смерть в воздухе
Наездник	25%	-	-	100%	-
Голова	20%	10%	30%	40%	20%
Крыло	20%	50%	20%	30%	-
Тело	10%	30%	30%	30%	10%
Хвост	-	-	-	-	-

* — Включая всех персонажей ведущего до 3-го уровня.

** — За каждый 1'' высоты наездник получает **к6** урона от крушения.

Земля-воздух

Обрабатывается, как обычно, но стрельба из обычных катапульти недопустима. Катапульта с пращей на конце рычага (требушет) может стрелять зарядом мелких камней. Считается, что траектория полёта такого заряда достигает своей вершины на половине общей дальности полета снаряда и равна по высоте полной дальности полёта для катапульти с противовесом или половине дальности для катапульти других типов. Зона поражения снаряда будет представлять собой сферу, пролетающую по всей траектории движения заряда. Обратите внимание, что лёгкая катапульта натяжного типа может быть использована для стрельбы большими дротиками (2кб урона) даже прямо вверх, на максимальную дальность для таких катапульти, при этом минимальная дальность, по понятным причинам будет неприменима.

Воздух-земля или бомбардировка

При необходимости такая форма атаки может быть разрешена, при этом самое крупное летающее существо способно нести бомбовую нагрузку, равную снаряду большой катапульти, а более мелкие существа несут пропорционально меньшую нагрузку. Во время бомбометания существо должно двигаться по прямой линии весь раунд и может включать потерю высоты или пике. Чтобы определить, куда попадет бомба, бросьте **2к6**, значение **«7»** указывает на прямое попадание. Значения ниже **«7»** указывают на промах левее или до цели; в то время как значения выше **«7»** указывают на попадание правее или за цель. За каждую **«1»** больше или меньше **«7»** сделайте следующее:

- Бросьте **к6**, где с равными шансами попадание будет либо левее/правее цели, либо до/за целью, либо и левее/правее, и до/за целью
- Бросьте **к6** для определения расстояния в дюймах по нужной оси или осям.

Существа, несущие бомбовый груз, получают штраф за передвижение в размере 1/3 от их движения.