

# СИДЖБОЛ КНИГА ПРАВИЛ



MAGE HAND PRESS



# ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>ГЛАВА 1: ИГРА</b> .....	1	<b>ГЛАВА 4: ТУРНИРЫ</b> .....	12
Краткие правила.....	1	Турниры как кампании.....	12
Варианты правил.....	2	Подготовка турнира.....	13
Новые действия .....	3	Чемпионат .....	14
<b>ГЛАВА 2: ОПЦИИ ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ</b> .....	4	Призы .....	14
— АРХЕТИПЫ — .....	4	Пример турнира.....	15
Путь Дикости.....	4	<b>ГЛАВА 5: АРЕНЫ</b> .....	16
Воинский архетип.....	5	Особенности Арены .....	16
Архетип плута .....	6	Примеры арен .....	17
Магическая традиция .....	6	Поле риска .....	19
— ЧЕРТЫ — .....	7	Путь колонн.....	20
<b>ГЛАВА 3: СНАРЯЖЕНИЕ</b> .....	9	Вершинные сады.....	21
Доспехи.....	9	Вариант правил.....	22
Оружие.....	10	Тренеры .....	23
Джакс.....	10	Спонсоры .....	23
Магические предметы .....	11	<b>ГЛАВА 6: КОМАНДЫ</b> .....	23
		Примеры команд.....	25
		Приложение: Особые условия.....	32



Перевод: Илья Каламурза  
Вёрстка: Александр Поляков  
07.09.2024





# ГЛАВА 1: ИГРА

## КРАТКИЕ ПРАВИЛА

Героям в каждой кампании нужны отдых и развлечения (после убийства монстров и выполнения заданий). Сиджбол, фэнтезийный вид спорта, зародившийся на форумах /tg/ для 3.5 редакции, идеально подходит для этого. Он веселый, жестокий, тут найдется место для самых разных персонажей и он умело использует существующую игровую механику.

### ИГРА

Сиджбол — игра, в которой участвуют две команды, по пять игроков в каждой. У каждой команды есть башня, которую нужно защитить от другой команды. Однако персонажи не могут атаковать башни напрямую. Для этого есть мяч, которым можно ломать башни. Команда проигрывает, если ее башня падает.

### АРЕНА

Игра проводится на прямоугольной арене, обнесенной стеной. Обычно эта арена имеет длину 125 футов и ширину 45 футов (25 на 9 клеток), хотя существуют арены всех размеров и форм. Башня каждой команды — это столб диаметром 5 футов, из дерева или пористого камня, который располагается на расстоянии 15 футов от соответствующего края арены. Башни имеют 15 хитов и могут быть повреждены только ударом мяча.

На более высоких уровнях персонажей у башни больше хитов: она получает ещё по 20 хитов, когда игроки достигают 5-го уровня (35), 11-го уровня (55) и 17-го уровня (75).

### Мяч

Центральное место в игре в сиджбол занимает мяч — особенно плотный шар из твердой резины или кожи, который преследуют игроки. Мяч невероятно тяжел, и игроки перемещают его ударами. Хотя на некоторых аренах принято бить по мячу руками или кулаками, обычно игрокам дают биты или даже более мощное оружие ближнего боя, вроде боевых молотов и булав.

У мяча КД 8 и есть запас **очков импульса**, которые определяют, насколько быстро он движется.

**Атака по мячу.** Когда вы атакуете мяч, вы можете направить его в одном из восьми основных направлений. Мяч имеет иммунитет к урону ядом и психической энергией. При попадании мяч получает количество очков импульса, равное половине нанесенного ему урона, округленного в меньшую сторону. Мяч перемещается на пять футов в выбранном направлении за каждое имеющееся у него очко импульса. Во время движения мяч тратит одно очко импульса на перемещение за каждые пять футов, пока не остановится. Мяч может столкнуться со стеной, персонажами или башнями.





**Столкновение со стеной.** Если мяч сталкивается со стеной, он отскакивает под углом, соответствующим его направлению, и продолжает движение до остановки.

**Столкновение с игроком.** Если вы не лежите ничком, вы можете использовать свою реакцию, чтобы ударить по мячу, когда он сталкивается с вами. Для этого совершите обычную атаку по мячу. Во время движения мяч имеет бонус к КД, равный его текущим очкам импульса. При попадании нанесите урон как обычно, обнулите текущие очки импульса мяча и отправьте его в новом направлении. Если вы промахнетесь, мяч попадет в вас, вы получите урон, равный очкам импульса мяча, и упадете ничком.

Если вы не воспользуетесь своей реакцией, чтобы остановить мяч, он прокатится мимо вас.

**Столкновение с Башней.** Если мяч сталкивается с башней, он наносит башне урон, равный очкам импульса мяча, а затем останавливается.

## ИГРА В СИДЖБОЛ

Игра начинается с розыгрыша мяча в центре арены. По одному игроку из обеих команд бьют по мячу. Игрок с более высоким результатом броска атаки успешно атакует мяч. Игроки начинают игру не ближе чем в 10 футах от мяча, но не дальше 30 от него на своей стороне арены.

Игроки действуют в порядке инициативы. Если Мастер хочет упростить игру, то можно позволить сначала действовать всем игрокам из одной команды, потом из другой. Игра заканчивается, когда количество хитов одной из башен снижается до 0.

Сиджбол — широко распространенный вид спорта, и точные правила и стандарты меняются в зависимости от места проведения игры. Единственное непреходящее правило — не атаковать башню противника напрямую. На большинстве арен использование магии и прямое нападение на игроков также запрещены (хотя это все равно не мешает некоторым ведьмам и волшебникам влиять на игру). Однако жесткое поведение, вроде толчков или бросков пыли в глаза, допускается, а иногда даже поощряется.

Мрачные варианты игры превращают сиджбол в жестокое соревнование с высокими ставками: закладатели с обеих сторон пытаются тайно изменить игру в пользу своей стороны, в то время как игроки пытаются замаскировать прямые атаки своих противников, чтобы не вызывать подозрений. Ставки на игры варьируются от нескольких серебряных монет до мешков с золотом, и игры становятся особенно жестокими, когда на кону стоят несметные богатства.

## ВАРИАНТЫ ПРАВИЛ

Различные арены налагают разные ограничения на проводимые на них игры: от так называемых подземных арен, где кровопролитие важнее спорта, до арен, которые финансируются королями или знатью, и устанавливают довольно цивилизованные правила.

Ниже приведены некоторые общие типы ограничений, которые могут быть наложены на игру:

**Все разрешено.** На арене разрешены магия, боевое оружие, прямые нападения на игроков и даже убийства. Арены, на которых играют по этим правилам, зрители обычно считают кровавыми коллизиями, а их игроки (которым щедро платят за выживание) больше похожи на гладиаторов, чем на профессиональных спортсменов. Ожидайте появления этих арен в городах дреу и других недобрых местах.

**Все разрешено (ограничено).** Магия и прямые нападения на других игроков разрешены, но разрешено только спортивное оружие, а за прямое убийство дисквалифицируют команду. Эти правила обычно соблюдаются на старых аренах в менее процветающих городах (где новые команды могут только начинать свою карьеру).

**Любое оружие.** В этой игре можно использовать любое оружие, вплоть до огромных боевых молотов и двуручных мечей, но никакая магия любого рода не допускается. Нападения на других игроков и незаконная магия наказываются удалением нарушивших игроков с поля. Вся команда дисквалифицируется, если ее игроки трижды удаляются с поля за нарушение правил или если один из ее игроков убивает игрока другой команды.

Этот вариант правил аналогичен обычным правилам, но допускает эффективное и опасное оружие (и, конечно же, более смертоносные «случайности»). Особенно голодные до крови толпы стекаются на эти игры ради мимолетной возможности увидеть пролитую кровь.

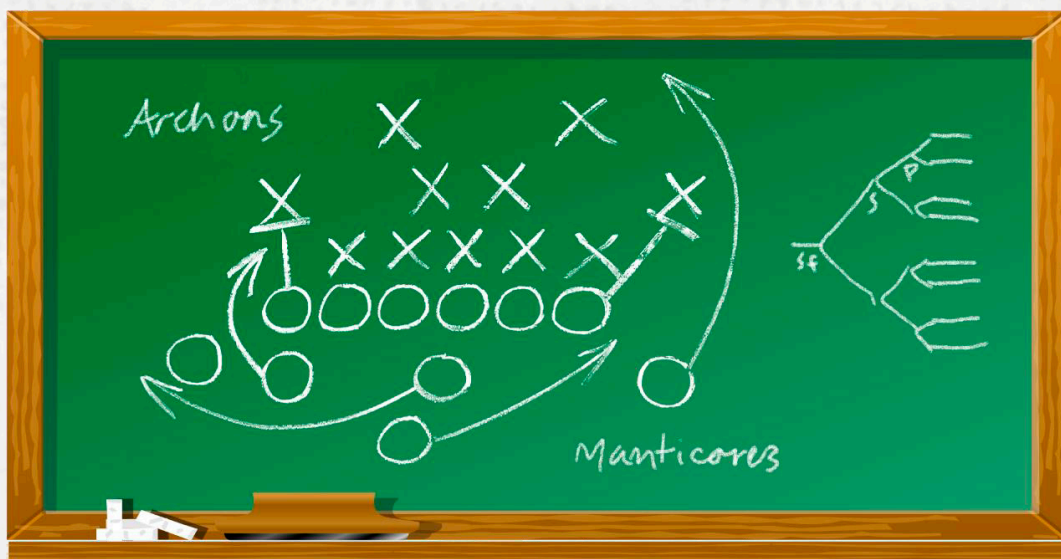
**Ограниченная магия.** Некоторые заклинания, особенно те, которые не наносят напрямую урон, разрешены. По крайней мере одному игроку в каждой команде рекомендуется знать заклинания *рассеивание магии* [*dispel magic*] и *контрзаклинание* [*counterspell*]. Нападения на других игроков и применение запрещенной магии карается удалением нарушивших игроков с поля. Вся команда дисквалифицируется, если ее игроки трижды удаляются с поля за нарушение правил или если один из ее игроков убивает члена другой команды. Однако телепортация игрока в середине игры на другой континент разрешена, к примеру.

Эти правила более распространены там, где магия считается цивилизованным искусством, а не уловками эльфов и ведьм. Хотя на первый взгляд зрители могут показаться более мягкосердечными, они столь же жаждут крови и конфликтов, как и все прочие.

**Общепринятый.** В этой игре разрешено только спортивное оружие, вся магия запрещена. Нападения на других игроков и незаконная магия наказываются удалением нарушивших игроков с поля. Вся команда дисквалифицируется, если ее игроки трижды удаляются с поля за нарушение правил или если один из ее игроков убивает члена другой команды.

Это доминирующая система правил игры, практикуемая на самых известных аренах.





## НОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Помимо действий атаки, уклонения, толчка и рывка (и иногда использования предметов, запрещенных судьями), игроки могут выполнять несколько особых действий.

**Атака игрока (запрещено).** В самых сомнительных играх прямые нападения на других игроков не только разрешены, но и поощряются. Однако в большинстве игр атака может быть произведена только тогда, когда судья не смотрит. Когда вы атакуете существо на арене, которая не разрешает прямые атаки, сделайте проверку Ловкости (Скрытность) или проверку Харизмы (Обман) против пассивной внимательности судьи (обычно 14). В случае успеха вы атакуете игрока без последствий. В случае неудачи вы выбываете из игры на следующий раунд и снова входите в игру на стороне арены рядом с вашей башней.

Вы можете толкать игроков без последствий.

**Блокирование.** Вы упираетесь в землю и стоите твердо. У вас есть преимущество при любой проверке характеристики или спасброске, который вы совершаете, чтобы противостоять движению против вашей воли, и вы можете использовать реакцию, чтобы атаковать мяч, который движется в пределах 5 футов от вас. Кроме того, если мяч находится в пределах 5 футов от вас, выбранные вами существа имеют помеху при бросках атаки по нему.

**Сотворение заклинания (запрещено).** В очень развитом обществе (особенно в эльфийском) некоторые виды “более цивилизованной” магии могут быть разрешены на играх, но на подавляющем большинстве арен любая магия запрещена. Когда вы произносите заклинание на арене, где не разрешена магия, вы можете совершить проверку Ловкости (Скрытность) или проверку Харизмы (Обман) против пассивной внимательности судьи. Этот бросок получает преимущество, если цель находится в пределах 5 футов от вас, эффект заклинания не включает каких-либо значительных звуковых или

визуальных эффектов, или заклинание наложено при помощи Метамагии Неуловимое заклинание. Проверка получает помеху, если цель заклинания находится на расстоянии более 5 футов от вас или если эффект заклинания имеет очевидные звуковые или визуальные эффекты. В случае успеха вы накладываете заклинание без последствий. В случае неудачи вы выбываете из игры на следующий раунд и снова входите в игру на стороне арены рядом с вашей башней.

Врожденные магические способности, такие как Оружия дыхания драконорожденного, могут считаться магией, а могут и не считаться, по усмотрению судьи.

**Преследование.** Выберите существо, которое вы можете видеть, в пределах 10 футов от себя. Когда это существо движется, вы пытаетесь следовать за ним, двигаясь со своей базовой скоростью, сохраняя при этом одинаковое расстояние между собой и ведущим существом на протяжении всего движения.

**Уход с поля.** Совершая это действие, вы покидаете поле и пропускаете остаток игры. Это может быть полезно, чтобы спастись от опасности, но помочь своей команде вы уже не сможете. Вы можете использовать это действие, чтобы вынести с поля потерявшего сознание игрока в пределах 5 футов от вас.

**Борьба.** Это особый вариант толчка существа. Вы получаете преимущество для проверки Силы (Атлетика), а противник совершает проверку Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) (по его выбору). В случае вашего успеха вы и цель падаете ничком в клетке цели.



# ГЛАВА 2: ОПЦИИ ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

## — АРХЕТИПЫ —

Игроки никак не ограничены своим происхождением или положением. Некоторые из них — бывшие авантюристы или солдаты, которые направили свое мастерство на (немного) менее жестокое времяпрепровождение. Другие посвятили всю жизнь игре и стремятся к славе и богатству. У других могут быть скрытые мотивы: они участвуют в играх ради того, чтобы продавать *джакс* или достичь политической цели вместе с владельцем команды.

Эти архетипы (для варвара, воина, плута и волшебника соответственно) идеально подходят для кампаний, крутящихся вокруг игр. Однако в матчах могут участвовать персонажи любого класса и расы, поэтому смело экспериментируйте при составлении команды.

## Путь Дикости

В сердце каждого варвара пылает ярость, и в этом горниле выплавляется путь к величию варвара. Разные варвары связывают свою ярость с разными источниками. Для некоторых это внутреннее место, где боль, горе и гнев сплавляются в кипящую ярость. Для других же это благословение, даруемое тотемным животным.

## Путь Несломимого

Для некоторых сиджбол — это просто игра. Для других это образ жизни. Однако для избранных это нечто большее: для несломимых — это религия. Среди фанатов каждой команды есть небольшое ядро настоящих фанатиков — людей, настолько преданных своей команде, что они могут впасть в ярость, увидев ее поражение.

Для заядлого фаната мир — это всего лишь одна огромная арена для игры, а это значит, что они всегда готовы к насилию и разрушению, особенно если речь идет о фанатах других команд!

## Мастер импровизации

Достигнув 3-го уровня, вы становитесь экспертом в разрушении декораций и превращении их в оружие. Вы владеете всем импровизированным оружием. Когда вы используете такое оружие, его урон равен 1к8, если вы держите его в одной руке и 1к10, если держите его двумя руками, и 1к6, если метнуть его как снаряд.

Более того, вы можете использовать найденные предметы в качестве импровизированных щитов, которые действуют для вас точно так же, как обычные щиты.

## РАКЕТЫ

Также на 3-м уровне вы начинаете всегда носить с собой несколько сигнальных ракет. Их можно действием бросить на расстояние до 60 футов, в результате чего сфера радиусом 20 футов вокруг точки удара наполнится дымом. Область сильно заслонена в течение 1 минуты или до тех пор, пока достаточно сильный ветер (скорость не менее 10 миль в час) не развеет дым.

Вы можете носить с собой количество сигнальных ракет, равное вашему модификатору Телосложения, и пополнять запасы израсходованных сигнальных ракет после завершения длительного отдыха.

## Выбор соперника

На 6 уровне, когда вы впадаете в ярость, вы можете выбрать одно существо, которое видите в пределах 60 футов от себя. На время действия ярости это существо совершает с помехой броски атаки против любой цели, кроме вас.

## Повседневная одежда

На 10 уровне, пока вы не носите доспехи, вы имеете преимущество на любые проверки, сделанные для маскировки под члена враждебной группы.

## Коленолом

Также на 10-м уровне в качестве бонусного действия, когда вы в ярости ударяете существо Среднего или меньшего размера, вы можете ударить его по коленям, уменьшив его скорость вдвое до начала вашего следующего хода. Существа, у которых нет колен или подобных суставов (или которые имеют более двух ног), не получают этого штрафа. Такая атака не получает бонуса к урону от Ярости.

## Психология толпы

К 14-му уровню вас и нескольких других ультра-фанатов достаточно, чтобы начать заварушку. Пока вы в Ярости, дружественные существа, которых вы выбираете в пределах 5 футов от вас, могут добавлять бонусный урон от Ярости к своим атакам оружием ближнего боя.



# ВОИНСКИЙ АРХЕТИП

Разные воины используют разные подходы для совершенствования своих воинских способностей. Воинский архетип отражает выбранный вами подход.

## ЗВЕЗДНЫЙ ИГРОК

*Требование: Владение навыком Атлетики*

Некоторые игроки рождены для того, чтобы попасть в учебники истории. Благодаря неустанным тренировкам и упражнениям они всегда опережают, удерживают и превосходят своих конкурентов. Обычно, чтобы провести запоминающийся сезон, команде нужен только один Звездный игрок, поскольку он может выгнать даже посредственную команду. Хотя эти невероятные спортсмены могут добиться успеха в других областях, от исследования подземелий до военной службы, они чувствуют себя как дома на арене, сбивая как башни, так и игроков.

## НЕПОБЕДИМЫЙ СПОРТСМЕН

К 3-му уровню ваше спортивное мастерство становится легендарным. Вы можете добавить двойной бонус мастерства к проверкам Силы (Атлетика), которые вы совершаете.

Кроме того, у вас есть преимущество в спасбросках от истощения.

## ПРЕВОЗМОГАНИЕ

На 3-м уровне, когда вы совершаете проверку Силы, спасбросок Силы или бросок атаки оружием ближнего боя, которой вы совершаете с использованием Силы, вы можете перебросить кость и должны использовать новый результат. Используя эту способность, вы не сможете использовать ее снова, пока не завершите длительный отдых. Начиная с 15-го уровня, вы можете использовать эту способность снова, когда закончите короткий или длительный отдых.

## ВСЕМИРНАЯ ИЗВЕСТНОСТЬ

К 7-му уровню ваша спортивная слава опережает вас, куда бы вы ни отправились. Вы имеете преимущество на проверки Харизмы (Убеждение), которые вы совершаете против существ, которые слышали о ваших игровых подвигах.

## ЗАПАС УДАЧИ

Начиная с 10-го уровня у вас есть 1 очко удачи, которое вы можете потратить, чтобы получить преимущество при проверке способности, броске атаки или спасброске. Вы можете иметь только одно очко удачи одновременно и восстанавливаете его, когда заканчиваете длительный отдых. Вы также можете восстановить свое очко удачи от удачных событий. Когда вы наносите критическое попадание, вы можете сделать его обычным попаданием и получить очко удачи. Атака по-прежнему попадает, но не наносит критического урона. Начиная с 18-го уровня, когда вы тратите очко удачи на бросок, вы можете сразу считать, будто у вас выпало 20.

## ВЫДАЮЩИЙСЯ АТЛЕТ

Начиная с 15-го уровня, вы стабильно превосходите своих противников. Всякий раз, когда вы совершаете проверку Силы, вы можете рассматривать любые результаты 9 или ниже как 10. Кроме того, рукопашные атаки оружием, которые вы совершаете с использованием Силы, не промахиваются автоматически, если вы выбрасываете 1.





## АРХЕТИП ПЛУТА

У плутов много общих черт, включая их концентрацию на совершенствовании навыков, их выверенный и смертоносный подход к бою, и их выдающиеся рефлексы. Но разные плуты направляют эти таланты в разные воплощаемые архетипы. Ваш выбор архетипа является отражением вашей направленности, не обязательно свидетельствующей о выбранной профессии, но описывающий методы, которые вы предпочитаете.

### ГРЯЗНЫЙ ИГРОК

Не все играют честно. Некоторые игроки известны своей склонностью к нарушению правил. Когда борьба или прямая атака остаются безнаказанными, или игрок использует заточку, или какой-либо другой постыдный поступок остается без внимания судьи, вы можете быть уверены, что нарушивший игрок является Грязным игроком. Таких игроков ценят за их способность нанести урон команде противника, принимая на себя наказание за жульничество, в то время как остальная часть их команды получает преимущество. Хотя фанаты ненавидят Грязных игроков, их, тем не менее, нельзя забывать при составлении стратегии.

### НЕСПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

Начиная с выбора этого архетипа на 3-м уровне, вы можете использовать бонусное действие, чтобы выполнить действие Блокировать или Следовать, или попытаться схватить существо Среднего размера или меньше. Эти действия подробно описаны ранее.

### СКРЫТЫЙ УДАР

Также на 3-м уровне вы овладели навыком причинения вреда кому-либо на виду. Когда вы совершаете Скрытую атаку в ближнем бою против существа, вы можете пожертвовать бонусным уроном, чтобы полностью скрыть атаку. Существа, находящиеся на расстоянии более 5 футов от цели, просто видят, что вы приближаетесь к цели, — они не видят ваше оружие, атаку и не могут предоставить доказательства атаки.

В игре вы можете использовать Скрытый удар, чтобы автоматически преуспеть в проверке Ловкости (Скрытности), сделанной для незаконного нападения на игрока.

Кроме того, вы можете совершать Скрытые атаки без оружия.

### ТЕАТРАЛЬНОЕ ПОГРУЖЕНИЕ

К 9-му уровню вы овладели искусством преувеличения полученного вами урона. Вы можете использовать свою реакцию, когда получаете урон, чтобы симулировать смертельный удар. Вы падаете ничком и совершаете проверку Харизмы (Обман) с преимуществом против проверки Мудрости (Проницательность) каждого существа, которое видит ваше падение. Если вы преуспели в проверке против существа, то оно считает, что ваши хиты упали до 0, и будет действовать соответственно.

В игре это может привести к удалению противника с поля.

## ОБМАННЫЙ ХОД

Начиная с 13-го уровня, ваша скользящая поза и внезапные изменения направления могут сбить с толку даже опытных противников. Когда вы двигаетесь, вы можете использовать бонусное действие и использовать 10 футов своего движения, чтобы обмануть существо в пределах 10 футов от вас. Выберите один из следующих эффектов:

- Это существо не может реагировать до начала вашего следующего хода.
- Следующий бросок атаки, сделанный против этого существа другим существом, кроме вас, имеет преимущество.
- Существо совершает с помехой все проверки и спасброски Мудрости до начала вашего следующего хода.

### УДАР НИЖЕ ПОЯСА

На 17 уровне всякий раз, когда вы поражаете существо Большого или меньшего размера Скрытой атакой, вы можете сбить цель с ног.

## МАГИЧЕСКАЯ ТРАДИЦИЯ

Изучение волшебства старо настолько, что простирает корни к самым ранним открытиям магии смертных. Магия опирается на различные традиции, посвященные её комплексному изучению. Наиболее распространённые магические традиции в мультимированной вселенной вращаются вокруг школ магии. Волшебники на протяжении веков каталогизировали тысячи заклинаний, группируя их по восьми так называемым школам. В некоторых местах эти традиции в буквальном смысле являются школами; один волшебник может пройти обучение в школе Иллюзии, а другой будет обучаться в городе со школой Очарования. В других учреждениях школы больше похожи на факультеты, соперничающие за студентов и финансирование. Даже волшебники-одиночки, которые учат в своих башнях, используют разделение магии по школам в учебном процессе, так как заклинания каждой школы требуют различного рода мастерства и методов.

### ШКОЛА ШАРАДЫ

Заклинателям рады во многих местах — и не меньше мест, где их явно не приветствуют. В конце концов, трудно винить людей в том, что они с подозрением относятся к тем, кто может вызвать огонь из кончиков пальцев или поднять мертвецов из могил. Поэтому волшебники из Школы Шарарды используют иллюзии и чары, чтобы полностью скрыть свою магию. Эти заклинатели могут добиться успеха практически где угодно, маскируя свой магический талант: от ремесла и торговли и даже до таких видов спорта, как сиджбол. Лишь в самых отчаянных обстоятельствах эти волшебники сбрасывают маскировку; элемент неожиданности — их самое большое преимущество.



## СКРЫТЫЙ ЗАКЛИНАТЕЛЬ

Начиная с выбора этой школы на 2 уровне, вы полностью скрываете свою волшебную натуру. Вы получаете навык Обмана и можете добавлять свой модификатор Интеллекта вместо модификатора Харизмы к совершаемым вами проверкам Харизмы (Обман).

Если захотите, вы можете замаскировать свою книгу заклинаний и фокусировку под другие объекты.

Кроме того, всякий раз, когда гуманоид, который не знает, что вы заклинатель, совершает спасбросок против наложенного вами заклинания, вы можете дать ему помеху при спасброске. Если вы это сделаете, цель узнает, что вы являетесь источником заклинания. Используя эту способность, вы не сможете использовать ее снова, пока не завершите длительный отдых.

## СКРЫТОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

На 2-м уровне вы можете убрать визуальные эффекты произнесенных вами заговоров волшебника. Если заговор имеет визуальное проявление, такое как призрачная рука для *волшебной руки* [*mage hand*] или пламя *огненного снаряда* [*fire bolt*], то теперь он будет незаметным. Эффекты заклинания вроде движения объектов, перемещенных *волшебной рукой* или горение подожженных *огненным снарядом*, никуда не деваются. Другие эффекты, такие как звук их произнесения или звуки призванных существ, не затрагиваются.

Когда вы произносите заклинание таким способом, вы все равно должны предоставить материальные компоненты, но предоставляемые вами соматические и вербальные компоненты могут быть скрыты. Вы можете совершить проверку Харизмы (Обман) против Мудрости (Внимательность) любого существа, которое наблюдает за тем, как вы произносите заклинание. Если вам это удастся, соматический и вербальный компоненты будут замаскированы любым выбранным вами способом.

По мере того, как вы получаете более высокие уровни в этом классе, вы можете скрывать эффекты заклинаний волшебника более высокого уровня, как показано в таблице ниже.

Уровень волшебника	Уровень заклинаний
3	1
5	2
9	3
13	4
17	5

## АЛИБИ

Начиная с 6-го уровня, вы можете создать постоянную иллюзорную копию себя, которая будет притворяться, что выполняет обыденные задачи, пока вы находитесь в другом месте. Этот дубликат кажется совершенно реальным, включая звуки, запахи и температуру, соответствующие изображенной задаче. Однако физическое взаимодействие с дубликатом покажет, что это иллюзия, поскольку через неё могут проходить предметы.

Если с дубликатом разговаривают, вы можете услышать, что ему говорят, и ответить мысленно; дубликат произносит ваш ответ вслух. Вы также можете действием приказать дубликату передвигаться, но он исчезает, если перемещается более чем на 30 футов от места своего создания. Этот дубликат существует в течение 8 часов или до тех пор, пока вы его не уничтожите (действий не требуется). Создав дубликат, вы не сможете сделать это снова, пока не закончите длительный отдых.

## СКРЫТАЯ МАГИЯ

Начиная с 10-го уровня, вы можете произносить любое заклинание волшебника без использования соматических или вербальных компонентов (по вашему выбору при произнесении заклинания).

## ВЗГЛЯД ЗАБВЕНИЯ

К 14 уровню вы освоили технику стирания воспоминаний тех, кто узнал вашу тайну. В качестве действия вы можете пристально посмотреть на существо, которое вы видите в пределах 60 футов от вас, и которое также может видеть вас. Это существо должно совершить спасбросок Мудрости против Сл вашего спасброска заклинаний. В случае провала цель забывает события последней минуты и получает помеху на броски атаки и проверки способностей на следующем ходу из-за головкружения.

Используя эту способность, вы не сможете использовать ее снова, пока не закончите короткий или длительный отдых.

## — ЧЕРТЫ —

Черты представляют собой таланты или области знаний, которые дают персонажу особые возможности. Они воплощают в себе подготовку, опыт и способности, выходящие за рамки класса.

На определенных уровнях ваш класс дает вам возможность повышения характеристик. Используя необязательное правило черт, вы можете отказаться от повышения и вместо этого выбрать черту по вашему выбору. Вы можете взять каждую черту только один раз, если в описании не указано иное.

Вы должны удовлетворять предварительным условиям, указанным в описании черты. Если вы когда-либо перестанете удовлетворять условиям, вы не сможете использовать черту, пока не восстановите необходимые требования.

Участники турниров, бывшие игроки и исследователи подземелий могут найти полезными следующие черты. В конце концов, те же способности, которые помогают игрокам мирового класса, могут также пригодиться в их работе отважному искателю приключений или бесстрашному расхитителю гробниц.



## БЛОКИРУЮЩИЙ

*Требование: Телосложение 13 или выше.*

Когда вся команда устремляется на другой конец арены, быстрая победа той или иной стороны гарантирована. Более безопасная стратегия (и наиболее часто используемая) — назначить одного или двух игроков блокирующими, которые будут держаться у башни или в центре поля, чтобы гарантировать, что случайный мяч не пролетит мимо. Блокирующие должны быть стойкими и сильными, способными в случае необходимости перебросить мяч на другую сторону поля. Они получают следующие преимущества:

- Вы можете выполнить действие «Блокировать» в качестве бонусного действия в свой ход.
- Вы получаете половину урона от попавших в вас мячей.
- В крайнем случае, вы можете выпрыгнуть перед мячом или выстрелом. Когда союзник в пределах 10 футов от вас поражен атакой или проваливается спасбросок Ловкости, или когда мяч вот-вот поразит вашу башню, вы можете использовать свою реакцию, чтобы прыгнуть на пути снаряда. Вы становитесь рядом с союзником или башней и получаете урон вместо исходной цели. Если вы прыгнули более чем на 5 футов, чтобы перехватить эффект, вы падаете ничком. Вы можете использовать эту способность один раз в каждом матче, но можете использовать ее так часто, как пожелаете, вне матчей.

## ЗАМАСКИРОВАННЫЙ ЗАКЛИНАТЕЛЬ

*Требование: способность творить заклинания.*

Во многих общественных местах заклинателям просто не рады. Однако вы придумали гениальную маскировку, скрывающую вашу магию внутри обычных предметов. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте свой показатель Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1, максимум до 20.
- Когда вы произносите заговор, требующий броска атаки заклинанием, вы можете замаскировать его произнесение (включая компоненты заклинания) и эффекты, как если бы это была рукопашная атака оружием. Для этого вы должны держать в руках оружие ближнего боя и нацелиться на существо в пределах 5 футов от вас. У вас нет помехи на этот бросок атаки заклинанием за враждебное существо, находящееся в пределах 5 футов от вас. Эффекты заклинания совершенно невидимы и выглядят так, будто вместо этого вы нанесли мощный удар оружием.

## ШОУМЕН

Хотя многие игроки являются целеустремленными спортсменами и уделяют все свое внимание игре, некоторые находят удовольствие в том, чтобы успокаивать толпу, заискивать перед ней и выполнять трюки. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте свой показатель Харизмы на 1, максимум до 20.
- Вы получаете владение навыком Выступления. Если вы уже владеете этим навыком, вы добавляете двойной бонус мастерства к соответствующим проверкам.
- Если за вашим боем наблюдают не сражающиеся зрители, один раз за ход вы можете получить бонус к проверке характеристики или броску атаки, равный количеству зрителей, вплоть до максимума вашего модификатора Харизмы. Вы можете использовать эту способность три раза и восстановить все потраченные использования, когда закончите длительный отдых.

## НАПАДАЮЩИЙ

*Требование: Сила 13 или выше.*

В игре нападающие — это игроки, которые атакуют, преследуют мяч и наносят удары по башне противника, в то время как другие члены команды отступают и защищаются. Таким игрокам необходима высокая выносливость и мощный удар, и они получают следующие преимущества:

- Вы получаете владение всем спортивным оружием.
- Каждый раз, когда вы ударяете по мячу, он получает на два очка импульса больше.
- Когда вы наносите урон при рукопашной атаке оружием, вы можете выбрать одну из костей урона и максимизировать её. Используя эту способность, вы не сможете использовать ее снова, пока не завершите длительный отдых.

## КОМАНДНАЯ РАБОТА

Целая команда звездных чемпионов легко может проиграть слаженной команде новичков. Вы знаете, что осторожные пасы и умная тактика всегда значат больше, чем грубая сила, и поэтому вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте свой показатель Мудрости на 1, до максимума в 20.
- Вы можете легко передать мяч своим товарищам по команде. Когда вы совершаете рукопашную атаку оружием по мячу, вы можете сделать это пасом. Мяч необходимо направить в сторону вашего союзника. Затем вы автоматически попадаете по мячу, без броска атаки, и мяч наносит урон вашему союзнику при столкновении с ним.
- Когда вы бросаете инициативу, вы можете поменяться своим местом в порядке инициативы с одним согласным союзником, который также бросил инициативу. Кроме того, этот союзник имеет преимущество при первом броске атаки в первом раунде боя.



# ГЛАВА 3: СНАРЯЖЕНИЕ

Игру нельзя представить без бит, дубинок и доспехов, с которыми в нее играют. Хотя в игру, безусловно, можно играть и с голыми кулаками, игроки обычно носят командную форму и доспехи. Это снаряжение варьируется от тяжелых пластинчатых доспехов и двуручных мечей, разрешенных на некоторых аренах, до спортивного снаряжения и бит, которые профессиональные лиги приняли в качестве стандарта, но оно всегда защищает от ударов и позволяет игроку отбивать мяч сильнее и дальше.

## ДОСПЕХИ

Поскольку сиджбол — это контактный вид спорта, большинство спортсменов полагаются на прочное и надежное снаряжение, чтобы обеспечить себе долгую карьеру. Детали снаряжения могут различаться, но все они созданы на основе той же конструкции, что и обычная броня, и оснащены закаленной кожей и металлическими пластинами для смягчения удара. Однако в основном спортивное снаряжение нацелено на мобильность и поэтому имеет тенденцию быть легче и гибче, чем боевая броня, иногда жертвуя защитой.

## ОПИСАНИЕ БРОНИ

Здесь описана новая броня, предназначенная для игры.

**Спортивная форма.** Это комплект кожаной брони, включающий мягкий шлем, прочные перчатки, налокотники и наколенники, а также несколько щитков. Форма является стандартной одеждой для игроков на большинстве арен. Она легкая, гибкая, обладает некоторой ударопрочностью, но не особо защищает спортсмена от вывихов или растяжений.

**Шипастая форма.** Это броня украшена железными шипами на наплечниках, шлемах и наколенниках, сама по себе смертельно опасна и используется в основном на подземных аренах. Если на вас надета эта броня и вы захватываете или подвергаетесь захвату другого существа, вы наносите этому существу колющий урон, равный вашему модификатору Силы.

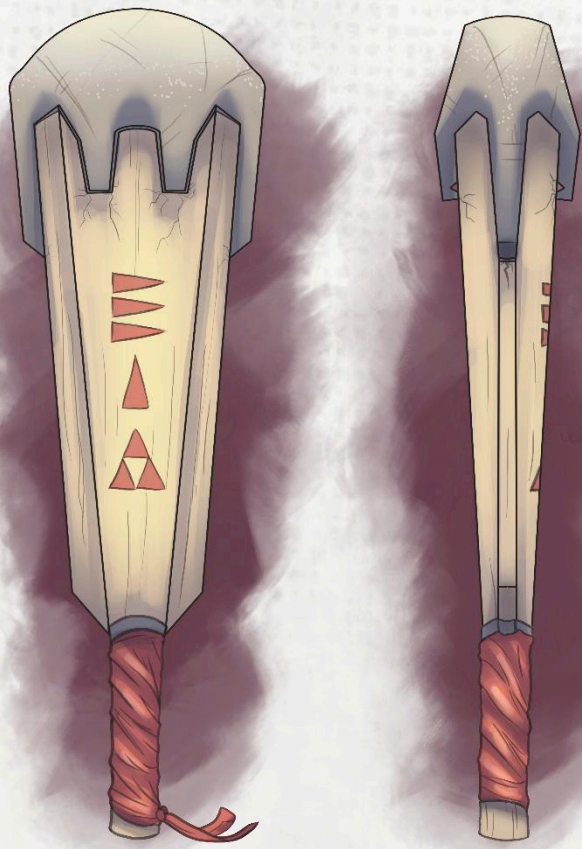
**Укрепленная форма.** Это версия спортивной формы с более прочной обивкой и броневыми пластинами, защищающими наиболее важные области, сочетает подвижность с защитой. Более крепкие игроки, которые используют свое тело в качестве тарана, вероятно, оценят дополнительную защиту.



Оружие	Цена	Урон	Вес	Свойства
<i>Простое оружие</i>				
Спортивная дубинка	1 зм	1к4 дробящий	2 фнт.	Фехтовальное, легкое
Спортивная бита	2 зм	1к8 дробящий	3 фнт.	Фехтовальное, двуручное
<i>Воинское оружие</i>				
Спортивная дубина	6 зм	1к12 дробящий	6 фнт.	Двуручное, тяжелое
<i>Прочее</i>				
Шипастый мяч	2 зм	—	4 фнт.	См. описание

Доспехи	Цена	Класс Доспеха	Сила	Скрытность	Вес
<i>Легкий доспех</i>					
Спортивная форма	25 зм	12 + модификатор Лов	—	—	12 фнт.
<i>Средний доспех</i>					
Укрепленная форма	50 зм	14 + модификатор Лов (макс. 2)	—	—	18 фнт.
<i>Тяжелый доспех</i>					
Шипастая форма	75 зм	16	Сил 13	Помеха	35 фнт.





## ОРУЖИЕ

Одной из особенностей сиджбола является ошеломляющее разнообразие оружия, используемого в игре. Некоторые варианты игры допускают использование всех видов боевого оружия, что ещё сильнее увеличивает это разнообразие (а также опасность). Но даже в регулируемых играх, где типы оружия контролируются более строго, сиджбол допускает использование нескольких типов оружия, выбираемых из следующих вариантов.

### ОПИСАНИЕ ОРУЖИЯ

Следующее оружие используется почти исключительно на играх.

**Спортивная дубинка.** Цилиндрическая бита длиной три фута с короткой мягкой ручкой, является самым легким оружием, разрешенным в большинстве игр. Обычно её используют те, кто достаточно ловок, чтобы размахивать сразу двумя дубинками, по одной в каждой руке. Это позволяет им использовать обе дубинки для одновременного удара по мячу или наносить удары по мячу в два раза чаще, обеспечивая большую маневренность на арене.

**Спортивная бита.** Цилиндрическая дубинка длиной более четырех футов и внушительным весом. Бита является стандартным оружием, используемым на играх. В большинстве турниров приняты стандартные правила относительно состава, веса и длины биты, а также массы и баланса. Обычно, в соответствии с этими правилами, вес и баланс биты регулируется свинцовым навершием и металлической оковкой.

**Спортивная дубина.** Оружие только для самых сильных спортсменов, двуручная дубина огромных размеров и веса. Почти все дубины имеют клиновидную форму, обеспечивающую как широкую поверхность для блокирования и ударов, а свинцовый сердечник по всей длине увеличивает вес. Хотя их добротнo оковывают железными кольцами, дубины известны тем, что ломаются в середине игры от мощных ударов.

**Шипастый мяч.** Хотя это не оружие, а скорее игровое снаряжение, мяч с шипами все равно может быть смертельным. Его поверхность покрыта широкими металлическими шипами длиной в полдюйма, которые рвут дерн и ломают кости при ударе.

## СВОЙСТВА ОРУЖИЯ

У многих видов оружия есть особые свойства, отражённые в таблице «Оружие».

**Двуручное.** Это оружие нужно держать двумя руками, когда вы атакуете им.

**Лёгкое.** Лёгкое оружие маленькое и удобное, и идеально подходит для сражения двумя оружиями.

**Тяжёлое.** Существа Маленького размера совершают броски атаки тяжёлым оружием с помехой. Из-за размера и веса Маленькие существа не могут использовать такое оружие эффективно.

**Фехтовальное.** При совершении атаки фехтовальным оружием вы сами выбираете, какой модификатор использовать при совершении бросков атаки и урона — модификатор Силы или Ловкости. Для обоих бросков должен использоваться один и тот же модификатор.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ СВОЙСТВА

Шипастый мяч обладает следующим особым свойством:

**Шипастый шар.** Мяч наносит двойной урон существам, по которым он попадает.

## ДЖАКС

Технически, джакс — это яд, причем исключительно смертельный, но внимательные отравители поняли, что в мизерных дозах он может на короткое время придать нечеловеческую силу и стойкость (и вызвать другие побочные эффекты). Если принимать его постоянно или в больших дозах, то яд снова становится смертельным.

Джакс использовался на захудалых аренах, но спортивный комитет вскоре запретил это вещество. Несмотря на это, использование джакса широко распространено в подпольных турнирах, и, по слухам, даже команды на самом высоком уровне соревнований балуются джаксом перед играми.



# МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Эти магические предметы вручаются в качестве трофеев за упорные победы или используются как секретное оружие на играх. В зависимости от турнира и судьбы (и предпочтений Мастера) магические предметы могут быть запрещены, разрешены или использоваться в игре только за спиной судьбы. В любом случае, эти предметы дают решающее преимущество той команде, которая ими пользоваться.

Чтобы усложнить игру, Мастер может снабдить всю команду противника *быстроходными башмаками* [fleet cleats] или предоставить двум сильнейшим игрокам пару *громовых бит* [thunderbat]. Или, возможно, в игру попал *мяч жуликов* [bookie's ball], вражеская команда тайно использовала *джакс* [jax] или кто-то из вражеской команды владеет *кольцом чемпиона* [champion's ring].

## БЫСТРОХОДНЫЕ БАШМАКИ

*Чудесный предмет, необычный (требуется настройка).*

Пока вы настроены на эту обувь, которая обладает исключительным сцеплением с землей благодаря шипованной подошве, ваша скорость ходьбы увеличивается на 10 футов, и вы игнорируете эффекты немагической труднопроходимую местность.

## ГРОВОВАЯ БИТА

*Оружие (спортивная бита), необычное (требуется настройка).*

У вас есть бонус +1 к броскам атаки и урона, выполненным с помощью этого магического оружия. Кроме того, это магическое оружие имеет 6 зарядов и ежедневно на рассвете восстанавливает 1кб израсходованных зарядов. В качестве действия вы можете потратить до 3 зарядов этого оружия, чтобы наложить заклинание *громовая волна* (сложность спасброска 13) на уровне, равном количеству израсходованных зарядов.

## ДЖАКС

*Зелье, необычное.*

Это зелье не пьют. Вместо этого крошечный флакон с оранжевой солоноватой жидкостью в качестве действия вводится непосредственно в тело согласного существа. После инъекции на 1 час оно получаете бонус +4 к своим показателям Силы, Ловкости и Телосложения, а максимум этих показателей увеличивается на 4. Однако ваши максимальные хиты навсегда уменьшаются на 1к4. Никакие средства, кроме заклинания *Высшее восстановление* или *Желание*, не могут восстановить утраченные таким образом хиты.

Вы можете употребить более одной дозы Джакса одновременно, и их преимущества суммируются в течение 1 часа. Тем не менее, ваши максимальные хиты по-прежнему снижаются каждый раз, когда вы принимаете дополнительную дозу, и вы должны совершать спасбросок Телосложения Сл 16 после каждой дозы, иначе будете отравлены на время действия. Прием более трех доз одновременно вызывает передозировку: ваши хиты уменьшаются до 0, а ваши максимальные хиты уменьшаются на 1к12.

## КОЛЬЦО БЫКА

*Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)*

Это магическое кольцо имеет 6 зарядов и ежедневно на рассвете восстанавливает 1кб израсходованных зарядов. Вы можете потратить 1 заряд действием, чтобы вас запустило прямо на 20 футов. Это движение всегда строго горизонтальное, даже если оно заставляет вас пролететь над землей. В конце этого движения или когда вы достигаете препятствия, вы можете совершить одну рукопашную атаку оружием с преимуществом и нанести дополнительный силовой урон 1к12 при попадании.

## КОЛЬЦО ЧЕМПИОНА

*Кольцо, очень редкое (требуется настройка).*

Это магическое кольцо, которое вручается каждому игроку, выигравшему чемпионат, имеет 3 заряда и восстанавливает 1 заряд ежедневно на рассвете. В качестве реакции, когда вы совершаете проверку характеристики или спасбросок (но до того, как вы узнаете результат броска), вы можете потратить 1 заряд кольца, чтобы получить бонус +10 к этому броску.

## МАГНИТ ДЛЯ МЯЧА

*Чудесный предмет, необычный (требуется настройка).*

Этот волшебный пояс имеет 4 заряда и ежедневно на рассвете восстанавливает 1к4 израсходованных заряда. В качестве реакции, когда мяч в пределах 120 футов от вас приходит в движение, вы можете использовать свою реакцию, чтобы нажать кнопку на выступающей красно-белой пряжке ремня. Мяч сохраняет свои очки импульса, но движется прямо к вам.

## МЯЧ ЖУЛИКОВ

*Чудесный предмет, редкий.*

Это зачарованный мяч, популярный среди недобросовестных игроков, предпочитающих тесный контакт с противником. Когда вы произносите командное слово в качестве действия, вы можете обозначить одну команду: этот мяч наносит двойной урон игрокам этой команды и ее башне и лишь половину урона противоположной команде и ее башне.

## СУДЕЙСКИЙ СВИСТОК

*Чудесный предмет, редкий.*

Когда вы действием дуete в этот свисток, вы накладываете заклинание *удержание личности* (сложность спасброска 15), выбирая существо в пределах 60 футов. После использования свистка его нельзя использовать повторно до следующего рассвета.

## ФОРМА ТИТАНА

*Доспехи (шипастая форма), редкие.*

Пока вы носите эти доспехи, вы можете бонусным действием совершить попытку толчка с преимуществом. Кроме того, вас нельзя перемещать против вашей воли.



# ГЛАВА 4: ТУРНИРЫ

Хотя одиночные несвязанные матчи проводятся регулярно, нет ничего более зрелищного, чем турнир: азарт восхождения на вершину, горечь поражения, соблазн главного приза и вечной славы. Мало что еще может привлечь внимание зрителей и игроков. Величие таких турниров является неотъемлемой частью игры в большом масштабе, поскольку они объединяют разрозненные команды, расширяют сферу спорта до национального уровня и объединяют игроков и зрителей в одном грандиозном соревновании.

## ТУРНИРЫ КАК КАМПАНИИ

Одно из наиболее очевидных применений турнира — это задел для всей кампании, поскольку они очень хорошо сочетаются друг с другом. Кампании, включающие в себя сиджбол ощущаются по-разному в зависимости от уровня группы, меняя темы, цели и злодеев по мере продвижения партии. В этом разделе будут рассмотрены три различных типа турнирных кампаний по осадному мячу:

### КАМПАНИИ НИЗКОГО УРОВНЯ

До 5-го уровня кампании обязательно будут представлять собой суровые подземные турниры, проходящие на опасных аренах. Пока партия не достигнет достаточной известности, чтобы ее заметил рекрутер, каждый день — это борьба за выживание. Жестокие вражеские команды оставляют игроков избитыми после каждой игры, а боевое оружие, вроде молотов, используется регулярно. Каждая игра сопряжена с риском для жизни, а также славой, меняющей жизнь.

Тренер партии (или владелец, в зависимости от обстоятельств), скорее всего, будет антагонистом в кампании такого типа, выступая в качестве движущей силы, подталкивающей группу к еще более опасным играм, платя при этом как можно меньше и гарантируя, что они не сбегут. Тренер больше одержим деньгами, чем безопасностью, и может даже делать ставки против своей команды в самых опасных играх.

Соперники на этом уровне представляют собой обездоленных спортсменов с большими мечтами и преступно жестоких игроков, которые никогда не смогут продвинуться выше в игре из-за своего презрения к властям. Команда, состоящая исключительно из вторых, может не победить команду, но убить одного из игроков в середине матча.

### КАМПАНИИ СРЕДНЕГО УРОВНЯ

Когда группа, наконец, добьется хоть малейшего успеха на подземных аренах, их, скорее всего, заметит рекрутер из среднего или большого города и подпишет долгосрочный контракт. Сразу же им подарят новую форму и снаряжение, и они будут участвовать в турнирах против гораздо более профессиональных команд. При достаточном мастерстве и смелости группа может подняться на вершину своего первого профессионального турнира и стать аутсайдером с шансом на глобальную победу.

Путешествие из города в город для проведения матчей дает группе возможность исследовать мир и открывает возможности для придорожных встреч и развлечений от основного сюжета. Любое событие, которое серьезно ранит игрока или мешает его своевременному прибытию на стадион, также может поставить под угрозу его карьеру, поэтому даже побочные задания несут определенную долю потенциального риска.

На этом уровне кампании безжалостные команды-соперники станут главными антагонистами. Это отличное место, чтобы вставить опытную команду-соперника, которая имеет преимущество в турнире, чтобы подчеркнуть положение аутайдера партии. Другие интересные команды с новыми трюками появятся перед финальной игрой.

Конечно, возможно, что группа получит интересные предложения от частных организаций, где игры «без правил» проводятся за закрытыми дверями для избранной аудитории. Эти игры явно небезопасны, и те, кто их устраивает, кажутся очень подозрительными, но, тем не менее, оплата заманчива.

Наконец, в этот период кампании группа впервые обретает настоящую известность: их будут узнавать на улицах и ярые фанаты будут просить их дать автографы. Это еще не толпы обожающей публики, но, тем не менее, это может вскружить игрокам головы.

### КАМПАНИИ ВЫСОКОГО УРОВНЯ

В кампаниях самого высокого уровня группа, которая какое-то время профессионально играла, отбирается комитетом для включения в Чемпионат, самый престижный турнир в мире. Это переломный момент в их карьере — единственный шанс обрести легендарный статус.

Первым препятствием является не сам турнир, а высокая вступительная плата. Чтобы конкурировать, группе, возможно, придется продать большую часть своего имущества или взять кредит.



Какой бы выход они ни нашли, многое будет зависеть от того, получат ли они денежный приз на Чемпионате.

Когда турнир начнется, участникам предстоит сразиться с самыми опытными командами мира, каждая из которых отчаянно хочет победить. Каждая игра будет представлять собой ожесточенную борьбу, и для успеха группе понадобятся все известные им уловки.

Кроме того, Чемпионат имеет тенденцию привлекать соперников из отдаленных уголков мира, включая множество негуманоидных команд. Команды джиннов и ифритов прибывают с Планов Стихий; поднимается команда драуков, чтобы представлять на соревнованиях Подземье. Сахуагины, ящеролюды и феи отправляются со своих родин, чтобы соревноваться. Иногда в соревнованиях участвуют даже дуэты великанов, держащие в каждой руке по спортивной дубине.

Между играми — долгий, нервный период тренировок матчей, перемежающийся интригами. Чемпионат окружают многочисленные заговоры: от опасных, незаконных наркотиков, принимаемых другими игроками для увеличения скорости и силы, зловещих спонсоров, которые по загадочным причинам включили в турнир новые команды, до заговоров с целью саботировать шансы группы на победу. Если игроки хотят иметь хоть какой-то шанс на победу, то расследование и разоблачение этих схем имеют решающее значение.

На этом уровне участников можно считать суперзвездами. Обычные люди вокруг них испытывают восторг (даже те, которые не следят за играми), и игрокам трудно проталкиваться сквозь толпу на арене. Хотя это затрудняет тайную деятельность, это также означает, что простые люди, вероятно, будут немного помогать партии, если их об этом попросят.

## ПОДГОТОВКА ТУРНИРА

Хотя турниры являются смыслом жизни профессиональных команд, не существует идеального способа их проведения. У каждого метода организации турнира есть важные плюсы и минусы, хотя большинство из них пытаются найти баланс между напряжением зрителей и точной оценкой навыков игроков. Для игр часто используются следующие турнирные схемы:

### ТУРНИР НА ВЫБИВАНИЕ (SINGLE ELIMINATION)

Безусловно, самым простым и быстрым турниром является сетка с вылетом. В этом турнире команды случайным образом распределяются по парам, а проигравшие выбывают из турнира. Победители переходят в следующий раунд до тех пор, пока не останется одна команда.





Хотя дизайн этого турнира привлекателен своей простотой, он имеет некоторые ограничения. Когда зрители следят только за одной командой, они вряд ли вернутся после вылета их команды; результат, который весьма вероятен, если половина соревнующихся команд выбывает в каждом раунде. Кроме того, опытные команды могут вылететь досрочно после всего лишь одного неудачного матча, что приводит к разочарованиям, когда игроки обвиняют в проигрыше всего турнира одну-единственную неудачную игру или решение судьбы.

Несмотря на свои недостатки, турниры на выбывание остаются фаворитами среди команд орков и гоблиноидов, возможно, потому, что это не мешает прогрессу турнира, если половина проигравшей команды погибает во время игры.

## ДВОЙНОЕ ВЫБЫВАНИЕ (DOUBLE ELIMINATION)

Популярной альтернативой является турнир с двойным выбыванием. Система аналогична турниру с выбыванием, за исключением того, что проигравшие добавляются в сетку проигравших, где они соревнуются друг с другом. Последняя команда, оставшаяся в сетке проигравших, в финале сыграет с победителем сетки победителей. Такая конструкция гарантирует, что команды сыграют как минимум по две игры каждая, и что одна неудачная игра не исключает команду из игры.

## МНОГОУРОВНЕВЫЙ (MULTILEVEL)

Являясь естественным продолжением схемы двойного выбывания, многоуровневые турниры начинаются со всех соперничающих команд одного и того же «уровня», с турнирным счетом, равным количеству соперничающих команд. Команда получает одно очко при победе и теряет одно очко при поражении и играет только с другими командами с таким же турнирным счетом, как и у неё. Игры продолжаются до тех пор, пока у всех команд не окажется разный счет (или пока какая-то команда не будет признана победителем, в зависимости от конкретных правил).

Такая схема гарантирует, что участники играют примерно равное количество игр и одновременно проводится максимальное количество соревнований. Кроме того, вполне вероятно, что после нескольких раундов команды будут играть с соперниками, равными по навыкам.

## КРУГОВОЙ (ROUND-ROBIN)

В игре по круговой системе каждая соревнующаяся команда играет с каждой по очереди; команда, одержавшая наибольшее количество побед, побеждает или выходит на тай-брейк (tie-break). Это, пожалуй, самый справедливый способ определения победителя, поскольку разыгрываются все возможные матчи, но он еще не прижился. Частично причина может заключаться в том, что игроки привыкли к азарту выбывания и естественному развитию более опытных команд, соперничающих друг с другом по мере того, как сетки становятся меньше. Какова бы ни была причина, лишь немногие лиги (за исключением эльфийских) проводят турниры такого типа.

# ЧЕМПИОНАТ

Ежегодная лига чемпионата по сиджболу, проводимая на протяжении большей части тысячелетия, известна самыми большими и престижными призами среди всех турниров. В течение сезона команды путешествуют из города в город, соревнуясь в матчах, чтобы отделить зерна от плевел.

По завершении сезона только одна команда может выиграть Кубок и претендовать на главный приз (обычно внушительное количество золота и набор *чемпионских колец* [champion's rings]). Возможно, что еще более важно, победители чемпионатов на все времена заявляют о легендарном спортивном статусе и их имена хранятся в Зале победителей на протяжении веков.

Чемпионат представляет собой турнир с двойным выбыванием, и каждая участвующая команда должна сыграть одну домашнюю игру и одну игру на выезде. Соперничающие команды отбираются комитетом чемпионата, президиумом регулирующих органов и судей, а также должны заплатить крупный вступительный взнос для участия в соревнованиях. Хотя вступительные взносы могут стать препятствием для начинающих команд, они редко становятся препятствием для национальных претендентов, которые соревнуются ежегодно.

# ПРИЗЫ

В немногие игры играют исключительно ради хвастовства и известности; турниры проводятся ради призов. Крупные и заманчивые награды питают целую индустрию поиска талантов, тренеров и владельцев арен, от самых маленьких игр до крупнейших чемпионатов. Каждый игрок мечтает о славе, но получение огромных призов занимают почетное второе место в сердцах.

Конечно, не все призы серебряные и золотые. На турнирах разыгрывается огромное количество разнообразных призов, некоторые из которых подробно описаны здесь.

## ТРОФЕИ

В большинстве крупных официальных турниров победившей команде вручаются различные трофеи. Классический трофей представляет собой золотую чашу с мраморным основанием, на которой выгравировано название и год турнира. Другие могут включать медали, кольца или ленты, в зависимости от турнира. Лучшие команды собирают эти трофеи и выставляют их в качестве почетных знаков, но, в конечном счете, они довольно символичны. Почти каждый трофей вручается вместе с денежным призом, который тренеры и владельцы команд считают гораздо более существенным.





## ДЕНЕЖНЫЕ ПРИЗЫ

Фактическая стоимость денежных призов может варьироваться, но обычно она растет (на самом деле, в исключительных случаях) вместе с гламуром и престижем турнира, на котором они присуждаются. Типичные призы за первое место перечислены в таблице денежных призов ниже. Часто команде, занявшей второе место, присуждается приз за второе место, равный половине стоимости приза за первое место.

Уровень	ЗМ
1-4	2000
5-10	5000
11-16	10 000
17-20	40 000

## ЦЕННЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Вместо этого могут быть вручены другие ценные предметы, эквивалентные по стоимости денежному призу. На карту для победившей команды может быть поставлено все, что угодно: от магических предметов и бесценных сокровищ из королевской казны, до целых крепостей или участков земли. Предполагается, что такие призы, вероятно, будут проданы (по крайней мере, частично, если рассматриваемый приз можно разделить) для оплаты команды, тренера и владельца арены, спонсирующего команду. Другие предметы, например артефакты, могут оказаться достаточно мощными, чтобы судьба многих невинных людей могла зависеть от победителя турнира. Хотя такие награды могут показаться слишком ценными для того, чтобы отдавать их победителю какой-то игры, они нередки среди эльфов, которые ценят драматизм.

## ПРИМЕР ТУРНИРА

Оптимальная установка для короткой кампании, проводимой в течение одной или двух сессий, — это, вероятно, три игры, в общей сложности восемь соревнующихся команд в одной сетке на выбывание. «Правило трех» тут, как и всегда — это полезный инструмент для повествования, который лучше всего работает, когда напряжение растет с каждым разом.

В этом примере игроки узнают, что в первом раунде им предстоит встретиться с Pinkskins, командой орков, которая, как известно, серьезно калечит своих противников даже в турнирных играх. Из остальных оставшихся команд игроки видят (к своему большому облегчению), что прошлогодний победитель, Manticores, находится на другой стороне сетки. Однако их заклятые соперники, Owlbearmen, находятся недалеко от них в сетке; если игроки, одолеют Pinkskins, а Owlbearmen выиграют свой первый матч, они сыграют друг с другом во втором раунде.

Итак, все готово для истории, состоящей из трех частей: сначала игрокам предстоит сразиться с дикими Pinkskins, которые, похоже, больше заинтересованы в том, чтобы наносить увечья, чем побеждать. Если повезет, игроки одержат победу и перейдут к схватке со своими старыми врагами, Owlbearmen. Эта битва будет очень сложной и потребует от игроков хорошей стратегии, чтобы вырвать победу. Неожиданно игроки переходят в финальный раунд против ужасных Manticores, команды, чья дисциплина и череда побед говорят сами за себя. И игроки либо одержат блестящую победу аутсайдера, либо потерпят горькое поражение на последнем этапе. Если они выиграют турнир, каждый из игроков получит по 1000 зм и пару *быстроходных баблмаков* [fleet cleats].

Этот пример организации турнира демонстрирует несколько уроков по созданию увлекательного турнира. Во-первых, всегда повышайте ставки. Каждая игра должна становиться все более опасной и сложной по мере того, как игроки продвигаются дальше в турнире. Ведь чем дальше они заберутся, тем больше они рискуют потерять. Во-вторых, сделайте каждую встречу уникальной, даже если для этого придется добавить неожиданный поворот или сюжетную привязку. Иногда требуется уникальная арена или поворот игры, а иногда достаточно интересного НИП в команде противника. Наконец, обратите внимание на спортивные фильмы. Они дают игрокам обоснованную отправную точку для ожиданий, и даю вам основы для дальнейшего развития. Это также означает, что вы можете время от времени разрушать стереотипы этого жанра ради созданию приятных сюжетных поворотов на этом пути.



# ГЛАВА 5: АРЕНЫ

Арена — это место крови, пота и славы. Здесь рождаются легенды и преклоняются титаны. Арена — это тигель, последнее испытание, выпускной экзамен.

Каждая игра проводится на какой-то огороженной арене, и, хотя для арен существуют конкретные стандарты, лишь немногие им соответствуют. Вместо этого большинство арен находятся в заброшенных храмах, на пустынных полях или городских улицах; везде, где участники могут встретиться и установить башни.

Оптимальный размер арен — около 125 футов в длину и 45 футов в ширину (25 на 9 квадратов). При таком размере игрокам будет достаточно места для маневра, но недостаточно для того, чтобы мяч улетел далеко от обеих команд.

## ОСОБЕННОСТИ АРЕНЫ

Каждая арена имеет какую-то уникальную особенность. Иногда арены строятся в соответствии со стандартами, лишь с небольшими изменениями в размерах, покрытии и наклоне, но в других отклонения весьма значительны либо по необходимости, когда невозможно построить другие арены, либо для того, чтобы создать уникальный вариант игры. Следующие варианты описывают некоторые уникальные арены, которые могут существовать в вашей кампании:

### 1к20 Особенности арены

- 1 Эта арена на самом деле представляет собой колышущуюся палубу огромного военного корабля. По краям толпится толпа матросов, следящих за тем, чтобы мяч не упал с корабля. В начале каждого хода мяч получает очко импульса в случайном направлении.
- 2 Эта арена неровная: есть две плоскости и склоны между ними, проходящие по всей длине арены. Перемещение мяча вверх по склону требует одного дополнительного очка импульса, а перемещение мяча вниз по склону дает ему дополнительное очко импульса.
- 3 Арена построена над большим подземным литейным цехом. Через равные промежутки времени (в начале каждого второго раунда) два 15-футовых квадратных решетчатых отверстия на поле обдают горячим газом любое существо, стоящее на них, нанося 3кб урона огнем.
- 4 Эта арена представляет собой городскую улицу, перекрытую для игры. На улице по-прежнему полно препятствий, а твердая каменная плитка (в отличие от обычных газонов) позволяет мячу двигаться более плавно, как и обуви.
- 5 На этом поле есть несколько заполненных грязью ям, которые считаются труднопроходимой местностью. Более того, мяч может упасть на дно этих грязевых ям; он теряет 1 очко импульса, когда попадает в яму, и, если он останавливается в яме, то потребуются 2 очка импульса, чтобы вытащить его.

- 6 Технологии dwarфов во всей красе: эта арена содержит ряд массивных встроенных конвейерных лент. Эти ленты перемещаются на 5 футов дважды за раунд: один раз в начале инициативы и один раз в середине.

- 7 Эта древняя лесная роща была превращена в арену (к большому огорчению местных друидов). Огромные деревья, корни и виноградные лозы создают интересную, хотя и труднопроходимую, арену.

- 8 Эта арена покрыта из десятками коротких стен, разделяющих ее на три больших поля, соединенных небольшими лабиринтами. Хотя игроки могут без проблем пересекать стены, мяч может перелететь через них только по пандусам, расположенным в нескольких стратегических точках. Изучить наиболее эффективные пути прохождения этих лабиринтов несложно, но выбор правильного направления, чтобы избежать врагов, является ключом к победе в игре.

- 9 Вся эта арена находится под действием заклинания, уменьшающего гравитацию внутри нее. Вы можете прыгнуть в два раза выше и в два раза дальше, а мяч получает дополнительное очко импульса при каждом ударе.

- 10 Эта арена построена на месте целого кладбища, что, конечно же, является полным неуважением к мертвым. Надгробные камни были сложены между некоторыми мавзолеями и большими памятниками, образуя периметр поля, но десятки надгробий по-прежнему создают препятствия для мяча.

- 11 Густой туман (естественный или искусственный) окутывает всю арену. Игроки могут видеть только половину поля.

- 12 Шумная толпа постоянно забрасывает вашу команду мусором. Если вы начинаете свой ход в пределах 5 футов от внешней стены, вы в свой ход двигаетесь на 5 футов медленнее. Если вы ударите по мячу, находясь в этой области, вы получите единицу дробящего урона от брошенных бутылок и камней.

- 13 Арену облили водой и оставили замерзать на ночь (или мгновенно заморозили с помощью магии). Игрокам трудно набрать скорость и остановиться на этой поверхности: они могут двигаться только с шагом 10 футов и могут столкнуться с препятствиями (и получить 1кб дробящего урона). Игроки, выполняющие действие «Рывок», должны пройти всю его дистанцию.

- 14 Игрокам предоставляется временная версия заклинания подводное дыхание, позволяющая играть на этой полностью подводной арене. Правила подводного боя применяются в полном объеме. Мяч сделан особенно плавучим, поэтому в состоянии покоя он не тонет и не всплывает. Башни, в свою очередь, построены от пола до потолка. Когда команда попадает в башню противника, их заклинания водного дыхания мгновенно стираются, вынуждая их всплыть на поверхность, чтобы снова получить эффекты заклинания.

- 15 Арена, созданная у подножия башни мага, заполнена лабиринтом мерцающих стен из силовых полей. Мяч может свободно катиться сквозь эти стены, но игроки должны обходить их. В некоторых играх маг также отправляет в лабиринт минотавра, просто чтобы оживить ситуацию.



- 16 Пол этой арены выложен мозаикой из крупных цветных плиток. В зависимости от игры плитки определенного цвета могут запускать эффектные фейерверки, привлекательные для толпы, превращаться во временные ямы-ловушки (пол поднимется через несколько секунд) или подбрасывать игроков в воздух.
- 17 Эта арена имеет подковообразную форму. Башни на самом деле расположены близко друг к другу, но их разделяет длинная стена из прутьев, проходящая почти во всю длину поля. Игроки и зрители могут видеть сквозь решетку (а маленькие игроки могут протиснуться сквозь них), но мяч не может пройти сквозь нее.
- 18 Средняя линия арены отмечена большим наклонным холмом, охватывающим всю ее ширину, который делит арену на две стороны. В начале каждого хода, если мяч находится в пределах 30 футов от средней линии, он получает очко импульса непосредственно от средней линии.
- 19 Эта тесная арена в крепости окружена садом. Разумеется, самое подходящее место для частного королевского стадиона. Обе башни выполнены в виде статуй придворных, которых король явно презирает.
- 20 Эта арена, под присмотром сотен кобольдов и древнего красного дракона, расположена в логове дракона, прямо в его сокровищнице. Башни построены из чистого золота, и игроки, скорее всего, сочтут опасными склоны, усыпанные золотыми монетами. Будьте осторожны: как бы дракону ни нравились развлечения, он больше ценит свое сокровище. Любой игрок, укравший хотя бы одну монету, будет сожран на месте.

## ПРИМЕРЫ АРЕН

Арены для сиджбола столь же разнообразны, как и игроки, занимающиеся этим видом спорта, и города, в которых проводятся игры. Следующие примеры арен могут послужить источником вдохновения для вашей следующей кампании.

### ПОЛЕ РИСКА

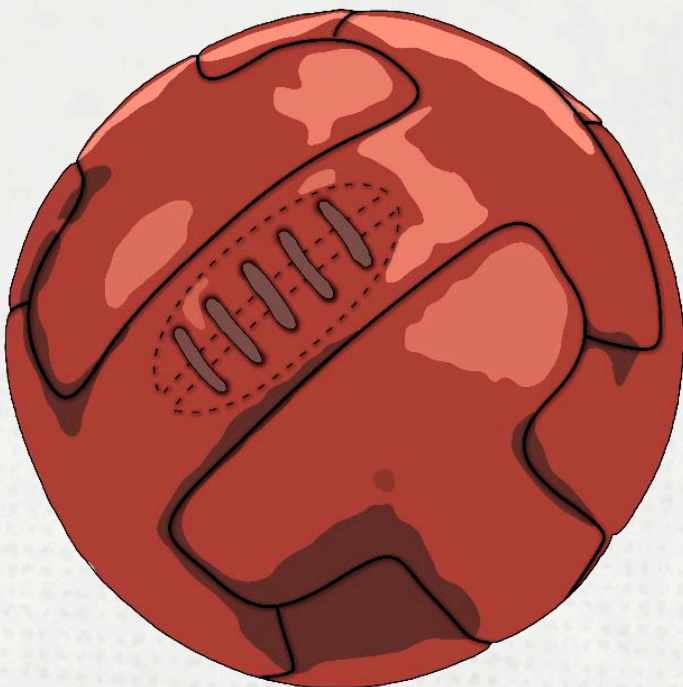
Арены, подобные этой, — место, куда приезжают участники со всего мира, чтобы доказать свою храбрость. Хотя не существует двух абсолютно одинаковых арен, конструкции с центральным узким проходом невероятно популярны среди зрителей, поскольку способствуют драматическим столкновениям с высокими ставками. Таким образом, этот дизайн стал стандартом для всех профессиональных игр.

Первой ареной, построенной таким образом, стало впечатляющее Поле Риска в городе Розуолл. Вся арена, расположенная в тени Высокого собора, посвящена богу Риску, непревзойденному божеству авантюристов и воров (хотя многие спортсмены почитают Фьюри в своих молитвах). Высечены святые Риска и других божеств Пантеона, декоративные колонны окружают арену, символизируя одобрение церкви.

Хотя арена находится в частной собственности, священнослужители церкви наблюдают за спортивными мероприятиями и сбором денег, обеспечивая соблюдение единых правил для всех игр и собирая небольшой налог со всех ставок. Конечно, арена служит для церкви отличным источником дохода, но владельцы арены получают защиту и признание церкви, так что соглашение было взаимовыгодным.

Игры, проводимые на этой арене, обычно носят светский характер, и не менее трех профессиональных команд называют эту арену своим домом, но раз в год на арене проводится дикое и безудержное Соревнование Испытаний, фестиваль, посвященный легендарным достижениям Риска. Мероприятия этого недельного праздника состоят из опасных полос препятствий, состязаний на силу и скорость и, конечно же, матчей. Часто они имеют опасные условия и невероятные призы, а дополнительным преимуществом является то, что любая спортивная травма во время фестиваля (за исключением смертельной) будет бесплатно излечена церковью.

Наблюдающий за событиями на арене отец Осли часто посещает арену, занимая старый деревянный стул в первом ряду, и он фигура строгая и требовательная. Многие паладины в соседнем соборе называют Осли важным наставником в своем образовании, но они знают, что лучше не провоцировать его.





## Путь колонн

Суровый и вызывающий клаустрофобию Путь колонн представляет собой удивительно большое подземное сооружение, ранее бывшее склепом в городе Вестпорт. Игры, проводимые здесь, редко одобряются властью, но, тем не менее, они собирают огромные толпы людей, которые жаждут сделать ставки. Известные команды тут не встретить, но на таких аренах многие команды начинают свой путь.

Куполообразный потолок этой полностью каменной арены поддерживают несколько огромных колонн. Хотя эти столбы функционально непроходимы, они создают множество скрытых от судей зон (хотя те в любом случае смотрят на нарушения сквозь пальцы, за разумную цену). Путь колонн – тесная арена, на которую зрители приходят ради коротких пассивов, жестоких стычек и грязной тактики.

Игрокам следует помнить о скалистом каменном полу, а также о неудобствах, создаваемых шумными зрителями, таких как брошенная еда или даже импровизированное огнестрельное оружие. Каменное покрытие пола можно использовать в качестве оружия (под бурные аплодисменты), а многочисленные колонны блокируют маршруты для мяча и служат удобным препятствием для борьбы с противниками.

Владельцем Пути колонн является невероятно толстый крысолод по имени Дректакепт, хотя все называют его Дрик Крысиный король. Все, кто работает на арене, букмекеры, охрана – даже продавцы еды – подчиняются непосредственно ему. Любой, кто берет деньги на арене, кроме тех, кто работает на Дрика, быстро сталкивается с загадочной болезнью сломанных ног.

Ходят слухи, что Дрик может иметь деловые отношения с Knotters, печально известной бандой, базирующейся в Вестпорте. Если бы это было правдой, Дрик был бы напрямую связан с сетью нелегального распространения джакса, которая пронизывает город. Однако ни одна правоохранительная организация, от городской стражи до санкционированных церковных инквизиторов, не обнаружила конкретных доказательств.

## Вершинные сады

Как и большинство сооружений, построенных эльфами, Вершинные сады роскошны, древни и восхитительны. Арена раньше была древним храмом, но на протяжении веков она выполняла разные функции, включая гладиаторскую арену, которую превратили в стадион, когда кровавый спорт был объявлен вне закона. Конечно, эльфийский стиль кровавого спорта более утончен, чем человеческий, и больше похож на срежесированную драму. Сегодня игры в Вершинных садах сохраняют тот же дух, поскольку каждая игра вплетена в повествование, созданное дикторами и ведущими арены.

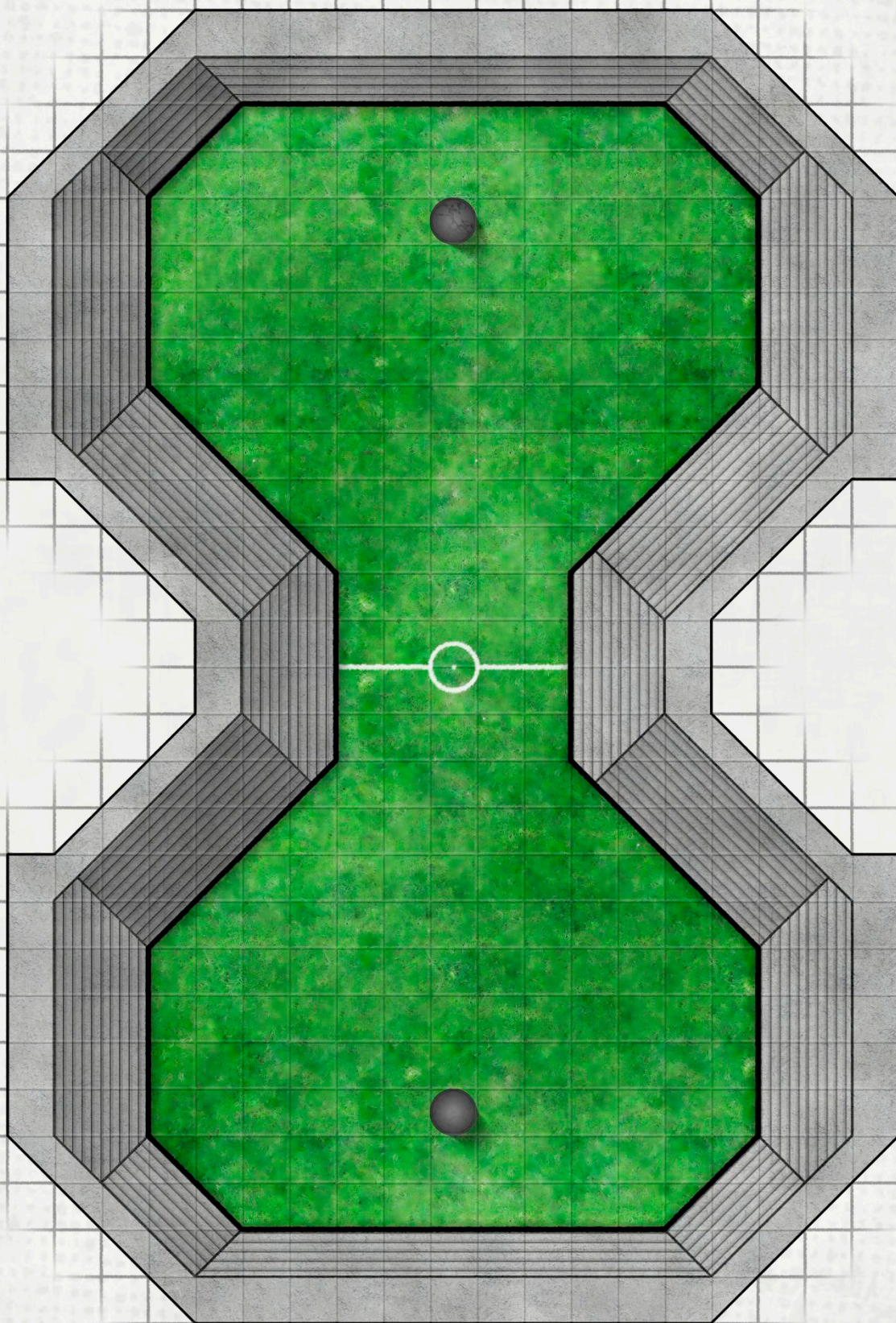
Здание арены представляет собой разрушающиеся остатки эльфийского храма, боги-покровители которого давно забыты. Арки и дорожки здесь, высеченные из безупречного белого камня, обеспечивают множество путей по полю, по которым могут идти игроки: Зал, который напрямую соединяет две башни, но представляет собой чрезвычайно тесный и защищенный путь; Тропы, которые по диагонали пересекают поле от пандуса возле любой башни; и Платформа в центре поля. Два разноцветных портала ведут на Платформу, а дыры в ее полу ведут в Зал. Обе стороны платформы соединяются с проходами, образуя диагональную дорогу через арену. Выяснилось, что мяч, попадая в портал, сохраняет свою скорость, что привело к появлению захватывающих игр и новых увлекательных стратегий. Командам следует ознакомиться с основными способами атаки и расположить игроков на нескольких уровнях, чтобы увеличить их шансы перехватывать мяч. Иногда игроки могут даже использовать высоту арены в своих интересах, сталкивая игроков противника с дорожек, а затем ударяя их мячом. Ключ к победе на этой арене заключается в использовании высоты и порталов, позволяющих обходить противников на каждом шагу.

Зрители тут необычны и эксцентричны; в Вершинные сады допускаются только исключительно богатые и знаменитые люди, и к каждому относятся как к королю. Эти зрители требуют фантастических и часто магических игр, поэтому владельцы арен нанимают волшебника по имени Кориолан Зеленый специально для того, чтобы придумывать и готовить новые варианты игр. Кориолан сам по себе странный тип, но, тем не менее, опытный маг и один из самых важных сотрудников, работающих в Вершинных садах.

Некоторые шепчутся, что, пока Кориолан продолжает усердно создавать новые и более сложные варианты игр, местная стража закрывают глаза на его многочисленные эксперименты, которые он проводит недалеко от территории арены. Из его покосившейся мастерской поздно ночью доносятся непередаваемые звуки, напоминающие нечто среднее между звуками кузницы и скотобойни. Однако при свете дня мастерская кажется довольно опрятной и даже обычной.

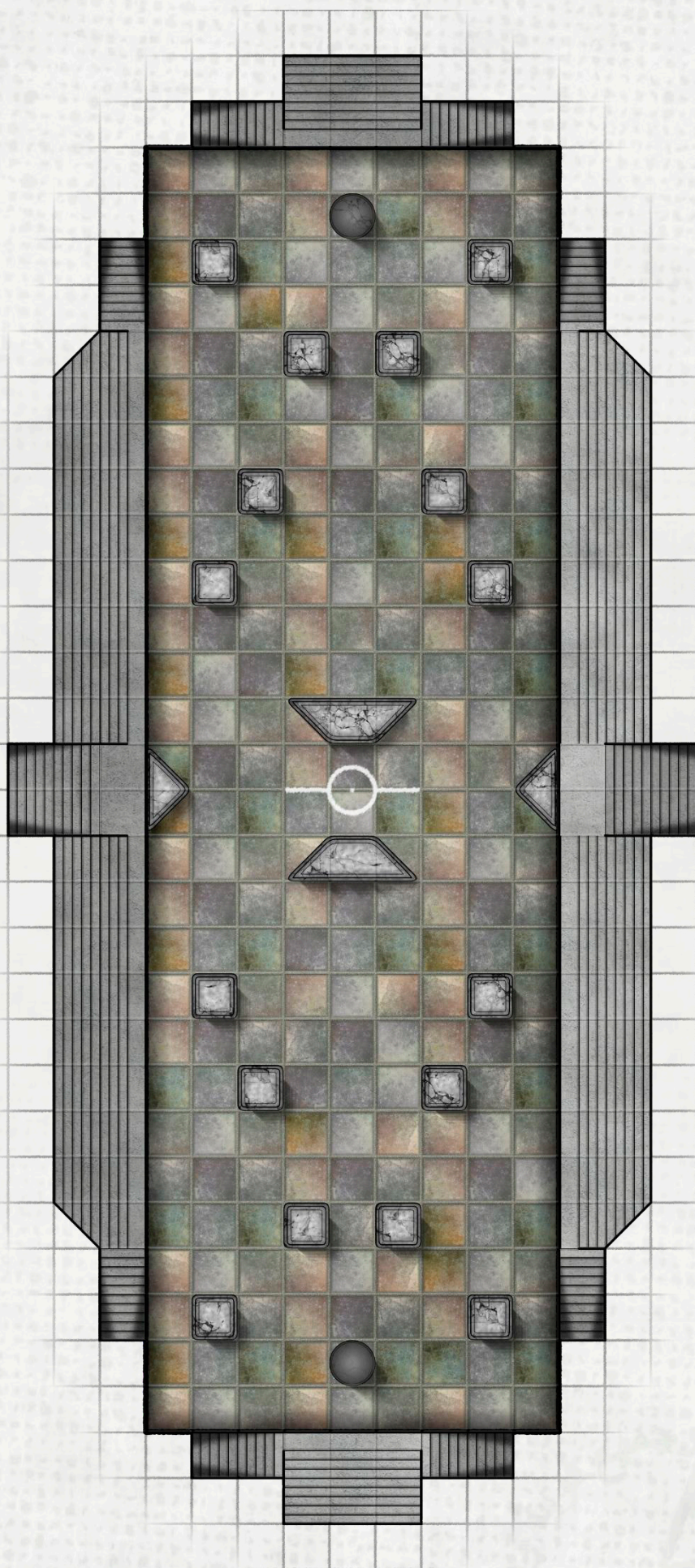


# ПОЛЕ РИСКА



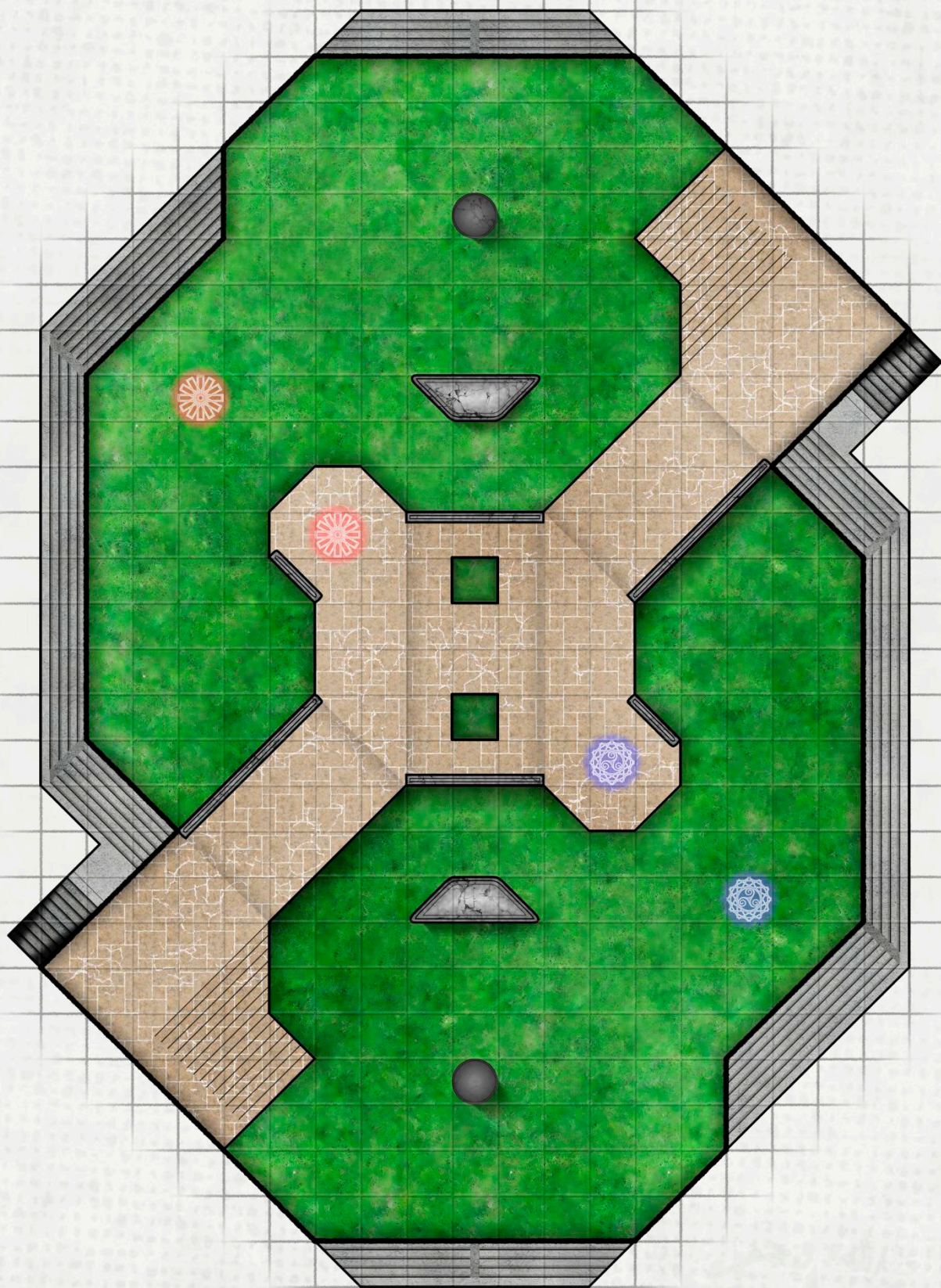


# ПУТЬ КОЛОНИИ





# ВЕРШИННЫЕ САДЫ





## ВАРИАНТ ПРАВИЛ

В дальних уголках вселенной и в глубинах океана практикуются самые разные варианты этого классического вида спорта. В некоторых версиях используются чрезвычайно модифицированные наборы правил, левитирующие мячи и башни, или даже совершенно другие условия победы. Довольно часто игры проходят в условиях низкой гравитации или в воде. Эти игры более зрелищны для зрителей, но гораздо более требовательны к игрокам и комментаторам, поскольку трехмерное поле требует усилий даже чтобы просто не потеряться.

## ТРЕХМЕРНЫЕ АРЕНЫ

Простое растяжение арены по вертикали в трехмерное пространство создает ряд проблем; главная из них – это пустота. Поскольку игрок должен опасаться мяча и противников, проходящих над или под ним, а также вокруг него, отразить атаку противоположной команды становится гораздо труднее. Более того, мяч с большей вероятностью остановится далеко в открытом пространстве, где поблизости не будет никаких игроков.

В качестве решения арены, используемые для трехмерных игр, обычно делают небольшими: их размеры составляют всего 15 футов в поперечнике и 15 футов в высоту (3 квадрата на 3 квадрата), но при этом в длину 100 футов или более (20 квадратов). Башни в этой игре имеют высоту 15 футов от пола до потолка и расположены прямо у задних стен арены. Несколько препятствий, обычно кубов размером 5 футов, расположены на арене симметрично.

## ИГРЫ В НЕВЕСОМОСТИ

В играх без гравитации, в которые можно играть в глубинах космоса или в башне волшебника, или которые играют с использованием большого количества заклинаний полета и левитации, игроки могут перемещаться вертикально по своему желанию, как и мяч. Чтобы играть в такую игру с использованием трехмерной арены, каждому объекту или игроку должно быть присвоено значение высоты от 1 до 3, обозначающее, в скольких клетках игрок или препятствие находится над землей. Игроки могут использовать 5 футов движения, чтобы увеличить или уменьшить расстояние от земли. Кроме того, игроки также могут направить мяч ударом по диагонали выше или ниже, и в этом случае мяч также использует дополнительные очки импульса для движения вверх или вниз при движении вперед.

### ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРОВ

Мы понимаем желание сыграть в эту игру в трех измерениях, особенно в кампаниях с ярко выраженными элементами научной фантастики. Однако от этих вариантов следует ожидать некоторой дополнительной сложности, и в результате они могут не лучшим образом подойти для каждой кампании. Некоторые игры, как шахматы, возможно, лучше всего не вытаскивать из уютного двумерного пространства.

Мяч в этом варианте игры может не замедляться или замедляться искусственно. При ударе по мячу без замедления он перемещается на количество клеток, равное количеству его очков импульса, но количество этих очков не уменьшается по мере его движения. До тех пор, пока по мячу не ударят снова или он не столкнется с башней (это обнулит очки импульса), мяч перемещается на количество клеток, равное его очкам импульса, в конце каждого хода, за исключением ходов, в которых по нему ударяют. Мяч теряет 2 очка импульса при столкновении со стеной.

Мяч без замедления может привести к неудачному «эффекту пинбола», когда игроки бездумно атакуют мяч и надеются, что он в конечном итоге попадет во вражескую башню. Из-за этой тактики на многих аренах с невесомостью используется искусственное замедление, которое заставляет мяч естественным образом терять скорость, как если бы он находился на земле.

## ПОДВОДНЫЕ ИГРЫ

Подводные игры очень похожи на игры в невесомости, с некоторыми важными изменениями. Во-первых, все игроки, которые не могут дышать под водой, должны быть зачарованы заклинанием *подводного дыхания* [water breathing]. Мяч в подводных играх естественным образом замедляется, как если бы он находился на суше, но он может быть или не быть плавучим. Если мяч не плавучий, он опускается на одну клетку в конце каждого хода.





# ГЛАВА 6: КОМАНДЫ

Команды по сиджболу состоят из пяти игроков, обычно включают одного нападающего и блокирующего, но нельзя забывать и про тренера со спонсорами, которые не участвуют в самой игре, но во многом влияют на успех команды. В этой главе подробно рассматривается, что делает тренера хорошим тренером, на каких спонсоров может рассчитывать команда и как они взаимодействуют. Наконец, в ней представлено несколько карточек сиджбола, характеристик для команд в форме коллекционных карточек.

## ТРЕНЕРЫ

Конечно, работа тренера состоит в том, чтобы тренировать команду и выработать с ней стратегию для игр, но тренеры также выполняют ряд других незаменимых задач: от напутственной речи перед важным матчем до обеспечения команды жильем на выезде, заполнения документов для участия в турнире, выполнения функций связующего звена между владельцем команды и ее спонсорами.

Великие тренеры стойки и сосредоточены на игре. Большинство тренеров имеют опыт участия в турнирах в качестве игроков, поэтому они интуитивно игру и могут использовать этот опыт на благо команды. Худшие тренеры стремятся лишь наслаждаться славой, не делая ничего для самой команды. Но выдающиеся тренеры обладают богатыми знаниями, касающимися режимов тренировок, турнирной стратегии и тактики игры, которые они могут предложить, чтобы превратить просто талантливую команду в легендарную.

За кулисами у тренеров также есть далеко не гламурная работа по заполнению документов и решению других деловых вопросов. Если команда принадлежит третьей стороне, тренер будет выступать посредником между командой и ее владельцем, а также выступать посредником между владельцем арены, организаторами турнира, спонсорами и всеми, кто имеет финансовые связи с командой. Если команда принадлежит самой себе, тренер, скорее всего, заключит для нее спонсорские соглашения. Его роль имеет решающее значение для успеха команды, даже несмотря на то, что тренера не приветствует ревушая толпа.

## СПОНСОРЫ

Большинству команд приходится выживать только за счет призовых денег, и поэтому покровительство для них бесценно. Иногда команду поддерживает богатый покровитель, заключивший сложную сделку по разделению прибыли, но в большинстве случаев покровительство проявляется в форме спонсорских сделок: фирменная реклама, которую носят игроки и которой украшают стадион. Ниже приведены потенциальные бренды, которые могут попытаться заключить спонсорское соглашение с игроками и владельцем их команды:

### 1к20 Спонсор

- 1 Knai-Ki. Do That.**  
Эта эльфийская обувная компания прославилась эффективной рекламой и дешевизной товаров. Однако это связано с плохими условиями труда в обувных мастерских, в основном гномьих. Этот спонсор предлагает бесплатную обувь и яркую фирменную форму любой команде, которую они спонсируют.
- 2 Zut-Zut's Wut Hut. Say Wut-Wut?**  
Wut Hut — это передвижной торговый прилавок и магазин антиквариата прямо в повозке. Zut-Zut управляется кобольдами, специализирующимися на путешествиях по подземельям и другим местам, где они могут торговать с авантюристами бараклом с наценкой.
- 3 General Goode's Generally Good Goods. Good, good, good, good, good.**  
Люди сходятся во мнении, что товары в этой сети магазинов годные, но вряд ли особенные. Фактически, важнейшим определяющим фактором этого магазина является то, что он предлагает очень разнообразный ассортимент товаров, пусть и не выдающихся.
- 4 Big Bad Bart's Bloodpit Bar & Grill. ЗАПИХНИ В СЕБЯ НЕМНОГО МЯСА.**  
С тех пор, как Большой Плохой Барт скончался от болезни сердца, его дети (все убежденные веганы) управляют бизнесом вместо него. Они переводят все меню на безмясные альтернативы.
- 5 Gnome Depot. Пусть с этим разберется гном.**  
В этом огромном магазине скобяных изделий, пиломатериалов и ремесленных инструментов не видно ни одного гнома; кажется, гном в названии — всего лишь символ.
- 6 Hypnotic Patterns Tailoring Company. Вы Не Побе-РиТе СеОум гЛаЗаМ.**  
Каждый кусочек ткани, созданный этой компанией вручную, гарантированно будет ослепителен. Однако, в то время как их самые продаваемые бренды чрезвычайно популярны среди знатных поклонников моды, на их менее известные продукты попросту больно смотреть. Этот спонсор предоставляет команде форму из такой ткани.
- 7 Magic Missiles, Mages, and More! Волшебное качество по обыденным ценам.**  
Хотя эта сеть магазинов заработала свою репутацию на продаже зелий, свитков и магических предметов, остальную часть своего ассортимента она пополняет немагическим бельем и тому подобным, что обычному потребителю обычно кажется гораздо более привлекательным. Они рады одолжить один обычный магический предмет с фирменным знаком компании команде, которую они спонсируют.
- 8 Red Dragon Hot Sauce. Плюйся огнем!**  
Утверждается, что этот острый соус сделан из настоящей слюны красного дракона, но на самом деле его фирменный вкус обусловлен парой заклинаний.



- 9 **Greatberry Eatery.** *It's not just good, It's Greatberry.* Эта закусочная специализируется на необычно маленьких блюдах из чудо-ягод. Поскольку даже одна такая ягода может насытить человека, каждое блюдо состоит всего из одной ягоды, приготовленной разными способами. Этот спонсор будет обеспечивать команду, которую он спонсирует, небольшой горсткой ягод перед каждой игрой.
- 10 **Grib Oglin's Bedding, Linens, Interiors, and Nets.** *Come on down and visit your favorite G.O.B.L.I.N.!* Эта компания является фаворитом среди кобольдов, гоблиноидов и других существ, которым нужны материалы для строительства ловушек, чтобы отпугивать искателей приключений, вторгающихся в их логова.
- 11 **Crazy Owlbear's Used Wagon and Carriage Lot.** *Crazy Owlbear's Used Wagon and Carriage Lot!*  
*Crazy Owlbear's Used Wagon and Carriage Lot!*  
*Crazy Owlbear's Used Wagon and Carriage Lot!* Из-за чьей-то неудачной экспедиции в давно забытое подземелье у нас появились ЗАБЫТЫЕ всеми повозки и телеги, и мы готовы продать их ВАМ! Телеги, фургоны и повозки тут исключительно низкого качества.
- 12 **Orc-a-Cola.** *Официальный спонсор Warhorde.* Этот чрезвычайно сладкий газированный напиток в знаменитой зеленой бутылке является любимым как среди как гуманоидов, так и гоблиноидов. Этот бренд спонсирует многие успешные команды и требует, чтобы каждый член команды выпивал бутылку Orc-a-Cola до или во время матча на виду у зрителей.
- 13 **Collections Incorporated.** *Вы направляете, мы собираем.* Эта гильдия искателей приключений имеет четко выраженную корпоративную структуру, которая передает большую часть прибыли своим основателям, которые сейчас являются не более чем представителями бренда Collection Inc. Эта модель принесла им большой успех, который они последовательно направляют на рекламу и информационно-пропагандистскую деятельность.
- 14 **The Ruby Reserve.** *С нами безопасно.* Немногие банки обладают таким большим капиталом, как Ruby Reserve. Популярный среди приключенческих групп, которые владеют огромным количеством денег (большая часть которых пребывает в виде сокровищ, а не монет, которые можно легко потратить), Ruby Reserve позволяет авантюристам сберечь свое богатство на черный день. Ходят слухи, что основатель банка на самом деле является красным драконом-отшельником, который обитает в хранилище — его личном сокровище. Однако никто не может подтвердить или опровергнуть этот слух, поскольку хранилище практически непроницаемо.
- 15 **Adventurers Anonymous.** *Level Up.* Чаще всего у опытных искателей приключений появляются некоторые странности, что и неудивительно, если вспомнить, как они бездумно направлялись в подземелья и сражались с монстрами-убийцами. Adventurers Anonymous — это сеть групп поддержки, которые помогают вышедшим на пенсию авантюристам встать на ноги и влиться в нормальное общество.
- 16 **The Arcanium Gymnasium.** *Вы получите бафф (или дебафф) в течение 30 дней или мы вернем деньги!* Этот спортзал одобрен всемирно известным Мускулистым Волшебником, который громко заявляет всем, что Arcanium (а не запрещенная магия, умножающая силу) является причиной его невероятной мощи.
- 17 **Roquefort Adventurer Corpse Retrieval and Ressurectorium.** *Воскрешение невозможно через 100 лет.* Эта компания предлагает неоценимую услугу для приключений по премиальной цене: поиск и оживление трупов. Где бы ни умер интересующий человек, компания Roquefort может отправить экспедицию, чтобы попытаться забрать тело и провести его воскрешение. Такое предприятие, несомненно, стоит дорого, поэтому их интересуют почти исключительно молодые дворяне, которые пытались (но не смогли) заняться приключениями.
- 18 **Eowyiin's Lavish Fineries.** *Тебе понадобится кольцо с надписью: «Будь со мной вечно».* У эльфов чрезвычайно высокие стандарты роскоши, и еще более высокие стандарты, когда дело касается их невероятно давно спланированных свадебных церемоний. Таким образом, мастера Eowyiin's Lavish Fineries создают безупречные ювелирные изделия премиум-класса для взыскательных эльфов. Каждое из их произведений — шедевр, и в результате они требуют королевскую оплату.
- 19 **Insane Ali's Rug and Lamp Emporium.** *Загадай желание!* Этот передвижной торговый центр заработал кругленькую сумму на продаже экзотических ковров по всему миру. Если верить словам Безумного Али, то он заработал начальный капитал (огромный запас ковров и ламп), случайно растратив свои три желания из волшебной лампы в попытке получить больше желаний. Конечно, слова Безумного Али не являются чем-то достоверным; в конце концов, он безумный.
- 20 **MoralExpert Alignment Score Checking Service.** *Если вы боитесь, что можете оказаться хаотично-злым психопатом, готовым сорваться или нуждаетесь в реальных доказательствах того, что вы на самом деле более святы, чем ваши собратья, приходите в отделение MoralExpert в ближайшем к вам храме!* Эта компания использует современную магию, чтобы с невероятной\* точностью определить ваше мировоззрение.



## ПРИМЕРЫ КОМАНД

Следующие команды являются примерами, полезными для наполнения ваших турниров.

### ADVOCATES

Немногие команды столь же ужасны, как Advocates, трио дьяволов (исчадие преисподней и два костяных дьявола), вызванных из подземного мира каким-то неумехой. К счастью, условия их контракта требуют, чтобы они не убивали напрямую своих противников, хотя вместо этого они будут использовать любую возможность, чтобы серьезно их ранить или покалечить.

### АРХОНТЫ

Одна из самых популярных команд за последнее время, Архонты почти полностью состоят из эльфов, за одним исключением: их коренастый минотавр. Несмотря на это расовое разделение, их поклонники представляют собой уникально разнообразную массу: люди, эльфы, орки, дварфы, полурослики и гномы поддерживают звездную команду. Фирменная стратегия команды, заключающаяся в быстрых и скоординированных ударах по башне, принесла им ряд побед в чемпионате, но с момента их последнего выступления в Чемпионате прошло почти десять лет, что заставило многих думать, что на команду наложено какое-то проклятие.

### MANTICORES

Вечные соперники Архонты, Manticores являются жестокими соперниками и предпочитают оборонительную тактику, отражая как можно больше ударов и стратегически изолируя команду противника на дальней стороне поля. Эта команда в свое время пережила немало скандалов, от нечестных игроков до Джакса, но немногие из них создавали проблемы для команды. Их болельщики являются горячими фанатами и будут следовать за командой куда угодно, чтобы увидеть ее победу.

### ORC-A-COLA OROGS

Спонсируемая невероятно популярным напитком Orc-a-Cola, эта команда уделяет достаточно времени перед каждым матчем, чтобы рекламировать своего спонсора толпе. Хотя Orog — компетентная команда, они скорее шоумены, чем игроки, и могут завоевать расположение как зрителей, так и судей.

### OWLBEARMEN

Эта команда из маленького городка представляет собой само воплощение аутсайдера, у нее за плечами мало побед. Хотя недавняя серия побед столкнула их с гораздо более опытными командами. Надо отдать им должное, они очень хорошо справляются даже в таких сложных матчах. Их главный талисман — мифический человек-совоумедведь: на треть сова, на треть медведь и на треть человек, чей культовый совиный крик очаровывает публику повсюду, где бы они ни путешествовали.

### PINKSKINS

Pinkskins — это команда орков, чей обнаженный пузатый человеческий талисман одновременно оскорбляет как людей, так и халфлингов. Несмотря на протесты людей по поводу расистских замашек, команда орков даже не задумалась о смене названия, а отсутствие вмешательства Комитета чемпионата заставило многих задуматься о том, что была заключена какая-то тайная сделка.

### ROTTERS AND BONE BRIGADE

Остается загадкой, как некроманта Грача продолжают допускать к участию в турнирах. Возможно, он очаровывает участников турниров, а может быть, у него есть финансовый рычаг; несмотря ни на что, Грач в любом случае участвует в турнирах.

Он играет вместе с Rotters, своей командой, состоящей из двух зомби и двух големов из плоти. Големы, которых зовут Доктор Штейн и Франклин, двигаются намного быстрее, чем можно было ожидать, поскольку состоят из частей тел, взятых от погибших профессиональных игроков.

Его резервная команда, Bone Brigade, представляет собой команду скелетов, оснащенных формой и битами. Эти скелеты удивительно скоординированы и исключительно быстры, что делает их трудным соперником для большинства команд. А если Грач считает, что Bone Brigade рискует проиграть, он может использовать еще один трюк: заставив Bone Brigade вынести на арену дополнительные кости, он сможет поднять больше, чем обычно, игроков его команды. Это явно несправедливо по отношению к команде противника, но (вероятно, по той же причине, по которой Грачу разрешено участвовать в соревнованиях) никто ему не запрещает так делать.

### TITANS

Борилу и Домбду не нужны другие товарищи по команде, чтобы стать легендарным дуэтом: эти штормовые великаны ничего так не любят, как путешествовать по землям тщедушных людей и сокрушать их в своих играх. Справедливости ради, они никогда не произносят заклинания во время матчей, даже если это разрешено, но не боятся случайно наступить на своих противников.



**ДЕРЕВАН «ПЯТЬ ПАЛЬЦЕВ» ДЕСКОНТ**

Средний Гуманоид (Эльф), хаотично-нейтральный

**АРХОНТЫ**

«Я хорош в пяти вещах. Перехват мяча, кража сердец и ещё три вещи, о которых я предпочту промолчать».

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	22 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	8 (-1)	12 (+1)
Хиты 99		КД 18		Скор. 30 фт	

**Статистика игрока****Навыки** Акробатика +9, Скрытность +12**Опасность** 7 (2 900 опыта)**Атаки****Спортивная дубинка** +9 к попаданию, 8 (1к4 + 6) дробящего урона.**Мультиатака** 2 (бонусным действием)**Специальное****Удар в спину (1/Ход)** Игрок добавляет 17 (5к6) урона к рукопашной атаке. У игрока есть преимущество на проверку Ловкости (Скрытность), чтобы совершить эту атаку не по правилам.**Шоумен (3/День)** Игрок может перебросить значение, выпавшее на атаку или проверку характеристики.**Спринтер** Игрок может совершить действие Рывок или Преследование бонусным действием.**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ**

- Дереван коллекционирует предметы искусства, статуи и драгоценности

**АЭРО «СЕРИЯ» МОРНАН**

Средний Гуманоид (Эльф), хаотично-нейтральный

**АРХОНТЫ**

«Попробуй устроить драку, хорошо? Мне так скучно».

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	20 (+5)	15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)
Хиты 100		КД 16		Скор. 35 фт	

**Статистика игрока****Навыки** Акробатика +8, Выживание +5**Опасность** 8 (3 900 опыта)**Атаки****Спортивная бита** +10 к попаданию, 14 (2к8 + 5) дробящего урона**Мультиатака** 3**Специальное****Спринтер** Игрок может совершить действие Рывок или Преследование бонусным действием.**Нападающий** Бонус +2 к атаке по сиджболам (уже включено в атаку).**Сильные руки** Дополнительные 1к8 урона атаками ближнего боя (уже включено в атаку).**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ**

- Аэро и Энлана — близнецы и тренировались вместе с детства. Их ссоры подтверждают это.
- Аэро настаивает, что она более талантлива.

# АРХОНТЫ

**ВИРИН «СЕРЕБРЯНЫЙ» СОУЛ**

Средний Гуманоид (Эльф), нейтрально-злой

**АРХОНТЫ**

«Не волнуйся, я расскажу тебе, что именно ты увидел».

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	22 (+6)	17 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	16 (+2)
Хиты 121		КД 17		Скор. 35 фт	

**Статистика игрока****Навыки** Атлетика +6, Убеждение +5**Опасность** 8 (3 900 опыта)**Атаки****Спортивная бита** +9 к попаданию, 10 (1к8 + 6) дробящего урона**Мультиатака** 3**Специальное****Мощный удар (2/День)** Для расчёта урона используется максимальное значение кубиков.**Звезда (2/День)** В свой ход игрок может совершить два действия и переместиться на двойное расстояние.**Спринтер** Игрок может совершить действие Рывок или Преследование бонусным действием.**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ**

- Вирин обожает хорошее вино.
- Вирин был обвинён в убийствах игроков по меньшей мере 13 раз, но все обвинения были в итоге сняты.

**ЭНЛАНА «ЭХО» МОРНАН**

Средний Гуманоид (Эльф), хаотично-нейтральный

**АРХОНТЫ**

«Он заходит слева, я захожу справа — тебе и твоей башне кранты».

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	20 (+5)	17 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	11 (+0)
Хиты 112		КД 18		Скор. 35 фт	

**Статистика игрока****Навыки** Атлетика +6, Акробатика +8**Опасность** 8 (3 900 опыта)**Атаки****Спортивная бита** +10 к попаданию, 14 (2к8 + 5) дробящего урона**Мультиатака** 3**Специальное****Спринтер** Игрок может совершить действие Рывок или Преследование бонусным действием.**Нападающий** Бонус +2 к атаке по сиджболам (уже включено в атаку).**Сильные руки** Дополнительные 1к8 урона атаками ближнего боя (уже включено в атаку)**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ**

- Аэро и Энлана — близнецы и тренировались вместе с детства. Их ссоры это подтверждают.
- Энлана утверждает, что она умнее.

**МАЛЫШ**

Большой Монстр (минотавр), нейтральный

**АРХОНТЫ**

«Малыш не знает, что сказать. Никто раньше Малыша не спрашивал».

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	6 (-2)	16 (+3)	9 (-1)
Хиты 76		КД 14		Скор. 40 фт	

**Статистика игрока****Навыки** Внимательность +7**Чувства** Тёмное зрение 60 фт.**Опасность** 3 (700 опыта)**Атаки****Спортивная бита** +6 к атаке, 17 (2к12 + 4) дробящего урона**Бодание** +6 к атаке, 13 (2к8 + 4) дробящего урона**Специальное****Атака в броске** Если игрок перемещается к цели хотя бы 10фт. по прямой и попадает по ней боданием, цель получает дополнительные 9 (2к8) колющего урона. Если цель — существо, оно должно преуспеть в спасброске Силы Сл 14, иначе будет отброшено на 10 футов и упадёт ничком.**Безрассудство** Атаки по цели совершаются с преимуществом, но и атаки по игроку тоже.**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ**

- Лучшего друга Малыша зовут Гюнтер.



**ОРОБАС**

Большое Исчадие (исчадие преисподней), законно-злой

**АДВОКАТЫ ДЬЯВОЛА**

«Не могли бы вы подписаться на пунктирную линию...»

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
26 (+8)	14 (+2)	24 (+7)	22 (+6)	18 (+4)	24 (+7)
Хиты 300		КД 19		Ск. 30 / 60 (полёт)	

**Статистика игрока****Спасброски** Лов +8, Тел +13, Муд +10**Иммунитет к состоянию** отравлен**Сопrotивления к урону** холодом, немагический, дробящий, рубящий и колющий урон**Иммунитет к урону** огнём**Чувства** истинное зрение 120 фт.**Опасность** 20 (20 000 опыта)**Атаки****Укус** +14 к атаке, 22 (4к6 + 8) колющего урона.

Спасбросок Тел Сл 21 или цель будет отравлена. См. описание исчадия преисподней

**Коготь** +14 к атаке, дистанция 10 фт., 17 (2к8 + 8) рубящего урона**Булава** +14 к атаке, дистанция 10 фт., 15 (2к6 + 8) дробящего урона + 21 (6к6) урона огнём**Хвост** +14 к атаке, дистанция 10 фт., 24 (3к10 + 8) дробящего урона**Специальное****Аура страха, сопротивление магии, магические атаки, врождённое колдовство** См. блок статистики исчадия преисподней.**БАРАБАС**

Большой Исчадие (костяной дьявол), законно-злой

**АДВОКАТЫ ДЬЯВОЛА**

«Как только турнир закончится, я сдеру с тебя кожу»

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)
Хиты 142		КД 19		Ск. 40 / 40 (полёт)	

**Статистика игрока****Спасброски** Инт +5, Муд +6, Хар +7**Навыки** Обман +7, Проницательность +6**Сопrotивление к урону** холодом, немагический дробящий, рубящий и колющий урон**Иммунитет к урону** огнём, ядом**Иммунитет к состоянию** отравлен**Тёмное зрение** 120 фт. Чувства**Опасность** 9 (5 000 опыта)**Атаки****Коготь** +8 к атаке, дистанция 10 фт., 8 (1к8 + 4) руб.урона.**Мультиатака** (2)**Жало** +8 к атаке, дистанция 10 фт., 13 (2к8 + 4) кол. урона + 17 (5к6) урона ядом. Спасбросок Тел Сл 14 или цель будет отравлена. См. особенности костяного дьявола**Специальное****Дьявольское зрение** Магическая тьма не мешает дьяволу видеть.**Сопrotивление магии** Дьявол обладает преимуществом на спасброски против заклинаний и других магических эффектов.

# АДВОКАТЫ ДЬЯВОЛА

# И

# ТИТАНЫ

**БОРИЛ**

Огромный гигант (штормовой гигант), хаотично-нейтральный

**ТИТАНЫ**

«Борил любит давить мелких людишек! Ха! И вы называете это спортом?!»

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
29 (+9)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)
Хиты 230		КД 16		Ск. 50 / 50 (плав)	

**Статистика игрока****Спасброски** Сил +14, Тел +10, Муд +9, Хар +9**Навыки** Магия +8, Атлетика +14, История +8, Внимательность +9**Иммунитет к урону** молнией и звуком**Сопrotивления к урону** холодом**Опасность** 13 (10 000 опыта)**Атаки****Огромная бита** +14 к атаке, 10 фт., 30 (6к6 + 9) дробящего урона**Мультиатака** (2)**Валун** +14 к атаке, 60/240 фт., 30 (6к6 + 9) дроб.урона.**Специальное****Врождённое колдовство** См. блок статистики штормового гиганта**Удар молнии** (5–6) См. блок статистики штормового гиганта**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ**

- Борил и Домбд — близнецы, чего не скажешь, глядя на огненно-рыжие волосы Борила и чёрную бороду Домбда.

**ДОМБД**

Огромный гигант (штормовой гигант), хаотично-нейтральный

**ТИТАНЫ**

«Домбд пробовал дроу. Жилистей дварфа».

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
29 (+9)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)
Хиты 230		КД 16		Ск. 50 / 50 (плав)	

**Статистика игрока****Спасброски** Сил +14, Тел +10, Муд +9, Хар +9**Навыки** Магия +8, Атлетика +14, История +8, Внимательность +9**Иммунитет к урону** молнией и звуком**Сопrotивления к урону** холодом**Опасность** 13 (10 000 опыта)**Атаки****Огромная бита** +14 к атаке, 10 фт., 30 (6к6 + 9) дроб. урона**Мультиатака** (2)**Валун** +14 к атаке, 60/240 фт., 30 (6к6 + 9) дроб. урона.**Специальное****Врождённое колдовство** См. блок статистики штормового гиганта**Удар молнии** (5–6) См. блок статистики штормового гиганта**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ**

- Домбд почти не разговаривает из-за нападения лютого волка в детстве.
- Домбд — страстный охотник и одет во множество шкур.



**БЛУИ «КРАСНОГЛАЗЫЙ» ДЖОНС**

Средний Гуманоид (полу-эльф), нейтрально-злой

**МАНТИКОРЫ**

«Кто это тебе сказал? Мне нужно с ними побеседовать».

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	20 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	14 (+2)
Хиты 66		КД 16		Скор. 30 фт	

**Статистика игрока****Навыки** Акробатика +11, Обман +5, Ловкость рук +11, Скрытность +11**Опасность** 5 (1 800 опыта)**Атаки****Спортивная дубинка** +8 к попаданию, 7 (1к4 + 5) дробящего урона.**Мультиатака** 2 (бонусным действием)**Специальное****Удар в спину** (1/Ход) Дополнительные 17 (5к6) урона к рукопашной атаке. У Блуи есть преимущество на проверку Ловкости (Скрытность), чтобы совершить эту атаку не по правилам.**Спринтер** Игрок может совершить действие Рывок или Преследование бонусным действием.**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ**

- Никто не знает, почему Блуи настаивает на прозвище «Красноглазый».
- Блуи настаивает, что он не имеет отношения к Услам и ни к какой другой из менее известных банд Вестпорта.

**ЁРН «ТЕЛЕГА» БЛЭКБРАНД**

Средний Гуманоид (дварф), законно-злой

**МАНТИКОРЫ**

«Лучше посторонись, малявка. Скоро тут станет горячо».

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	8 (-1)
Хиты 95		КД 14		Скор. 35 фт	

**Статистика игрока****Навыки** Атлетика +8**Опасность** 6 (2 300 опыта)**Атаки****Спортивная бита** +8 к атаке, 15 (1к12 + 9) дроб. урона**Мультиатака** 2**Специальное****Блокирующий** Игрок может совершить действие Блокировать бонусным действием.**Атака в броске** Игрок бонусным действием может попытаться произвести захват. Если игрок переместился хотя бы на 10 футов по прямой перед совершением этого бонусного действия, он может добавить +5 к броску урона.**Ярость** +4 урона для рукопашных атак (уже включено в атаку).**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ**

- Клан Блэкбранд давно и широко известен, владеет землями в Хаммермайне.

# МАНТИКОРЫ

**БОЛАН «ДЕД» ХИД**

Средний Гуманоид (человек), законно-нейтральный

**МАНТИКОРЫ**

«Не волнуйся, я расскажу тебе, что именно ты увидел».

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	22 (+6)	17(+3)	9 (-1)	13 (+1)	11 (+0)
Хиты 94		КД 19		Скор. 30 фт	

**Статистика игрока****Навыки** Акробатика +9, Атлетика +5, История +3**Опасность** 7 (2 900 опыта)**Атаки****Спортивная дубинка** +9 к попаданию, 8 (1к4 + 6) дробящего урона.**Мультиатака** 3**Специальное****Блокирующий** Игрок может совершить действие Блокировать бонусным действием.**Мощный удар** (1/День) Для расчёта урона используется максимальное значение кубиков.**Звезда** (1/День) В свой ход игрок может совершить два действия и переместиться на двойное расстояние.**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ**

- Болан играет в сиджбол более 40 лет, его седые волосы и мастерская стратегия это подтверждают.

**ТИТАНА**

Средний Гуманоид (человек), нейтрально-добрый

**МАНТИКОРЫ**

«Ха! На острове Титаны таких коротышек не бывает. Ты мил и жалок, как крысёныш».

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	9 (-1)	13 (+1)	8 (-1)
Хиты 95		КД 14		Скор. 40 фт	

**Статистика игрока****Навыки** Атлетика +9, Выживание +4**Опасность** 6 (2 300 опыта)**Атаки****Спортивная бита** +9 к атаке, 12 (1к12 + 6) дробящего урона**Мультиатака** 2**Специальное****Блокирующий** Игрок может совершить действие Блокировать бонусным действием.**Мощный удар** (3/День) Для расчёта урона используется максимальное значение кубиков.**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ**

- Титана родом с уединённого тропического острова, практически полностью населённого женщинами ростом 6 футов и выше.
- Титана любит охотиться и ловить рыбу (голыми руками).

**САУЛЬ «ЧУДО-УДАР» ВАЙСРОЙ**

Средний Гуманоид (эльф), нейтрально-злой

**МАНТИКОРЫ**

«Все эти духи ради шоу. А также волшебная палочка, плащ и остроконечная шляпа».


СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	14 (+2)	12(+1)	19 (+4)	13(+1)	11 (+0)
Хиты 39		КД 17		Скор. 60 фт	

**Статистика игрока****Навыки** Магия +7, Обман +4**Опасность** 4 (1 100 опыта)**Атаки****Спортивная бита** +5 к попаданию, 6 (1к8 + 2) дроб. урона**Специальное****Замаскированный огненный снаряд** (1/Ход) Наносит 16 (3к10) огненного урона вместо обычного урона от оружия.**Ускорение** (1/Ход) Игрок может совершить дополнительное действие, которое может быть использовано для атаки (одна атака оружием), блока, рывка, отхода, преследования или использования объекта.**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ**

- Согласно проверенным источникам Сауль не является магом и уж точно не использует запрещённую магию.
- Сауль очень быстро поднялся в рангах сиджбола благодаря своей непревзойдённой скорости и впечатляюще сильным ударам.



**ГОНТЕР БОРРИСОН**  
 Маленький Гуманоид (полурослик), нейтрально-добрый  
**СОВОМЕДВЕЛЮДЫ**

 «(Может, я и не дылда, но подойди поближе и я тебя нагну!».

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	13 (+1)
Хиты 38		КД 16		Скор. 25 фт	

Статистика игрока  
**Навыки** Акробатика +6, Скрытность +8  
**Опасность** 2 (450 опыта)


**Атаки**  
**Спортивная бита** +6 к атаке, 10 (1к12 + 4) дроб. урона  
**Мультиатака** 2

**Специальное**  
**Проворство** Игрок может перемещаться через пространство, занятое противником, как через труднопроходимую местность.  
**Спринтер** Игрок может совершить действие Рывок или Преследование бонусным действием.

**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ**

- Гонтер высокократ для полурослика.
- Гонтер жертвует большую часть своего выигрыша детским домам.
- Лучшего друга Гонтера зовут Малыш.

**МЭДДОГ «БЕШЕНЫЙ ПЁС» БЛАЙДЖ**  
 Средний Гуманоид (человек), хаотично-нейтральный  
**СОВОМЕДВЕЛЮДЫ**

 «(Это мой мяч, отдай-отдай!»)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	8 (-1)
Хиты 95		КД 14		Скор. 35 фт	

Статистика игрока  
**Навыки** Атлетика +6, Проницательность +3, Запугивание +3, Скрытность +4  
**Опасность** 3 (700 опыта)

**Атаки**  
**Спортивная бита** +6 к попаданию, 8 (1к8 + 4) дроб. урона  
**Мультиатака** 2


**Специальное**  
**Атака в броске** Игрок бонусным действием может попытаться произвести захват. Если игрок переместился хотя бы на 10 футов по прямой перед совершением этого бонусного действия, он может добавить +5 к броску урона.  
**Спринтер** Игрок может совершить действие Рывок или Преследование бонусным действием.

**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ**

- Мэддог — заядлый вязальщик и сам мастерит чехлы для своих бит.
- Мэддог — самый новый член команды Совомедвелюды.

# СОВОМЕДВЕЛЮДЫ

**ЛЮК «БЛОКПОСТ» РОЙ**  
 Средний Гуманоид (человек), нейтральный  
**СОВОМЕДВЕЛЮДЫ**

 «(Дальше мяч не пройдёт!»)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	15 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	9 (-1)
Хиты 54		КД 18		Скор. 30 фт	

Статистика игрока  
**Навыки** Атлетика +6, Убеждение +1  
**Опасность** 3 (700 опыта)

**Атаки**  
**Спортивная бита** +8 к атаке, 10 (1к12 + 4) дроб. урона  
**Мультиатака** 2


**Специальное**  
**Блокирующий** Игрок может совершить действие Блокировать бонусным действием.  
**Звезда** (1/День) В свой ход игрок может совершить два действия и переместиться на двойное расстояние.  
**Нападающий** Бонус +2 к атаке по сиджболам (уже включено в атаку).

**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ**

- Люк — игрок мирового класса в поедании на время.
- Люк играл в одной музыкальной группе с Пути Яграс из Оргов. Он играл на ударных.



**БОСТ «РЫЖИЙ» ХАММЕРМАЙН**  
 Средний Гуманоид (дварф), нейтрально-добрый  
**СОВОМЕДВЕЛЮДЫ**

 «(Ну, я освятил свою битку и превратил её во флажку. Ммммм... коньячок!»).

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	8 (-1)
Хиты 49		КД 16		Скор. 30 фт	

Статистика игрока  
**Навыки** Атлетика +6, Выживание +3  
**Чувства** Тёмное зрение 60 фт.  
**Опасность** 2 (450 опыта)


**Атаки**  
**Спортивная бита** +9 к атаке, 12 (1к12 + 6) дробящего урона  
**Мультиатака** 2

**Специальное**  
**Мощный удар** (2/День) Для расчёта урона используется максимальное значение кубиков.

**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ**

- Бост происходит из рода Хаммермайн, дварфийского клана, который породил множество чемпионов сиджбола.
- Гора Хаммермайн известна своими богатствами, оспариваемыми дюжиной кланов.

**КЭССИ ДЭСКОНТ**  
 Средний Гуманоид (эльф), нейтрально-злой  
**СОВОМЕДВЕЛЮДЫ**

 «(И тогда я поняла, что шипов на экипировке мало не бывает!»).

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	19 (+4)	13 (+1)	9 (-1)	14 (+2)	10 (+0)
Хиты 39		КД 15		Скор. 30 фт	

Статистика игрока  
**Навыки** Акробатика +6, Выживание +4  
**Опасность** 2 (450 опыта)

**Атаки**  
**Спортивная дубинка** +8 к попаданию, 8 (1к8 + 4) дробящего урона.  
**Мультиатака** 2

**Специальное**  
**Проворство** Игрок может перемещаться через пространство, занятое противником, как через труднопроходимую местность.  
**Нападающий** Бонус +2 к атаке по сиджболам (уже включено в атаку).  
**Замена** (1/День) Игрок может поменяться местами с другим существом в 5 футах от него.

**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ**

- Кэсси — мастер карточных фокусов.
- Младший брат Кэсси играет за Архонтов.



## ПУТИ «ОТРЫЖКА» ЯГРАС

Маленький Гуманоид (гном), нейтральный

## ОРКО-КОЛА ОРОГИ



«Может, я и не дылда, но подойди поближе и я тебя нагну».

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	15 (+2)
Хиты 17		КД 15		Скор. 25 фт	

## Статистика игрока

**Навыки** Акробатика +3, Скрытность +7  
**Опасность** 1 (200 опыта)

## Атаки

**Спортивная дубинка** +5 к попаданию, 5 (1к4 + 3) дробящего урона.

**Мультиатака** 2

## Специальное

**Блокирующий** Игрок может совершить действие Блокировать бонусным действием.

**Шоумен** (3/День) Игрок может перебросить значение, выпавшее на атаку или проверку характеристики.

## ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

- Любимый цвет Пути — фиолетовый, что подтверждают его фиолетовая шляпа и биты.
- Пути принадлежит франшиза мятного дыхания. Отрыгивайте со вкусом! Пути был главным вокалистом в группе гномов перед тем, как стать профессиональным игроком в сиджбол.

## МИСТЕР ВОЛШЕБНИК

Средний Гуманоид (человек), хаотично-нейтральный

## ОРКО-КОЛА ОРОГИ



«Это мой мяч, отдай-отдай!»

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	9 (-1)	10 (+0)	11 (+0)
Хиты 28		КД 14		Скор. 30 фт	

## Статистика игрока

**Навыки** Атлетика +4, Запугивание +3  
**Опасность** 1/2 (100 опыта)

## Атаки

**Спортивная бита** +5 к атаке, 9 (1к12 + 3) дроб. урона

## Специальное

**Мощный удар** (1/День) Для расчёта урона используется максимальное значение кубиков.

**Безрассудство** Атаки по цели совершаются с преимуществом, но и атаки по игроку тоже.

## ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

- Мистер Волшебник — определённо, могущественный маг, а не супер-злой варвар с тяжелой битой.
- Никто в здравом уме не предположит второе.
- А если и предположит, то будет забит до смерти вышеупомянутой тяжелой битой.

# ОРКО-КОЛА ОРОГИ

## ДЭЙЛ «ВОЛОСЫ» МАРОВ

Средний Гуманоид (человек), нейтральный

## ОРКО-КОЛА ОРОГИ



«Хотите получить автограф? Там очередь, знаете ли».

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	9 (-1)	10 (+0)	17 (+3)
Хиты 53		КД 15		Скор. 30 фт	

## Статистика игрока

**Навыки** Атлетика +6, Запугивание +5  
**Опасность** 2 (450 опыта)

## Атаки

**Спортивная бита** +6 к атаке, 8 (1к8 + 4) дробящего урона

**Мультиатака** 2

## Специальное

**Шоумен** (3/День) Игрок может перебросить значение, выпавшее на атаку или проверку характеристики.

**Звезда** (1/День) В свой ход игрок может совершить два действия и переместиться на двойное расстояние.

## ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

- Волосы Дэйла торчат вверх на высоту ещё одной головы и это — всего лишь десятая часть его эго.
- Ходит слушок, что тайне Дэйл является вервольфом, Или веркабаном. Или веркотом. Или, может быть, вердомом?
- Невозможно заставить Дэйла говорить с нормальной громкостью.



## ДАМИЯ «ДАМА» АТЛИ

Средний Гуманоид (человек), нейтрально-добрый

## ОРКО-КОЛА ОРОГИ



«Я здесь, чтобы сломать твою башню, дорогуша. Моргнёшь и её не станет»

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	9 (-1)	14 (+2)	14 (+2)
Хиты 22		КД 17		Скор. 30 фт	

## Статистика игрока

**Навыки** Скрытность +6, Выживание +4  
**Опасность** 1 (200 опыта)

## Атаки

**Спортивная бита** +6 к попаданию, 8 (1к8 + 4) дроб. урона

## Специальное

**Шоумен** (3/День) Игрок может перебросить значение, выпавшее на атаку или проверку характеристики.

**Спринтер** Игрок может совершить действие Рывок или Преследование бонусным действием.

## ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

- Дамию легко узнать. Она — единственный профессиональный игрок в сиджбол, использующий красную помаду в каждой игре.
- У Дамии эксклюзивный контракт с Орка-Колой и её образ используется в рекламе.

## «ЧЕШУЯ» ДОРВАМИР

Средний Гуманоид (драконорождённый), хаотично-нейтральный

## ОРКО-КОЛА ОРОГИ



«Я сломал бы тебе шею, если бы она не была нужна спонсору. Но если ты продолжишь, я это сделаю».

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	8 (-1)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	15 (+2)
Хиты 20		КД 18		Скор. 30 фт	

## Статистика игрока

**Навыки** Атлетика +5, Убеждение +4  
**Опасность** 1 (200 опыта)

## Атаки

**Спортивная бита** +7 к атаке, 14 (1к12 + 1к8 + 3) дробящего урона

## Специальное

**Блокирующий** Игрок может совершить действие Блокировать бонусным действием.

**Шоумен** (3/День) Игрок может перебросить значение, выпавшее на атаку или проверку характеристики.

**Сильные руки** Дополнительные 1к8 урона атаками ближнего боя (уже включено в атаку).

## ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

- Дорвалмир — драконорождённый, покрытый красной и чёрной чешуёй.
- Дорвалмир несколько раз сидел якобы как вышибала гильдии воров.



### ЙАГ «КРУШИЛА» БАРГУА

Средний Гуманоид (орк), хаотично-злой

#### РОЗОВЫЕ ЩЁЧКИ



«Конечно, я врезал ему! Он сказал, что они не делают биты для сиджбо-ла крупнее, чем вот эта!»

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (-2)	11 (+0)	10 (+0)
Хиты 15		КД 13		Скор. 25 фт	

#### Статистика игрока

**Навыки** Запугивание +2

**Чувства** Тёмное зрение 60 фт.

**Опасность** 1/2 (100 опыта)

#### Атаки

**Спортивная бита** +7 к атаке, 9 (1к12 + 3) дробящего урона

#### Специальное

**Мощный удар** (1/День). Для расчёта урона используется максимальное значение кубиков.

**Спринтер**. Игрок может совершить действие Рывок или Преследование бонусным действием.

**Нападающий**. Бонус +2 к атаке по сиджболам (уже включено в атаку)

#### ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

- Йаг коллекционирует памятные вещи о сиджболе. И марки.

### ХОГ БОГЛИН

Средний Гуманоид (хобгоблин), законно-злой

#### РОЗОВЫЕ ЩЁЧКИ



«Знаете, не так много людей понимает разницу между гоблином и хобгоблином!»

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)
Хиты 11		КД 18		Скор. 30 фт	

#### Статистика игрока

**Чувства** Тёмное зрение 60 фт.

**Опасность** 1/2 (100 опыта)

#### Атаки

**Спортивная бита** +3 к атаке, 14 (1к12 + 2к6 + 1) дробящего урона

#### Специальное

**Боевое превосходство** (1/Ход) Игрок добавляет 7 (2к6) к атаке оружием (уже включено в атаку).

**Блокирующий** Игрок может совершить действие Блокировать бонусным действием.

#### ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

- Хог точно является хобгоблином, но при этом маскируется под человека или орка.
- Хог не понимает сарказм. И идиомы.
- Хог стоял у истока Розовых щёчек и собственноручно нарисовал мелками логотип.

# РОЗОВЫЕ ЩЁЧКИ

### МАЗОГА «БОСС» ШАРН

Средний Гуманоид (вождь орков), хаотично-злой

#### РОЗОВЫЕ ЩЁЧКИ



«Славьте вождя, червяки. Сегодня нас ждёт победа!»

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	11 (+0)	11 (+0)	16 (+3)
Хиты 93		КД 16		Скор. 30 фт	

#### Статистика игрока

**Спасброски** Сил +6, Тел +6

**Навыки** Атлетика +6, Запугивание +5

**Чувства** Тёмное зрение 60 фт.

**Опасность** 4 (1 100 опыта)

#### Атаки

**Спортивная бита** +6 к атаке, 15 (1к12 + 1к8 + 4) дробящего урона

**Мультиатака** 2

#### Специальное

**Ярость** +4 (1к8) урона для рукопашных атак (уже включено в атаку).

**Звезда** (1/День) В свой ход игрок может совершить два действия и переместиться на двойное расстояние.

**Боевой клич** (1/День) Действием игрок может дать союзникам преимущество на атаки до начала своего следующего хода.

#### ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

- Мазога — вождь орков с фанатичными последователями.



### «ЖУК»

Средний Гуманоид (багбир), хаотично-злой

#### РОЗОВЫЕ ЩЁЧКИ



«Просто Жук». Да, так меня зовут. Что не так?»

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	9 (-1)
Хиты 27		КД 16		Скор. 30 фт	

#### Статистика игрока

**Навыки** Скрытность +6, Выживание +2 Чувства тёмное зрение 60 фт.

**Опасность** 1 (200 опыта)

#### Атаки

**Спортивная бита** +4 к попаданию, 11 (2к8 + 2) дробящего урона

#### Специальное

**Озверение** Оружие ближнего боя наносит дополнительный кубик урона (уже включено в атаку).

**Неожиданная атака** Если игрок застигает существо врасплох и попадает по нему атакой в первом раунде сражения, он наносит дополнительные 2к6 урона.

#### ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

- Не понятно, принимал ли Жук ванну когда-либо. Концепт купания ему абсолютно чужд.

### ДВЭЙН «ВАЛУН» ДЖЭМСОН

Средний Гуманоид

#### РОЗОВЫЕ ЩЁЧКИ



Взгляни на новый уровень Валуна — Перекачка 7!»

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (-2)	11 (+0)	10 (+0)
Хиты 15		КД 13		Скор. 30 фт	

#### Статистика игрока

**Навыки** Запугивание +2

**Чувства** Тёмное зрение 60 фт.

**Опасность** 1/2 (100 опыта)

#### Атаки

**Спортивная бита** +7 к атаке, 9 (1к12 + 3) дробящего урона

#### Специальное

**Шоумен** (3/День) Игрок может перебросить значение, выпавшее на атаку или проверку характеристики.

**Спринтер** Игрок может совершить действие Рывок или Преследование бонусным действием.

**Нападающий** Бонус +2 к атаке по сиджболам (уже включено в атаку)

#### ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

- Валун успешно играет в театре в перерывах между сезонами.
- Хотя он и выглядит качком, — это больше видимость.



# ПРИЛОЖЕНИЕ :

## ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ

Владельцы арен любят драматичные и опасные игры, которые собирают большие толпы и приносят огромную прибыль. На захудалых аренах почти никогда не играют в обычные игры, если они могут продолжать предлагать более популярные и опасные варианты.

Игроки, со своей стороны, в основном терпят эти особые условия с громкими названиями, поскольку там обычно платят больше за участие. Вы можете выбрать из следующей таблицы (добавив подходящее захватывающее название, например «Многомячевое безумие» или «Ужас черепаховой башни!»), чтобы еще больше оживить вашу кампанию:

### 1к20 Особые условия

- 1 Какой-то жестокий безумец украсил стены и башни этой арены пилами и короткими шипами. Если игрок касается стен или башен, он получает колющий урон 1к6 и рубящий урон 1к6.
- 2 К прочному столбу в центре арены прикован настоящий огр. Огр может отойти на расстояние до 5 футов от столба и совершенно не интересуется мячом; его единственная цель — давить игроков. Обеим командам дан четкий приказ не убивать зверя; поймать огра сложнее, чем заменить игроков.
- 3 Магические руны ускорения украшают тщательно выбранные места на этой арене. Каждый раз, когда мяч пересекает один из этих символов, он получает 2 очка импульса. В других местах были размещены руны прыжков. Всякий раз, когда существо проходит над одним из этих символов, оно может подпрыгнуть на высоту до 20 футов и безопасно приземлиться.
- 4 Четыре случайных места на поле содержат труднообнаружимые магические ловушки. Когда существо входит в клетку, содержащую магическую ловушку, оно получает урон силовым полем 2к6 и падает ничком.
- 5 Огромное количество случайно расположенных пушек (или одна волшебная) было расставлено в центре поля, чтобы случайным образом обрушивать на поле большие снаряды. В начале каждого раунда пушки запускают 1к10 снарядов в воздух над клетками, случайно определенными Мастером. В начале следующего раунда эти снаряды падают и запускаются новые. Бросайте 1к4 за каждый снаряд в воздухе; при результате 4 он безвредно взрывается в воздухе, запуская фейерверк. Все остальные снаряды приземляются на заранее определенное место, взрываясь яркими цветами в радиусе 15 футов. Каждое существо в радиусе взрыва должно совершить спасбросок Ловкости Сл 14 или получить урон огнем 4к6. Ваша команда получает огнеупорную форму и беруши, чтобы смягчить последствия взрывов.
- 6 Хотя ни одна из команд не была уведомлена об изменениях заранее, arena усеяна барьерами, которые становятся полностью невидимыми благодаря магии иллюзий. Игроки, скорее всего, впервые узнают об этом, когда кто-то врежется в невидимую стену. Толпа находит это забавным.
- 7 В начале игры два мяча (красный и синий) помещаются в центр арены. Командам разрешается взять еще одного игрока на поле. Однако оба мяча зачарованы и периодически высвобождают магический заряд. В начале каждого раунда один мяч взрывается (без вреда для него), и каждое существо в пределах 5 футов от него должно совершить спасбросок Ловкости Сл 16 или получить 3к6 урона силовым полем, или половину при успешном спасброске. Шары взрываются поочередно.
- 8 Владелец арены заручился помощью некроманта, чтобы он добавил боевую колесницу, управляемую скелетом. Эта колесница без разбора гоняет мяч по полю (не стремясь к какой-либо конкретной цели) и сбивает любых игроков рядом.
- 9 В честь праздников поле покрывают волшебным снегом. Мяч собирает этот снег по мере движения, превращаясь в постоянно увеличивающийся снежный ком: следите за количеством очков импульса, которые мяч теряет при движении; в следующий раз, когда он столкнется с препятствием, игроком или башней, он нанесет их в качестве дополнительного урона при столкновении.
- 10 Трое бесов, названные Маленькие Рожки, в невидимости скрываются на поле, вмешиваясь в игру согласно своим собственным планам. Advocates выигрывают игру, если ни одна башня не упала по истечении фиксированного периода времени. Бесы без колебаний причиняют вред игрокам ради развлечения публики.





- 11 Зрителям были вручены волшебные бюллетени, которые училиваю или ослабляют игроков. Они постоянно меняют свои решения, в результате чего магические эффекты переходят от игрока к игроку. В начале каждого раунда голоса подсчитываются, и игрок с наибольшим количеством голосов парализуется до начала своего следующего хода, а игрок с наименьшим количеством голосов ускоряется (аналогично заклинанию ускорение). Мастер может решить, что голоса распределяются по зрелищности игры, или может сделать это случайным образом.
- 12 Мяч был заменен пылающим шаром с шипами, который наносит дополнительный урон огнем 1к8 любому существу, пораженному им.
- 13 Башни обеих команд частично поддерживаются волшебным песком, который стекает, как в песочных часах, по ходу игры. В начале каждого раунда обе башни получают по 2 урона каждая. Башни перестают получать этот урон, если у них остается 10 или меньше хитов.
- 14 Каким-то нелепым волшебством была оживлена каменная фигурка броненосца, выполняющая роль игрового мяча. Хотя большую часть времени она проводит, свернувшись в клубок, чтобы защитить себя от безжалостных атак обеих команд, она имеет собственную инициативу (с бонусом +0) и делает свой ход. В свой ход фигурка отходит на 20 футов от всех игроков. Если её ударить во время движения, она снова свернется в шар.
- 15 Могущественный иллюзионист, которого не интересует ничего, кроме зрелищного шоу, на протяжении всей игры управляет десятками иллюзий на арене. Сюда входят иллюзорные препятствия и иллюзорные игроки, хотя, чтобы еще больше усложнить ситуацию, на арене были размещены некоторые реальные препятствия, а один раз за ход иллюзионист может заставить иллюзорного игрока стать полуреальным, чтобы атаковать мяч как обычный игрок.
- 16 Мяч заменен большой полый железной сферой примерно такого же веса. Кроме того, на арену выпускаются 5 ржавников, которые преследуют мяч и грызут его. Если по мячу 5 раз попадают ржавники, он рассыпается, и игра заканчивается проигрышем для обеих команд. Игрокам приказано не убивать монстров.
- 17 Ряд оживших статуй, размахивающих массивными башенными щитами, стоит плечом к плечу и окружает внешнюю стену арены. В начале каждого раунда статуи делают шаг на 5 футов вперед, постепенно уменьшая арену.
- 18 Каждой команде разрешено иметь одного стрелка, который должен сидеть на вершине своей башни. Этому стрелку не разрешается стрелять по башне противоположной команды, но он может стрелять по игрокам и даже по мячу. Каждый раз, когда башня поражена, лучник должен сделать спасбросок Ловкости (сложность равна 8 + урон, полученный башней), иначе он будет сбит с башни. Следующее действие лучник должен потратить на то, чтобы подняться обратно на башню или уйти с поля.
- 19 Башня каждой команды построена на спине очень большой черепахи, которая в начале каждого раунда перемещается на 5 футов в случайном направлении. Игрок может своим действием уговорить гигантскую черепаху двигаться в определенном направлении, но если черепаха получает какой-либо урон, она прячется в свой панцирь и остается неподвижной в течение 2 ходов.
- 20 Эта ежегодная игра, называемая Superb-Owl, отличается пышностью и зрелищностью (а также одними из самых тщательно продуманных шоу в перерыве между таймами) среди всех игр. В самой игре участвуют 4 обученных совомедведя, которые присоединяются к каждой команде. Традиционно одна команда носит маски совы, а другая — маски медведя. Совомедведи не будут атаковать друг друга, но будут рвать игроков вражеской команды.

