

Перед игрой, расстановка, стол

Перед игрой

1. Команды случайным образом решают, кто выбирает себе сторону.
2. Выбор между короткими сторонами поля.
3. Броском d8 решаем с какой стороны поля солнце. (Для чего это, читай ниже).

Расстановка

4. Распределив инициативу, команды расставляют по очереди своих персонажей на расстоянии не больше 3 клеток от своего края стола. Первыми ставится персонаж команды, выбравшей сторону.
- 4.2 Выставляя своего персонажа на стол, игрок заявляет, что держит в руках его персонаж (оружие, палочку, свиток, щит и т.д.)
5. В центре поля ставится точка. Затем Команды по очереди расставляют на поле еще 4 точки, на расстоянии не ближе 40 футов к ближайшему союзнику и соседней точке. Расставлять точки начинает команда, выигравшая в выборе стороны.
 - a. Точки для удобства называются цветами или номерами - как удобнее игрокам.
 - b. Точки не являются предметами, их нельзя переносить. Если под точку сколдовать яму, то она превращается в луч, бьющий вниз. Таким образом, точку сможет держать и персонаж на дне ~~общества~~ ямы, и персонаж, стоящий возле нее на поверхности. Если персонажа, держащего точку, подняли вверх (левитация, телекинез, и т.д.), то точка для него тоже считается аналогичным лучом.
 - c. После расположения точек, для каждой из них случайным образом определяется способ захвата. (См. ниже)

- d. В конце раунда становится известно какая точка какой командой захвачена. Для персонажей на поле сражения, это выглядит как бьющий в небо луч соответствующего цвета.

То есть, если персонаж одной команды захватил точку, но рядом стоит невидимый персонаж противника, то в конце раунда из точки будет исходить белый луч, свидетельствующий о том, что она не принадлежит никому - об этом будут знать обе команды.

5. После расставления точек, определения их способов захвата и способностей, команды вытягивают свои миссии. (См. ниже)

Стол

1. Клетки поля должны быть пронумерованы маркером, как в морском бое или шахматах - цифры по вертикали и буквы по горизонтали. Если ваш персонаж в невидимости или прячется, вы можете передавать мастеру на бумажке его местоположение.
 - a. Если вы играете без мастера, вы можете записывать эту информацию на листке, а потом показать сопернику, чтобы он удостоверился, что все было честно.
2. На столе до начала игры располагаются объекты - террейн. Их можно использовать как укрытие для стелса, как удобную точку для обстрела или для решения других тактических задач.
 - a. Половина объектов должны быть повернуты так, чтобы давать укрытие от длинных сторон стола (цифры) и половина - от коротких (буквы). Не более 2 объектов на всем столе могут давать *total cover* со всех сторон. Пример такого объекта - дом, в который можно зайти и спрятаться от всего
 - b. Все объекты считаются каменными.

3. Все объекты на поле бывают 5 высот: 5, 10, 15, 20 и 25 футов. 5-футовые объекты могут служить укрытием для Small и меньше существ, 10-футовые - для Medium и меньше. 15-футовые - для Large и меньше.
4. Каждый объект отбрасывает тень. В целом на это можно забыть, но для некоторых билдов это может быть важно. Длина тени = высоте объекта. Сторона тени - определяется положением солнца.
5. Сложность клаймба на любой объект - 15. Любой объект, не имеющий очевидного способа взобраться (как, например, ступени или лестница) и высотой больше 5 футов, требует клаймба, чтобы оказаться на нем.

Условия победы, очки

Условия победы

1. Побеждает команда, заработавшая больше очков, либо уничтожившая полностью вражескую команду
2. Сражение длится 5 раундов. Но можно продолжить играть и дальше, если
 - a. Обе команды хотят продолжать
 - b. Если одна команда продолжать не желает, ей выгодно закончить поединок сейчас (например, у них больше очков, или вот-вот закончатся нужные бафы), то бросается d20. 13+ - играется еще один ход. Затем 14+. Затем 15+. И так далее до первого непроброса.

Очки: точки, миссий, килы

1. Очки зарабатываются за убийство вражеских персонажей - 1 персонаж = 1 очко.
 - a. Убийством считается ввод персонажа в -хп или полное убийство. Да, если персонажа вылечили и его снова ввели в -хп, то можно на нем заработать очко два и более раз.
2. Очки зарабатываются за захват точек.
 - a. Очки за захват точек считаются на конец раунда.

- b. Чтобы захватить точку, необходимо, чтобы подходящий персонаж встал на нее или на любую соседнюю клетку.
- c. В зоне захвата точек, все проверки на скрытность получают -20.
- d. Каждый ход точка, если остается захваченной, дает очки. Точки, которые расставляла ваша команда, приносят 1 очко, точки, которые расставляла вражеская команда, приносят 2 очка. Центральная точка приносит 3 очка. Также для каждой точки есть свое условие захвата.
- e. Каждая точка даёт 1 раз за игру использовать случайную способность. Способность определяется также случайно после расстановки точек. Активировать способность точки может удерживающий ее персонаж, если он в сознании и если точка успела принести хотя бы 1 очко.
Действие - immediate.

Вот несколько примеров способностей точек:

- *Снимите все негативные эффекты со всех существ на поле боя.*
- *Все призванные существа на поле боя исчезают*
- *Выберите любой элемент террейна высотой до 15 футов включительно. Он исчезает.*

Полный список способностей точек по [ссылке](#).

- f. Персонаж, удерживающий точку, если хочет, может каждый раунд ролить для нее новую способность. Это свободное действие. Ролить новую способность можно, если точка хотя бы 1 раз принесла очки. Рерол уже “использованной” точки не дает возможность снова ее использовать. Нельзя ролить новую способность для точки, которую уже однажды использовали.
- g. Считается, что точка захвачена той командой, чьих персонажей находится в ее зоне захвата больше. Хотя бы один из этих персонажей должен соответствовать условиям для захвата, пройти соответствующую проверку.
- h. Спутники (Eidolon, Animal Companion, Phantom) считаются за персонажа при захвате точки, **если у них 3+ интеллекта**. Но просто призванные существа и фамильяры - нет.
- i. Если удерживавший точку персонаж отходит от нее, желая передать удержание другому союзному персонажу, то этот другой персонаж также должен пройти условие на захват точки.

- j. На проверки для захвата точки можно асистить, все ок
- k. Если персонаж, удерживавший точку, попал под действие полного контроля или оказался в минусах, то после окончания этого эффекта, он снова должен захватить точку
- l. Если в зоне захвата точки находится равное количество персонажей с обеих сторон, считается, что она принадлежит никому.

Вот несколько примеров условий захвата точек:

- *Эту точку может захватить персонаж, имеющий доступ к арканной магии*
- *Для захвата точки пройдите проверку по Силе со сложностью 12*
- *Для захвата этой точки, необходимо пройти Use Magic Device 20*

Полный список условий для захвата точек по [ссылке](#).

- 3. Очки зарабатываются за выполнение миссий. Каждая команда вытягивает количество миссий, равное среднему значению (округление по обычным правилам) харизмы среди + 1. (среди выставленных на поле персонажей до бафов)
 - a. Каждый ход можно отложить свои миссии и вытянуть новые.
 - b. Если миссия выполнена, она откладывается в сторону и тянется новая.
 - c. Если миссию выполнить невозможно, она откладывается и вытягивается новая
 - d. Миссии нельзя выполнять задним числом, [если в самой миссии не написано обратного](#)

Вот примеры миссий:

- *Персонаж вашей команды должен пережить 3 атаки противника (AoE тоже считается), не теряя сознание. 3 очка.*
- *Овладейте точкой, для захвата которой необходим доступ к божественной магии. Получите 1 очко.. Если это была вражеская точка, то получите 2 очка.*
- *Один и тот же ваш милишник ввел в минус 2 вражеских персонажей. Получите 1d4 очка.*

Полный список возможных миссий по [ссылке](#).

Общая механика, изменения, баны

Общая механика

1. В целом правила остаются прежними, мы же играем в пасфиндер))000)
2. Отматывать время нельзя, спасибо, Слава
3. По умолчанию игра происходит в дневное время суток при *normal light* и безветренной сухой погоде.
4. В фазе расстановки все знают друг о друге и поэтому тут нет сюрпрайз раунда.
5. Если персонаж с начала боя не ходил, он все равно не считается флетфутед.
6. На ход дается 3 минуты. Игроки по обоюдной договоренности могут менять это, как хотят.
7. Не забываем, что нельзя покупать вещи стоимостью больше половины стартовых денег.
8. Классовые способности, (но не заклинания) которые длятся весь день или пока не будут использованы - считаются по умолчанию активированными 🔥.
9. Все еще нельзя спелы активировать таким образом.
10. Откатывать время назад нельзя. Что сделано на твоём ходу, то сделано.
11. Ретрейнить фиты нельзя
12. Фиту берутся на том уровне, на котором они доступны и персонаж получает фит
13. На команду не более 1 персонажа со спутником (*Eidolon*, *Animal Companion*, *Phantom*)
14. В один момент времени в невидимости может находиться не более одного персонажа на команду.

7.1 Любая невидимость действует 1 раунд (как ваниш с 1 caster level). В начале его следующего хода, она спадает с персонажа.

15. Не забывать учитывать перегруз!
16. Стелс или невидимость во время расстановки действуют только с момента хода этого персонажа. То есть, нельзя поставить персонажа на стол и сразу же объявить его спрятавшимся/невидимым.

Изменения

1. У нас есть 0 раунд. В него можно действовать, как во время сюрпрайз раунда (мув или стандарт), но не двигаться, менять инициативу, взаимодействовать с противником или полем. Если имеются способности, позволяющие полноценно действовать в сюрпрайз раунд, то они работают. Все наложенные бафы и использованные в этом раунде способности озвучиваются вслух.

2. Новая инициатива. Первым ходит игрок с самой высокой инициативой. Но вторым ходит обязательно игрок с самой высокой инициативой из противоположной команды. Далее игрок со вторым значением инициативы из первой команды, затем снова из противоположной и т.д.

Пример:

Персонажи команды А наролили инициативу 25, 26 и 27. Персонажи команды Б наролили инициативу 10, 11 и 12. Ход будет в таком порядке - 27-12-26-11-25-10.

1.1 Можно передавать свою инициативу следующему персонажу после себя, сразу после того, как инициатива стала известна. 1 раз на команду

1.2 Правила инициативы (откладывание и заготовленные действия) уже во время боя действуют по обычным правилам, без изменений.

Откладывать инициативу можно 1 раз на персонажа в ход.

2. Статусы (*sleep, daze, stun, fear, dominate, murderous command, confused, suggestion, cowering, fascinated, frightened, panicked, paralyzed*) и прочие эффекты, причиняющие полную потерю контроля над персонажем действуют всегда только 1 раунд.
3. Статусы, причиняющие частичную потерю контроля (*entangle, blind, exhausted, staggered, nauseated*) действуют всегда только 2 раунда. Одно заклинание/способность не может отнять у вас контроль больше, чем на 2 раунда, каким бы не был вординг.

3.1 Яма считается частичной потерей контроля, если в ней кто-то оказывается. В прочих случаях, у нее нормальная длительность

3.2 *Grappled* и *pinned* от заклинаний/способностей - считаются соответственно частичной и полной потерей контроля. Но не если это результат боевого маневра персонажа.

3.3 Раунды контроля начинаются с момента вступления контроля в силу. Не мандитесь.

4. На призванных существ контроль действует обычное время.
5. Если существо призвано стандартным действием и тут же на вас нападает, вы считаетесь для него flat-footed. Но внезапная телепортация к вам за спину не дала вас flat-footed. Если только вы не докажете обратного правилами.

5.1 Стелс действует по обычным правилам для персонажей, находящихся в невидимости или консилменте, вроде тьмы и соответственно, правила flat-footed также работают обычным образом для данных условий

6. Местность, в которой проходит поединок, считается универсальной. То есть, действуют эффекты от любого favorite terrain.

7. Эффекты, зависящие от мировоззрения, действуют максимально, вне зависимости от мировоззрения цели. То есть, *Smite Evil/Good*, применяется к любому противнику, *Burst of Radiance* наносит урон всем противникам и т.д.
8. Любой *Stealth check* требует отдельного мув экшна.

Пример:

Если персонаж перебежал на 6 клеток, а потом ударил, то у него уже не остается действий на стелс.

8.1 Если персонаж находится за Total Cover, но не проходил проверку по скрытности, то игрок-противник знает, где он находится и может пойти своим персонажем, чтобы его найти, это не считается метагеймом.

8.2 В Total Concealment (например, невидимость) стелс действует по обычным правилам, как часть движения.

9. Любое действие, заставляющее противника делать любые броски, считается агрессивным и выводит из невидимости. Создание ямы под ногами противника, делает тебя видимым, Слава.
10. AoE заклинания, накладывающие негативный эффект, делятся столько же, сколько и их эффект (см. пункты 2, 3 и 4 выше)
11. За стеной можно спрятаться от burst AoE (например, fireball, cone of cold, burst of radiance). Чтобы узнать скрывает стена или нет, надо провести от источника AoE прямую до персонажа. Если это не удастся - персонаж смог укрыться.
12. Для AoE заклинаний целью может быть или персонаж, или видимая точка на земле. Но не точка в воздухе. Террейн не является землей.
13. Если игрок закладывает в своих персонажей перед сражением *mesmerist tricks*, то он должен их где-то на листке записать (что и в кого заложено), чтобы потом продемонстрировать оппоненту, в случае необходимости
14. Не забывать про:

Perception Modifiers	DC Modifier
Distance to the source, object, or creature	+1/10 feet
Through a closed door	+5
Through a wall	+10/foot of thickness

15. Иллюзии. Если реальность созданной иллюзии вызывает сомнения, то даже не взаимодействуя с ней, можно попробовать спелкравт чек 20+ур заклинания чтобы понять что это иллюзия. В случае успеха, она тем не менее продолжает существовать.

Пример 1:

персонаж А видит как прямо перед ним появляется стена. Стены просто так не появляются и потому пробросив чек, он понимает что это иллюзия. Тем не менее за этой стеной от персонажа А все ещё можно прятаться.

Пример 2:

персонаж А заходит за угол здания и видит там иллюзорную стену. Персонаж А не видел, как эта стена создавалась и потому не будет знать, что она иллюзорная, пока не повзаимодействует с нею - обычные правила иллюзии.

Гейский и наглый метагейм по отношению к иллюзиям накладывает на команду штраф 10 очков. Мы за нормальные и честные отношения.

Запрещено

1. Все формы полета - заклинания, классовые и расовые способности, трансформация в других существ и так далее. Но левитировать можно. Фамильяры, призванные существа и спутники летать могут. Но не персонаж, сидя на них, или будучи у них в лапах.
2. Крафт перед игрой, ради уменьшения стоимости закупа

Персонажи

Правила создания персонажа

1. 8 уровень
2. Поинтбай 25
 - 1.1. Не опускать статьи ниже 7, даже с учетом расовых и возрастных штрафов
2. Разрешены все расы от Paizo до 15 RP. Из рас, для которых RP не прописан, разрешены эти: *kitsune*, *samsaran*, *wayangs*, *aquatic elf*, *calogni*, *kuru*, *gillmen*, *orang-pendak*, *deep one hybrid*, *vine leshy*
3. Разрешены все классы от Paizo
4. Разрешен как обычный мультикласс, так и *Variant Multiclassing* из Pathfinder Unchained
5. Разрешена *Combat Stamina*.

Изменения в создании персонажей

1. Фиты *Power Attack*, *Piranha Strike*, *Deadly Aim* больше фитами не являются, теперь это просто опции и у всех они имеются по умолчанию
2. ХП всегда берется максимальным
3. Легкие и тяжелые щиты (но не башенные и не баклеры) дают на 1 AC больше.
4. Разрешенные Animal Companions: [список](#)
5. Vampire Hunter на сайте d20pfsrd отнесен к базовым классам. Это ошибка администрации сайта.

6. Тряпочники (*Wizard, Sorcerer, Arcanist, Psychic, Witch*) и архетипы без специализации в доспехе, но с доступом к заклинанию *Mage Armor* начинают с наложенным *Mage Armor*
7. Изменения в работе заклинаний из-за классовых опций применяются только к заклинаниями этого класса.

Например:

Bloodline Mutation является классовой особенностью чародея. Бонус к урону от Bloodline Mutation будет применяться только к заклинаниям чародея.

Таким образом, если у вас билд Чародей 1/Оракул огня 7, бонуса к урону заклинания Огненный Шар из спеллиста оракула не будет, так как Огненный Шар не доступен Чародею 1 уровня.

Инвентарь и закупка

1. Закуп по 20000 золота на персонажа.
z
 - 1.1. На этапе создания передавать деньги и вещи с одного персонажа на другого нельзя.
2. Предметы с зарядами покупаются по цене полностью заряженного предмета
3. CL вещи должен быть не больше вашего уровня (8)
4. Так же и со стрелами, болтами и проч.: Покупаются сразу пачкой в 50шт

Баны

8. Зрр
9. Лидершип, найм.
3. Ганслингер, старый призыватель, архетип синтезист
4. Огнестрельное оружие
5. Священная Геометрия
6. Monster Feats
7. Технологическое оборудование, аугментация
8. Расовые трейты, которые дают дополнительные Race Points.

Например:

Draconic Heritage (4 RP) , Behind the Veil (1 RP), Dusksight (2 RP) и все прочие.

9. Каждого класса на команду можно взять 8 уровней. Спасибо, Леша!

Например:

Ты можешь сделать одного варвара 8 уровня или 4 разных персонажей с мультиклассом в варвара на 2 уровня.

10. Drawbacks запрещены

11. Фит Bewildering Coan
12. Antagonize
13. Ki Diversity
14. Preconstructed Spellbooks
15. Cyclops Helm
16. Second Chance (треит)

Лига: очки, вызов на поединок

Очки

Есть 2 типа очков. **Игровые** очки - очки, которые вы зарабатываете непосредственно на поле за килы, точки и миссии. Все очки, о которых говорилось в разделах про точки и миссии - это **Игровые** очки.

Общие очки - ваши очки из общего зачета лиги, те, которые вы получаете за победы в игре.

1. За победу с разницей 4-5 Игровых очков включительно, победитель получает 3 Общих очка, а проигравший 1.
2. За победу с разницей в 1 Игровое очко, победивший получает 3 Общих очка, а проигравший 2.
3. За победу с разницей в 6 – 15 включительно игровых очков победитель получает 3 Общих очка, а проигравший 0.
4. За победу с разницей более 15 игровых очков, победитель получает 4 Общих очка, а проигравший - 0.
5. За победу с разницей в 25 и каждые 10 Игровых очков сверху, количество полученных Общих очков увеличивается на 1. То есть при победе 26-1, победитель получит 5 Общих очков. При победе 36-1, победитель получит 6 Общих очков. И так далее.
6. За ничью обе команды получают по 1 Общему Очку
7. Расчет общих очков за фул вайп противника:
 - a. За снос противника со стола на 5 ходу, победитель получает 4 Общих очка.
 - b. Если удалось снести противника со стола быстрее, чем за 5 раундов, то Общие очки рассчитываются по такой формуле $4+(5-X)$, где X - количество раундов, за которые удалось снять

противника со стола. Например, вы сняли противника со стола за 3 раунда. $5-3=2$. $4+2=6$. 6 очков за победу, это как если бы вы победили с перевесом 35 очков, что очень сложно сделать, как и снять противника за 3 раунда.

- c. Если удастся снести противника со стола на 6+ раунд, то победитель получает 3 Общих очка, а проигравший ожидаемо 0.
 - d. Если обе команды одновременно сняли друг друга со стола (пол), то результат считается по разнице Игровых очков.
8. Мертвым считается персонаж, который на конец боя находится в -хп и без сознания. Паралич, оглушение и другие аналогичные эффекты не считаются потерей сознания.
9. Якщо в обох команд в кінці ліги однакова кількість турнірних очок, то высчитывается средняя разница в очках за все игры в лиге, где проигрышные игры приносят отрицательные очки. Большее значение разницы - приносит победу. Если и тут одинаковое значение, то назначается дополнительная игра друг с другом для победы.
10. [Ссылка](#) на таблицу с результатами игр

Вызов на поединок

1. Если команда хочет сыграть с другой - она делает ей вызов в чате. Команда, которой бросили вызов, обязана в течении недели сказать, когда они смогут встретиться для игры, иначе получает автоматическое поражение "Снос со стола на 5 ход".
2. Команда имеет право 1 раз переносить дату встречи.
3. Отказ от встречи - автоматическое поражение "Снос со стола на 5 ход".