

付録：状態一覧；Condition List

状態；Condition

状態とはゲーム内で受ける一時的なキャラクターのありさまである。各状態の項目では、その状態を受けているキャラクターに及ぼされる影響と、(もしルールの存在するならば) その状態を終了させる方法が定義されている。

この付録には、以下の状態についての項目が存在する：

気絶状態；Unconscious	恐怖状態；Frightened	拘束状態；Restrained
消耗状態；Exhaustion	石化状態；Petrified	聴覚喪失状態；Deafened
つかまれた状態；Grappled	毒状態；Poisoned	不可視状態；Invisible
伏せ状態；Prone	麻痺状態；Paralyzed	魅了状態；Charmed
無力状態；Incapacitated	盲目状態；Blinded	朦朧状態；Stunned

※「重傷状態」は状態とついているが、これらの状態とは異なる

状態は重複することはない。クリーチャーは各状態を受けているか受けていないかどちらでしかない。ただし、消耗状態は例外であり、複数回受けたならば、それが段階によって表される。

気絶状態 (状態)；Unconscious [Condition]

気絶状態である間、君は以下の影響を受ける：

- 君は無力状態かつ、伏せ状態でもある。手にしていたものはすべて落とす。気絶状態が終了しても、立ち上がらない限り伏せ状態のままである。
- 君の移動速度は0になり、増加させることはできない。
- 君を目標とした攻撃ロールは有利を得る。
- 君は【筋力】セーブと【敏捷力】セーブに自動的に失敗する。
- 君に対して5フィート(1.5m)以内から行われた攻撃ロールがヒットしたならば、そのヒットはd20の目に関わらずクリティカル・ヒットになる。
- 君は周囲の状況を認識できない。

恐怖状態 (状態)；Frightened [Condition]

恐怖状態である間、君は以下の影響を受ける：

- 君は君を恐怖状態にしているものに視線が通っている限り、能力値判定と攻撃ロールに不利を受ける。
- 君は自ら進んで恐怖の源へ近づくように移動することはできない。

拘束状態 (状態)；Restrained [Condition]

拘束状態である間、君は以下の影響を受ける：

- 君の移動速度は0になり、増加させることはできない。
- 君を目標とした攻撃ロールは有利を得る。君が行う攻撃ロールには不利を受ける。
- 君は【敏捷力】セーブに不利を受ける。

消耗状態 (状態)；Exhaustion [Condition]

消耗状態である間、君は以下の影響を受ける：

消耗段階：この状態は累積する。君が消耗状態を受けるたびに、君の消耗状態が1段階上昇する。消耗状態が6段階まで上昇すると、君は死亡する。

D20 判定への影響：君がD20判定を行う時、その結果は君の消耗状態の1段階につき-2される。

移動速度減少：君の移動速度は、君の受けている消耗状態の1段階につき5フィート(1.5m)減少する。

消耗状態からの回復：1回の大休憩を終了することで、君の消耗状態は1段階下がる。現在の消耗状態の段階が1未満になったなら、君の消耗状態は終了する。

石化状態 (状態)；Petrified [Condition]

石化状態である間、君は以下の影響を受ける：

- 君は着用または運搬していた非魔法的な物品すべてとともに、自律行動能力を持たない堅い物体(通常は石)に変化する。重量は10倍になり、年をとることは無くなる。
- 君は無力状態でもある。
- 君の移動速度が0になり、増加させることはできない。
- 君への攻撃ロールは有利を得る。
- 君は【筋力】セーブと【敏捷力】セーブに自動的に失敗する。
- 君はあらゆるダメージへの抵抗を得る。
- 君は毒状態への完全耐性を得る。

聴覚喪失状態 (状態)；Deafened [Condition]

聴覚喪失状態である間、君は以下の影響を受ける：

- 君は音を聞くことができず、聴覚を必要とする能力値判定には自動的に失敗する。

つかまれた状態 (状態)；Grappled [Condition]

つかまれた状態である間、君は以下の影響を受ける：

- 君の移動速度が0になり、増加させることはできない。
- 君は、君をつかんでいる者以外を目標とした攻撃ロールに不利を受ける。
- 君をつかんでいる者は、君を引きずったり運んだりして連れて移動できる。ただし、君が超小型であるか、つかんでいる者よりも2段階以上サイズが小さくなければ、つかんでいる者は1フィート(30cm)移動するごとに、余分に1フィート分(30cm)の距離を移動するものと数える必要がある。

毒状態 (状態)；Poisoned [Condition]

毒状態である間、君は以下の影響を受ける：

- 君は攻撃ロールと能力値判定に不利を受ける。

不可視状態 (状態)；Invisible [Condition]

不可視状態である間、君は以下の影響を受ける：

- 君はイニシアチブ判定に有利を得る。
- 目標が見えていなければならない効果は、その効果の使用者が何らかの方法で君を見ることができない限り、君に影響を与えない。君が着用または運搬している物品すべても見えなくなる。
- 君を目標とした攻撃ロールは不利を受け、君の攻撃ロールには有利を得る。あるクリーチャーが何らかの方法で君を見ることができると、そのクリーチャーはこれらの影響を受けない。

伏せ状態 (状態) ; Prone [Condition]

伏せ状態である間、君は以下の影響を受ける：

- 君は這い進む移動をするか、君の移動速度の半分 (切り捨て) に等しい距離を移動したのとして立ち上がって伏せ状態を終了させることしかできない。もし君の移動速度が0ならば、立ち上がることもできない。
- 君は攻撃ロールに不利を受ける。君から5フィート (1.5m) 以内のクリーチャーが君へ行う攻撃ロールは有利を得て、それ以外のクリーチャーが君へ行う攻撃ロールは不利を受ける。

麻痺状態 (状態) ; Paralyzed [Condition]

麻痺状態である間、君は以下の影響を受ける：

- 君は無力状態でもある。
- 君の移動速度が0になり、増加させることはできない。
- 君は【筋力】セーブと【敏捷力】セーブに自動的に失敗する。
- 君を目標とした攻撃ロールは有利を得る。
- 君から5フィート (1.5m) 以内から行われた攻撃ロールがヒットしたならば、そのヒットは出た目に関わらずクリティカル・ヒットになる。

魅了状態 (状態) ; Charmed [Condition]

魅了状態である間、君は以下の影響を受ける：

- 君は君を魅了状態にした相手を、攻撃することも、ダメージを与える能力や魔法的な効果の目標とすることもできない。
- 君を魅了状態にした相手は、君との社交的なやりとりをするための能力値判定に有利を得る。

無力状態 (状態) ; Incapacitated [Condition]

無力状態である間、君は以下の影響を受ける：

- 君はアクションもボーナス・アクションもリアクションも行えない。
- 君は精神集中を維持できない。
- 君は言葉を発することができない。
- 君はイニシアチブ判定に不利を受ける。

盲目状態 (状態) ; Blinded [Condition]

盲目状態である間、君は以下の影響を受ける：

- 君は物を見ることができず、視覚を必要とする能力値判定に自動的に失敗する。
- 君を目標とした攻撃ロールは有利を得る。君の行う攻撃ロールは不利を受ける。

朦朧状態 (状態) ; Stunned [Condition]

朦朧状態である間、君は以下の影響を受ける：

- 君は無力状態でもある。
- 君は【筋力】セーブと【敏捷力】セーブに自動的に失敗する。
- 君を目標とした攻撃ロールは有利を得る。

その他 ; Other Status

以下は状態のタグは持たないが、キャラクターが陥る様々な状況をルールとしてあらわしたものである。

死亡 ; Dead

死亡したクリーチャーはHPを持たず、まずレイズ・デッドやリヴィヴィファイなどで蘇生されない限り、そのHPを回復させることができない。

クリーチャーが蘇生された場合、蘇生した効果によってそのクリーチャーの蘇生時点でのHPが決まる。特に記載がなければ、そのクリーチャーが死亡した時点で受けていた状態、魔法的感染、呪いなどは、それらの持続時間が終了していなければ、再び効果を発揮する。ただし、クリーチャーが消耗状態を得ている状態で死亡していたならば、消耗状態は1段階減少して蘇生される。そのクリーチャーが1つ以上の魔法のアイテムに同調していたなら、その同調は終了している。

重傷状態 ; Bloodied

あるクリーチャーのHPが最大値の半分以下であるならば、そのクリーチャーは重傷状態である。重傷状態そのものに固有のルールはないが、一部の特徴でクリーチャーが重傷状態であるかないかを参照することがある。

容体安定化 ; Stable

クリーチャーのHPが0であっても、そのクリーチャーが容体安定化していれば死亡セーヴィング・スローを行う必要はない。「ゲームの遊び方」の「ダメージと回復」も参照すること。