

Conditions	状態	ページ	
Conditions Blinded	盲目状態	442	君はものを見ることができない。君にとってすべての通常地形[normal terrain]は移動困難地形[difficult terrain]となる。君は視覚[vision]を用いた調査を一切行えなくなる。君がものを見て行う必要がある知覚[Perception]判定は自動的に大失敗[critically fail]となる。また、視覚[vision]のみが明瞭な感覚[precise sense]である場合は、知覚[Perception]判定に-4ステータスペナルティ[status penalty]を受ける。君は視覚[visual]効果に完全耐性[immune]を持つ。盲目状態[Blinded]は目が眩んだ状態[dazzled]を上書きする。
Conditions Broken	破損状態	442	破損状態[Broken]は物体にのみ影響する状態である。物体が破損状態[Broken]になるのはダメージによってヒット・ポイントが減少して破損閾値[Broken Threshold]より低くなった場合である。鍵以外の破損状態[Broken]になった物体は通常通り機能せず、ボーナスも与えない。破損状態[Broken]になったとしても、鐘はACにアイテム・ボーナス[item bonus]を与えるが、カテゴリに応じて状態ペナルティ[status penalty]を課せられる。軽装鎧は-1、中装鎧は-2、重装鎧は-3である。 破損状態[Broken]のアイテムは持ち運んだり身につけたりすることで通常発生するペナルティや制限を依然として負わせる。例えば、破損状態[Broken]の鐘は敏捷力修正の上限[Dexterity modifier cap]やチェックペナルティ[check penalty]などを負わせる。自動的破損状態[Broken]にする効果を受けたアイテムのヒット・ポイントが破損閾値[Broken Threshold]より多い場合、その効果はアイテムのヒット・ポイントを破損閾値[Broken Threshold]と同じ値まで減少させる。
Conditions Clumsy	よたつき状態	442	君の移動はよたつき、不正確なものとなる。よたつき状態[Clumsy]には常に値が含まれている。君はこの状態の値に等しい値の状態ペナルティ[status penalty]を【敏捷力】ベースの判定や難易度(ACや反応セーブ、遠隔攻撃ロールや【軽装】[Acrobatics]、【隠密】[Stealth]、【盗賊】[Thievery]を使用した技能判定)に受ける。
Conditions Concealed	視認困難状態	442	濃い霧やその他不明瞭な何かによって、君を他のクリーチャーが視認するのは難しくなる。君はあるクリーチャーに対して視認困難状態[concealed]になっても、他のクリーチャーに対してはそうならないことがある。視認困難状態[concealed]になっている間、君は可視状態[observed]ではあるものの、対象に取るのは難しくなる。君を視認困難状態[concealed]とするクリーチャーが、君を攻撃や呪文、その他の効果の対象とするためには難易度5の平目チェック[flat check]に成功しなければならない。この判定に失敗した場合、君はその影響を受けない。エリア効果[Area effects]はこの平目チェック[flat check]の対象とならない。
Conditions Confused	混乱状態	442	君は自分を見失い、てらめな攻撃をする。君は立ちすくみ状態[off-guard]であり、誰も味方として扱わない(彼らにとって君は味方となるかもしれない)。君は行動遅延[Delay]や待機[Ready]、リアクションを行うことができない。 君はすべてのアクションを打撃[strike]が攻撃的なキンドトリップに使用できるが、GMは君に攻撃の助けとなる他のアクション(武器を抜いたり、対象を間合いの中に入れるために移動したり、など)を使用させることができる。君が攻撃する対象はGMがランダムに決定する。君が攻撃できる対象がない場合、君は自分を対象にする。この場合自動的に命中する[automatically hitting]が、クリティカル・ヒットにはならない。君が攻撃したり呪文を発動したりすることができない場合、君は支離滅裂なことを口走ってアクションを浪費する。 攻撃や呪文によってダメージを受けるたび、混乱状態[Confused]から回復するために難易度[DC]11の平目チェック[flat check]を行う。成功すれば混乱状態[Confused]は終了する。
Conditions Controlled	支配状態	442	君は命令されたり、魔法的に支配[magically dominated]されたり、意思を屈辱させられたりした。支配者[controller]は君の行動を決定し、君が使用できるすべてのアクションを(攻撃やリアクション、たとえ行動遅延[delay]でも)行わせることができる。通常、支配者[controller]は君を支配する[controlling]際に自分のアクションを使用する必要はない。
Conditions Dazzled	目が眩んだ状態	442	君の目は過度な刺激に曝されたか、視界が揺らんでいる。視覚[vision]のみが君の明瞭な感覚[precise sense]である場合は、すべてのクリーチャーと物体は君にとって視認困難状態[concealed]扱いとなる。
Conditions Deafened	聴覚喪失状態	443	君は聞き取れない。君は聴覚を必要とする知覚判定に自動的に大失敗する[automatically critically fail Perception checks]。君はイニシアチブを決定する際の知覚判定と、音に依存する他の感覚にも依存する判定に-2の状態ペナルティ[status penalty]を受ける。君が聴覚[auditory]特性を持つアクションを行う場合、君は難易度[DC]5の平目チェック[flat check]に成功しなければならない。失敗したらそのアクションは失われる。この判定は、アクションを使用した後、かつ何らかの効果が発生するまでの間に行う。君は聴覚喪失状態[Deafened]である間、聴覚効果[auditory effects]に対する完全耐性[immune]を得る。
Conditions Doomed	凶兆状態	443	君の魂[soul]は、君を死に追いやる強力な力に囚われる。凶兆状態[Doomed]は常に値を有する。君が死亡[die]する際の瀕死状態[Dying]の値は、凶兆状態[Doomed]の値と等しい分だけ減少する。君の瀕死状態[Dying]の最大値が0になった場合、君は即座に死亡[die]する。君が死亡[die]したら、凶兆状態[doomed]ではなくなる。
Conditions Drained	吸精状態	443	君の凶兆状態[Doomed]の値は、一晩完全に休息する[full night's rest]たびに1つ減少する。 生命力や血液、その他の類した要素が喪われることによって、君の健康や活力が枯渇する。吸精状態[Drained]は常に値を有する。君は頑健セーブ[Fortitude saves]など、あらゆる耐久力をベースにした判定[Constitution-based checks]に吸精状態[Drained]の値に等しい状態ペナルティ[status penalty]を受ける。また、君は君のレベル(最低1)に吸精状態[Drained]の値を乗算した値に等しい分だけヒット・ポイントと、君の最大ヒット・ポイントも同じ分だけ減少する。例えば、君の3レベル・キャラクターが吸精状態3[Drained 3]になった場合、君は9ヒット・ポイントを失い、また最大ヒット・ポイントが減少する。これらでヒット・ポイントも失ってもダメージを受けたことにはならない。 君の吸精状態[Drained]の値は、一晩完全に休息する[full night's rest]たびに1つ減少する。これにより君の最大ヒット・ポイントは増加するが、君が失ったヒット・ポイントが即座に回復するわけではない。
Conditions Dying	瀕死状態	443	君は出血しているか、そうでなければ死の扉の前にいる。この状態である間、君は気絶状態[Unconscious]である。瀕死状態[Dying]は常に値を有しており、この値が4に達したとき君は死ぬ[die]。君が瀕死状態[Dying]である間、君は毎ラウンド君のターン開始時、状態がよくなったか悪くなったかを決めるため回復判定[recovery check](411ページ参照)を行わなければならない。瀕死状態[Dying]である間、君がダメージを受けたら瀕死状態[Dying]の値が1増加する。敵のクリティカル・ヒットによるダメージを受けたか、君の回復判定[recovery check]が大失敗[critical failure]した場合は2増加する。 君が回復判定[recovery check]に成功して瀕死状態[Dying]ではなくなったとしても、依然としてヒット・ポイントは0であり、気絶状態[Unconscious]のままであるが、気絶状態の説明にある通り君は目覚める[wake up]ことができる。君のヒット・ポイントが1以上であれば、自動的に瀕死状態[dying]ではなくなり、目覚めることができる。瀕死状態[dying]でなくなる度に、君は重症状態[wounded]が1増加する。君が既に重症状態[wounded]である場合、君の重症状態[wounded]の値は1増加する。
Conditions Encumbered	過重状態	443	君は、自分が管理できる域を超えた荷重を持ち運んでいる。君が荷重状態[Encumbered]である間、よたつき状態1[clumsy 1]になり、君が持つすべての移動速度[speed]-10のペナルティを受ける。君の移動速度[speed]に対するすべてのペナルティと同様、この状態が君の移動速度[speed]を5以下に減少させることはない。
Conditions Enfeebled	虚弱状態	443	君は肉体的に弱っている。虚弱状態[Enfeebled]は常に値を有する。虚弱状態[enfeebled]である間、君は筋力をベースにした近接攻撃ロールや、筋力をベースにしたダメージロール、(運動)[Athletics]判定などのような筋力をベースにしたロール[Strength-based rolls]や難易度[DC]に虚弱状態[Enfeebled]の値に等しい状態ペナルティ[status penalty]を受ける。
Conditions Fascinated	恍惚状態	443	君は周囲で起こっている他のすべての事柄から注意を逸らされ、何かに注意を向けざるを得なくなる。君は知覚と技能判定に-2状態ペナルティ[status penalty]を受ける。また、君を魅了している対象(あるいは意図した結果)に関連した内容でない限り、精神集中アクション[concentrate action](訳注:精神集中[concentrate]特性を持ったアクションと思われる)を使用することができない。これはGMが決定する。君は対象、対象を捜したり[Seek]知識の想起[Recall Knowledge]をすることはできるかもしれないが、別のクリーチャーを対象としたり呪文を発動することはできないだろう。この状態はクリーチャーが敵対的なアクション[hostile actions]を君や君の味方に対して取ったときに終了する。
Conditions Fatigued	疲労状態	444	君は疲労し、旅力を奮い起こすことができない。君はACとセービング・スローに-1状態ペナルティ[status penalty]を受ける。君は438-439ページにあるような、旅中[while traveling]で行う探索活動[exploration activities]を行うことができない。疲労状態[fatigue]は一晩完全に休息する[full night's rest]ことで取り除かれる。
Conditions Fleeing	逃亡状態	444	君は恐怖[feared]やその他の強制によって逃亡せざるを得ない。君は自分のターンで、自分の各アクションを使用して逃亡状態[fleeing]の原因から出得る限り適切な方法で逃走しなければならない(逃亡[flee]するために移動アクション[move actions](訳注:移動[move]特性を持ったアクションと思われる)を使用したり、逃走を阻む扉を開けたり、などである)。通常、原因は状態を与えた効果やクリーチャーであるが、効果によってはそれ以外のものを発生源として定義している場合もある。逃亡状態[Fleeing]である間、君は行動遅延[Delay]や待機[Ready]を行うことができない。
Conditions Friendly	友好的状態	444	この状態はクリーチャーの特定のクリーチャーに対する気持ちを反映するもので、(呪文のような)超自然的効果[supernatural effects]のみがPCにこの状態を与えることができる。あるキャラクターに対して友好的状態[Friendly]であるキャラクターは、そのキャラクターに好意を持っている。キャラクターからの依頼が簡単かつ安全で、遂行するのに対してコストがかからないものである限り、同意する可能性が高い。キャラクター(またはその味方の一人)が敵対的なアクション[hostile actions]をそのクリーチャーに対してとった場合、そのクリーチャーは敵対的なアクション[hostile actions]の厳しさに応じた悪印象の状態になる。これはGMが決定する。
Conditions Frightened	恐れ状態	444	君は恐怖に囚われ、自分の気力を制御しようと努力する。恐れ状態[Frightened]は常に値を有する。君はすべての判定と難易度[DC]に恐れ状態[Frightened]の値に等しい状態ペナルティ[status penalty]を受ける。特記がない限り、君のターンが終了する度に恐れ状態[Frightened]の値は1減少する。
Conditions Grabbed	つかまれた状態	444	君は別のクリーチャーによって固定され、立ちすくみ状態[off-guard]と動けない状態[immobilized]になる。つかまれた状態[Grabbed]のまま操作アクション[manipulate action](訳注:操作[manipulate]特性を持ったアクションと思われる)を行うことができる。君は難易度[DC]5の平目チェック[flat check]に成功しなければならない。失敗したらそのアクションは失われる。この判定は、アクションを使用した後、かつ何らかの効果が発生するまでの間に行う。
Conditions Helpful	協力的状態	444	この状態はクリーチャーの特定のクリーチャーに対する気持ちを反映するもので、(呪文のような)超自然的効果[supernatural effects]のみがPCにこの状態を与えることができる。あるキャラクターに対して協力的状態[Helpful]であるキャラクターは、そのキャラクターを積極的に援助したいと考えている。キャラクターからの依頼が協力的状態[helpful]にあるクリーチャーの目標や生活の質を犠牲にしないものである限り、同意する可能性が高い。キャラクター(またはその味方の一人)が敵対的なアクション[hostile actions]をそのクリーチャーに対してとった場合、そのクリーチャーは敵対的なアクション[hostile actions]の厳しさに応じた悪印象の状態になる。これはGMが決定する。
Conditions Hidden	隠れた状態	444	君がクリーチャーから隠れた状態[hidden]である間、そのクリーチャーは君がその空間にいることは知っているが、君の正確な位置を見分けることができない。通常、君は(隠密)による隠れ身[Stealth to Hide]を使用して隠れた状態[hidden]になる。不明瞭な感覚[imprecise senses]のみを使用してクリーチャーを捜したり[seeking]場合、クリーチャーは可視状態[observed]ではなく隠れた状態[hidden]となる。君が隠れた状態[hidden]になっているクリーチャーは、君にとって立ちすくみ状態[off-guard]であり、君を攻撃や呪文、その他の効果の対象とするためには難易度[DC]11の平目チェック[flat check]に成功しなければならない。範囲効果[Area effects]はこの平目チェック[flat check]を行う必要はない。 クリーチャーは、417ページに記載されているように君を可視状態にする[observe]ために捜し[seek]アクションを行うことができる。
Conditions Hostile	敵対的な状態	444	この状態はクリーチャーの特定のクリーチャーに対する気持ちを反映するもので、(呪文のような)超自然的効果[supernatural effects]のみがPCにこの状態を与えることができる。あるキャラクターに対して敵対的な状態[Hostile]であるキャラクターは、そのキャラクターに対して積極的に危害を加えようとする。必ず攻撃するわけではないが、キャラクターからの依頼を受け入れることはない。
Conditions Immobilized	動けない状態	444	君は移動することができない。君は移動[move]特性を持ったアクションを一切使用することができない。君が何かによって拘束されることで動けない状態[Immobilized]になっている場合、外部からの力が君をその空間から動かそうとしたら、その力は君をその場に拘束している効果の難易度[DC]が、君を拘束しているモンスターの適切な防壁値(通常は頑健難易度[Fortitude DC])に対する判定に成功しなければならない。
Conditions Indifferent	中立的状態	444	この状態はクリーチャーの特定のクリーチャーに対する気持ちを反映するもので、(呪文のような)超自然的効果[supernatural effects]のみがPCにこの状態を与えることができる。あるキャラクターに対して中立的状態[Indifferent]であるキャラクターは、そのキャラクターに対してどのような態度を取るかまったく定まっていない。あるクリーチャーのキャラクターに対する態度は、特記がない限り中立的状態[indifferent]であるものとする。

Conditions	状態	ページ	
Column Groups of conditions	状態のグループ	443	いくつかの状態はお互いに関連していたり、共通のテーマを持っている。お互いがどのように影響しあっているかを理解するのに、それぞれの状態を一緒に見ることは有益である。 探知 [Detection] : 可視状態 [Observed], 隠れた状態 [hidden], 未探知状態 [undetected], 未察知状態 [unnoticed] 感覚 [Senses] : 盲目状態 [Blinded], 視認困難状態 [concealed], 目が眩んだ状態 [dazzle], 聴覚喪失状態 [deafened], 不可視状態 [invisible] 死亡と瀕死 [Death and Dying] : 凶兆状態 [Doomed], 瀕死状態 [dying], 気絶状態 [unconscious], 重傷状態 [wounded] 態度 [Attitudes] : 敵対的状態 [Hostile], 非友好的状態 [unfriendly], 中立的状態 [indifferent], 友好的状態 [friendly], 協力的状態 [helpful] 能力低下 [Lowered Abilities] : よたつき状態 [Clumsy], 取精状態 [drained], 虚弱状態 [enfeebled], 知性低下状態 [stupefied]
Column Death and dying rules	死亡と瀕死のルール	443	凶兆状態 [doomed], 瀕死状態 [dying], 気絶状態 [unconscious] や重傷状態 [wounded] はすべて死に近づく過程に関連した状態である。完全なルールは 410-411 ページ参照のこと。状態の説明には含まれていない、最も重要な情報は以下である。君のヒット・ポイントが0に減少したとき、君は気絶 [knocked out] し、以下の効果を受ける。 ・君のイニシアチブ順は即座に君のヒット・ポイントを0にしたクリーチャーや効果の直前に移動する。 ・君は1 瀕死状態 [dying 1 condition] になる。君を気絶させた効果が攻撃側の大成功 [critical success] だった場合、もしくは君の大失敗 [critical failure] だった場合は、2 瀕死状態 [dying 2 condition] になる。君が重傷状態 [wounded] だった場合、君の重傷の値に等しい分だけ値を加算する。非致命攻撃や効果 [nonlethal attack or effect] によるダメージだった場合、君は瀕死状態 [dying] にはならず、0 ヒット・ポイントで気絶状態 [unconscious] になる。
Column Persistent damage rules	持続ダメージのルール	445	後述の追加ルール [additional rules] は特定のケースにおける持続ダメージ [persistent damage] に適用される。 持続ダメージ [persistent damage] は自然な過程一たびが燃え尽きたり、血液が凝固する。などの要因で一定時間が経過すると自動的に終了する。いつ終了するかはGMが決定するが、通常は1分後である。
Column Assisted Recovery	回復を支援する	445	君、もしくは1人の味方が持続ダメージ [persistent damage] から回復する助けとなる手段を講じることで、君のターンが終了する前に追加の平目チェック [flat check] を試みることができる。これは通常、2 アクションを必要とする活動 [activity] であり、君が回復する可能性を向上させる合理的な理由のある行動でなくてはならない (GMが判断する)。例えば、火を消火したり、酸を洗い流すなどである。これらの活動は、君が即座に追加の平目チェック [flat check] を行うことを可能にするが、それは1ラウンドに1回きりである。 具体的なアクションを提示できない場合、GMは以下の例をガイドラインとして君の助けとなる行動を決定する。 ・支援するアクションがどの程度効果的だったか判定するために、技能判定 [skill check] やその他のロールを要求してもよい。 ・消火するため水をかけてするなど、非常に適切な支援だった場合、平目チェック [flat check] の難易度 [DC] を10に下げる。 ・支援の種類によっては、状態 [condition] を自動的に終了させるものがある。君の最大ヒット・ポイントまで回復させることで持続的な出血ダメージ [persistent bleed damage] を終了させたり、池の中に飛び込むことで持続的な火炎ダメージ [persistent fire damage] を終了させたりする、などである。 ・支援する君が特に効率的、あるいは非効率であった場合は支援に必要なアクション回数を変更してもよい。
Column Immunities, Resistances, and Weaknesses	完全耐性、抵抗、弱点	445	完全耐性 [Immunities], 抵抗 [resistances], そして弱点 [weaknesses] はすべて持続ダメージ [persistent damage] に適用される。ある効果が持続ダメージ [persistent damage] に加えて初期ダメージ [initial damage] を与える場合、完全耐性 [Immunities], 抵抗 [resistances], そして弱点 [weaknesses] は持続ダメージ [persistent damage] と初期ダメージ [initial damage] に個別に適用される。通常、初期ダメージ [initial damage] が無効化 [negate] された場合は持続ダメージ [persistent damage] も同様に無効化 [negate] される。例えば、斬撃武器が君を切り裂いたことによって発生する持続的な出血ダメージ [persistent bleed damage] などである。状況によってGMの判断に従うこと。
Column Multiple Persistent Damage Conditions	複数の持続ダメージ状態	445	ダメージ種類 [damage types] が異なる限り、君は同時に複数の持続ダメージ [persistent damage] の効果を受けうる。君が1つより多くの同一ダメージ種類 [damage types] の持続ダメージ状態 [persistent damage condition] になった場合、ダメージ量が多い方が低い方が優先される。2点の火炎持続ダメージ [persistent fire damage] を受けている状態で、1d4点の火炎持続ダメージ [persistent fire damage] を受けることになった場合のような、どちらがより高いか不確定な場合はGMがその場に相応しいダメージ量どちらなのかを判断する。すべての持続ダメージ [persistent damage] は同時に適用されるため、持続ダメージを受けることがトリガーとなる効果も1度しか発生しない。例えば、君が複数の持続ダメージ [persistent fire damage] によって瀕死状態 [dying] になった場合、持続ダメージ [persistent fire damage] が増加させる瀕死状態 [dying] の値は1だけである。
Column Gaining and losing actions	アクションの獲得と喪失	446	加速状態 [Quicken] や減速状態 [slowed], そして朦朧状態 [stunned] は、君が同一ターンの中でアクションを獲得したり喪失したりする主要な方法である。このルールがどのように働くかは415ページに記載されている。要約すると、これらの状態 [conditions] は、君が自分のターン開始時に取得するアクションの数を変化させる。つまり、君は自分のターン中にこれらの状態 [conditions] を獲得しても、そのターン中のアクションの回数が増えるわけではない。もし君が自分のアクション数に影響を与える、相反する状態 [conditions] を受けている場合、どのアクションを喪失するかは君が決める。例えば、ヘイスト [haste] で獲得できるアクションは歩行 [Stride] が打撃 [Strike] のみである。君が減速状態 [slowed] でアクションを1回喪失する必要がある場合、ヘイスト [haste] で獲得したアクションを喪失することにして、より柔軟に使用することができる他のアクションを残すことができる。 状態 [conditions] の中には、リアクションのような特定のアクションを使用することを妨げるものもある。他にも、単に君が行動 [act] できないという状態 [conditions] もある。君が行動 [act] できない場合、一切のアクションを行うことができなくなる。減速状態 [slowed] や朦朧状態 [stunned] と異なり、君が獲得するアクションの数は変化しない。単にそれを使用することができなくなるだけだ。従って、君が自分のターン中に何らかの要因で麻痺 [paralysis] から回復した場合、君は即座に行動を行うことができる。
Column Redundant conditions	状態の重複	447	君に課せられる状態 [condition] は一種類につき一つだけである。君が既に課せられている状態 [condition] を与える効果を受けた場合、その2つの状態 [condition] の持続時間 [durations] の長い方が残ることになる。持続時間が短い方の状態 [condition] は事実上終了するが、その持続時間が短い効果によって発生していた別の状態 [condition] は継続する。 例えば、君がモンスターの攻撃を受けて腕を潰されたとする。君はモンスターの次のターン終了時まで2 虚勢状態 [enfeebled 2] と立ちくらみ状態 [off-guard] になる。モンスターの次のターンが終了する前に、君は真による毒を受けて1分間2 虚勢状態 [enfeebled 2] になった。この場合、モンスターから受けた2 虚勢状態 [enfeebled 2] は1分間続く2 虚勢状態 [enfeebled 2] に置き換えられる。このため、君はより長い持続時間 [longer duration] の2 虚勢状態 [enfeebled 2] を受けることになる。また、置き換える理由が何もないため、君はモンスターの次のターン終了時まで依然として立ちくらみ状態 [off-guard] のままである。 状態 [condition] を除去 [remove] する能力は、状態の値 [condition value] や効果は何回受けたかの回数に関わらず、状態 [condition] を完全に除去 [removes it entirely] する。前述の例で言うと、君から虚勢状態 [enfeebled] を除去する呪文は、君の虚勢状態 [enfeebled] を完全に除去 [removes it entirely] する。呪文を2回発動する必要はない。
Column Redundant conditions with values	状態の重複と値	447	異なる値を持つ状態 [condition] は異なる状態 [condition] とみなす。君が異なる値を持つ状態 [condition] を複数回受けた場合、最も高い値の状態 [condition] のみ適用する。ただし、低い値の状態 [condition] の方が長く続く場合、両方の持続時間 [duration] を記録しなければならない。例えば、君が1ラウンド続く2 減速状態 [slowed 2] と6ラウンド続く1 減速状態 [slowed 1] を受けていた場合、君は最初のラウンドは2 減速状態 [slowed 2] になり、2つ目の効果の持続時間 [duration] が残っている5ラウンドの間は1 減速状態 [slowed 1] になる。状態の値を減少させる何かは、君にかかっている同名の状態 [condition] すべてを値を減少させる。前述の例で言うと、何かによって君の減速状態 [slowed] の値が1減少された場合、最初の状態 [condition] の値は1に低下し、2つ目の状態 [condition] は0に低下するため除去される。