## Состояния

Состояния по-разному изменяют способности существ и возникают в результате заклинаний, классовых особенностей, атак чудовищ или других эффектов. Большинство состояний, таких как "Ослеплённое", негативно влияют на существо, но некоторые, такие как "Невидимое", могут быть выгодными.

Состояние продолжается либо до тех пор, пока оно не будет отменено (например, состояние "Распластанное" отменяется вставанием на ноги), либо в течение времени, определенного эффектом, который наложил условие.

Если несколько эффектов вызывают у существа одно и то же состояние, то каждое из них имеет свою длительность, однако их эффекты не складываются. Существо либо находится под воздействием состояния либо нет.

Следующие определения определяют, что происходит с существом, когда оно находится под воздействием состояния.

### Ослеплённое

* Ослепленное существо не может видеть и автоматически проваливает любую проверку характеристик, зависящую от зрения.
* Броски атаки против существа совершаются с преимуществом, а броски атаки существа совершаются с помехой.

### Заворожённое

* Заворожённое существо не может напасть на заклинателя или использовать против заклинателя вредоносную способность или магические эффекты.
* Заклинатель совершает с преимуществом любую проверку характеристик связанную с социальным взаимодействием с существом.

### Оглохшее

* Оглохшее существо не может слышать и автоматически проваливает любую проверку характеристики, которая связана со слухом.

### Истощение

Некоторые особые способности или опасные условия, такие как голод, или чрезмерно высокие и низкие температуры, могут вызвать особое состояние, именуемое истощением. Истощение имеет шесть уровней. Эффект может дать существу один или несколько уровней истощения, как указано в описании эффекта.

|  |  |
| --- | --- |
| Уровень | Эффект |
| 1 | Помеха на проверки характеристик |
| 2 | Скорость уменьшается вдвое |
| 3 | Помеха нв броски атаки и спасброски |
| 4 | Максимальные хиты уменьшаются вдвое |
| 5 | Скорость уменьшается до 0 |
| 6 | Смерть |

Если уже истощенное существо испытывает другой эффект, который вызывает истощение, его текущий уровень истощения увеличивается на величину, указанную в описании эффекта.

Существо страдает от эффекта его текущего уровня истощения, а также всех более низких уровней. Например, существо, страдающее от истощения уровня 2, имеет вдвое меньшую скорость и имеет помеху на проверки характеристик.

Эффект, который удаляет истощение, уменьшает его уровень, как указано в описании эффекта, причем все эффекты истощения заканчиваются, если уровень истощения существа снижается ниже 1.

Завершение длинного отдыха снижает уровень истощения существа на 1, при условии, что существо также принимало некоторую пищу и питье.

### Испуганное

* Испуганное существо совершает с помехой проверки характеристик и броски атаки если источник его страха находится в пределах прямой видимости существа.
* Существо не может добровольно приблизиться к источнику своего страха.

### Схваченное.

* Скорость схваченного существа становится 0, и он не может извлечь выгоду из какого-либо бонуса к своей скорости.
* Персонаж выходит из состояния "схвачен", если схватившее его существо недееспособно (см. состояние).
* Состояние также заканчивается, если эффект удаляет схваченное существо из досягаемости захвата или эффекта захвата, например, когда существо отбрасывается заклинанием *Громовой волны*.

### Недееспособное.

* Недееспособное существо не может предпринимать ни действия, ни реакции.

### Невидимое

* Невидимое существо невозможно увидеть без помощи магии или особых чувств. Для определения возможности Скрыться невидимого существа считается что оно находится в местности, видимость которого крайне затруднена. Местоположение существа можно определить по любому шуму, который оно издает, или по следам, которые оно оставляет.
* Броски атаки против существа совершаются с помехой, а броски атаки существа - с преимуществом.

### Парализованное

* Парализованное существо недееспособно (см. состояние) и не может двигаться или говорить.
* Существо автоматически проваливает спасброски по Силе и Ловкости.
* Броски атаки против существа совершаются с преимуществом.
* Любая атака, которая поражает существо, является критическим попаданием, если нападающий находится в пределах 5 футов от существа.

### Окаменевшее

* Окаменевшее существо превращается вместе с любыми неволшебными предметами, который оно носит или несет, в твердую неодушевленную субстанцию (обычно камень). Его вес увеличивается в десять раз и оно перестает стареть.
* Существо недееспособно (см. состаяние), не может двигаться или говорить и не знает о своем окружении.
* Броски атаки против существа совершаются с преимуществом.
* Существо автоматически проваливает спасброски по Силе и Ловкости.
* У окаменевшего существа устойчивость ко всем повреждениям.
* Существо невосприимчиво к яду и болезням, хотя яд или болезнь уже в его организме приостановлены, а не нейтрализованы.

### Отравленное

* Отравленное существо совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик.

### Распластанное

* Если существо не поднимается на ноги и не оканчивает таким образом действие этого состояния, то единственный вариант движения распластанного существа это ползание.
* Существо совершает броски атаки с помехой.
* Броски атаки против существа совершаются с преимуществом, если нападающий находится в пределах 5 футов от существа. В противном случае, броски атаки совершаются с помехой.

### Обездвиженное

* Скорость обездвиженного существа становится 0 и никакие эффекты не могут повысить его скорость.
* Броски атаки против существа совершаются с преимуществом, а броски атаки существа совершаются с помехой.
* Существо совершает спасброски Ловкости с помехой.

### Оглушенное.

* Оглушенное существо недееспособно (см. состояние), не может двигаться и может говорить только запинаясь.
* Существо автоматически проваливает спасброски по Силе и Ловкости.
* Броски атаки против существа совершаются с преимуществом.

### Без сознания

* Бессознательное существо недееспособно (см. состояние), не может двигаться или говорить и не осознает своего окружения.
* Существо роняет то, что держало, и падает ничком, получая состояние "Распластанное".
* Существо автоматически проваливает спасброски по Силе и Ловкости.
* Броски атаки против существа совершаются с преимуществом.
* Любая атака, которая поражает существо, является критическим попаданием, если нападающий находится в пределах 5 футов от существа.