

ЧУВСТВА

ЗАВОРОЖЕННОСТЬ

FASCINATED

Штраф состояния -2 к проверкам Внимания и навыков и не можете использовать действия с дескриптором «концентрация», если они не связаны с замораживанием. Состояние прекращается, если любое существо совершает враждебные действия в отношении вас или ваших союзников.

РАСТЕРЯННОСТЬ

DAZZLED

Если зрение — ваш единственный точный способ восприятия, все существа и объекты считаются для вас *плохо видимыми*.

СЛЕПОТА

BLINDED

Вы не можете видеть. Обычная местность считается для вас пересечённой. Если зрение единственный точный способ восприятия, вы получаете штраф состояния -4 к проверкам Внимания. Вы невосприимчивы к эффектам с дескриптором «зрение». Слепота заменяет растерянность.

ГЛУХОТА

DEAFENED

Вы не можете слышать. Штраф состояния -2 к проверкам Внимания и инициативы. Чистая проверка со СЛ 5 для действий с дескриптором «слух». Вы невосприимчивы к эффектам с дескриптором «слух».

ОСЛАБЛЕНИЯ

ЗАСТИГНУТ ВРАСПЛОХ

OFF-GUARD

Ситуативный штраф -2 к КБ.

РАСПЛАСТАННОСТЬ

PRONE

Застигнут *врасплох*. Ситуативный штраф -2 к проверкам атак. Из действий с дескриптором «движение» вы можете использовать только Вставание и Ползание. Вы можете совершить действие Укрытие (ситуативный бонус +4 к КБ от дистанционных атак), даже если рядом нет объекта, за которым можно было бы спрятаться, но вы всё ещё *застигнуты врасплох*.

УТОМЛЕНИЕ

FATIGUED

Вы получаете штраф состояния -1 к КБ и испытаниям и не можете использовать занятия исследования в путешествии. Вы теряете *утомление* после полноценного отдыха.

НАГРУЖЕННОСТЬ

ENCUMBERED

Неуклюжесть 1 и штраф -10 фт ко всем скоростям (мин. 5 фт.)

ЗАМЕДЛЕНИЕ (X)

SLOWED (X)

Число получаемых вами действий в начале хода снижается на значение *замедления*.

ШОК (X)

STUNNED (X)

Число получаемых вами действий в начале хода снижается на значение *шока*, а затем значение *шока* снижается на число потерянных вами действий. Заменяет *замедление*.

ПОНИЖЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

НЕУКЛЮЖЕСТЬ (X)

CLUMSY (X)

Штраф состояния ко всем проверкам и СЛ, зависящим от Ловкости (включая КБ, Реакцию, атаки, проверки навыков).

ИСТОЩЕНИЕ (X)

DRAINED (X)

Штраф состояния ко всем проверкам, зависящим от Выносливости. Вы теряете ПЗ и максимум ПЗ равные вашему уровню (мин. 1), умноженному на значение *истощения*. Каждый полноценный отдых снижает значение *истощения* на 1.

СЛАБОСТЬ (X)

ENFEEBLED (X)

Штраф состояния ко всем проверкам и СЛ, зависящим от Силы, включая проверки Атлетики, а также проверки атаки в ближнем бою и броскам урона (если они зависят от Силы).

ОШЕЛОМЛЕНИЕ (X)

STUPEFIED (X)

Штраф состояния ко всем проверкам и СЛ, зависящим от Интеллекта, Мудрости и Харизмы. При попытке Сотворения заклинания, оно будет сорвано, если вы не пройдёте чистую проверку со СЛ, равной 5 + значение вашего *ошеломления*.

ТОШНОТА (X)

SICKENED (X)

Штраф состояния ко всем своим проверкам и СЛ. Не можете есть и пить. Вы можете потратить одиночное действие и пройти испытание Стойкости против СЛ вызвавшего *тошноту* эффекта, снижая значение на 1 (на 2 при критическом успехе).

МЕНТАЛЬНЫЕ

ИСПУГ (X)

FRIGHTENED (X)

Штраф состояния ко всем проверкам и СЛ, равный значению состояния. Если не указано иное, в конце каждого вашего хода значение вашего *испуга* уменьшается на 1.

ПАНИКА

FLEEING

В свой ход вы должны тратить все свои действия, чтобы как можно быстрее отдалиться от источника паники. Вы не можете использовать Выжидание или Подготовку действия.

ЗАМЕШАТЕЛЬСТВО

CONFUSED

Вы *застигнуты врасплох* и не считаете никого своим союзником. Вы не можете использовать Выжидание, Подготовку действия или совершать ответные действия. Вы тратите все свои действия на Удары или сотворение атакующих фокусов, но можете совершать и иные действия, нужные для атаки, например выхватывание оружия, перемещение ближе к цели и.т.п. Ваши цели определяются ведущим случайным образом. Если у вас нет подходящих целей, вы атакуете себя — эта атака автоматически успешна, но критического удара вы себе не наносите. При получении урона, вы можете совершить чистую проверку со СЛ 11, чтобы прекратить это состояние.

КОНТРОЛЬ

CONTROLLED

Контролирующее существо определяет, как именно вы будете использовать свои действия. При этом само контролирующее существо, как правило, не тратит собственные действия на контроль.

ЗАХВАТ И ОБЕЗДВИЖИВАНИЕ

НЕПОДВИЖНОСТЬ

IMMOBILIZED

Вы не можете использовать действия с дескриптором «движение». Если внешняя сила вынуждает вас покинуть занимаемое пространство, она должна пройти проверку против СЛ удерживающего эффекта, либо СЛ Стойкости удерживающего.

ЗАХВАТ

GRABBED

Вы *застигнуты врасплох* и *неподвижны*. Чтобы совершить действие манипуляции, вы должны пройти чистую проверку со СЛ 5 и при провале теряете это действие.

ОБЕЗДВИЖЕННОСТЬ

RESTRAINED

Вы *застигнуты врасплох*, *неподвижны*, и не можете совершать действий с дескрипторами «атака» или «манипуляция», кроме Освобождения или Ломания оков. Заменяет захват.

ПАРАЛИЧ

PARALYZED

Вы *застигнуты врасплох* и не можете действовать, за исключением попыток Вспомнить информацию и действий, требующих только разума. Ваши способы восприятия продолжают работать. Нельзя заниматься Поиск.

ОКАМЕНЕНИЕ

PETRIFIED

Вы не можете действовать и ничего не воспринимаете. Вы превращаетесь в объект с весом вдвое больше вашего обычного (12 для среднего, 6 для небольшого), КБ 9, твёрдостью 8 и текущим значением ПЗ, которое было у вас до окаменения. Если статуя уничтожена, вы умираете. Вы не стареете и не замечаете течения времени.

УКРЫТИЕ

Когда вы находитесь за препятствием, которое может защитить вас от оружия и взрывов и скрыть от посторонних глаз, вы в укрытии. Вы можете сделать обычное укрытие надёжным, совершив общее действие Укрытие.

Тип укрытия	Бонус	Спрятаться?
Частичное	+1 КБ	Нет
Обычное	+2 к КБ, Реакции, Скрытности	Да
Надёжное	+4 к КБ, Реакции, Скрытности	Да

Укрытие появляется, когда линия, проведённая между центрами пространств, занимаемых вами и вашей целью, частично преграждается. Если эта линия пересекает местность или объект, способные заблокировать эффект, у цели обычное укрытие. Если через другое существо, у цели частичное укрытие. При определении укрытия от эффекта с областью вы проводите линию между начальной точкой эффекта и центром занимаемого существом пространства.

ПРИ СМЕРТИ

Пока у вас состояние *При смерти*, вы без сознания. У этого состояния всегда есть значение, и если оно достигает 4, вы умираете.

БЕЗ СОЗНАНИЯ

UNCONSCIOUS

Вы немедленно изменяете свою инициативу так, чтобы действовать непосредственно перед значением инициативы, когда ваши ПЗ были снижены до 0. Штраф состояния -4 к КБ, Вниманию и Испытаниям Реакции и считается *слепым* и *застигнутым врасплох*. Вы *распластываетесь* и роняете все предметы, которые держите или используете (на усмотрение ведущего).

Если вы потеряли сознание, потому что вы при смерти, вы не приходите в сознание, пока у вас 0 ПЗ. Как только вы восстанавливаете 1 и более ПЗ в результате исцеления, вы теряете состояние *при смерти* и без сознания и в свой следующий ход можете действовать как обычно.

Если вы без сознания и у вас 0 ПЗ, но вы не при смерти, по прошествии достаточного времени вы восстанавливаете 1 ПЗ и приходите в сознание. Если вас исцелят, вы теряете это состояние и в свой следующий ход можете действовать как обычно.

Если вы без сознания и у вас 1 или более ПЗ, вы теряете это состояние, если: получаете урон, не снижающий ПЗ до 0; получаете исцеление; кто-то совершает Взаимодействие, чтобы привести вас в сознание и другие возможные ситуации.

РАНЕНИЕ

WOUNDED

Если вы теряете состояние *при смерти*, то вы получаете *ранение 1* или увеличиваете его значение на 1. Получая состояние *при смерти*, добавляйте к его значению значение состояния *ранение*. Вы снимаете состояние *ранения*, при успешном Лечении ранений или когда вы восстановили все ПЗ и отдохнули 10 минут.

ОБРЕЧЁННОСТЬ (X)

DOOMED (X)

Значение состояния *при смерти*, при котором вы умираете, снижается на величину значения *обречённости*. Полноценный отдых снижает значение *обречённости* на 1.

ПОЛУЧЕНИЕ СОСТОЯНИЯ ПРИ СМЕРТИ

Когда у персонажа игрока остаётся 0 ПЗ он получает *при смерти 1* + значение состояния *ранения* (если есть). Если вы оказались *при смерти* в результате собственного критического провала или критического успеха атакующего, то вместо этого получаете состояние *при смерти 2*.

ПОЛУЧЕНИЕ УРОНА ПРИ СМЕРТИ

Если вы получаете урон, когда вы *при смерти*, значение этого состояния увеличивается на 1, а если вы получаете урон от критического удара атакующего или собственного критического провала — то на 2.

ПРОВЕРКИ ВОССТАНОВЛЕНИЯ

Когда вы *при смерти*, то должны в начале каждого своего хода совершать проверку восстановления. Это чистая проверка со СЛ 10 + текущее значение состояния *при смерти*, чтобы определить, стало ли вам лучше или хуже.

Критический успех *при смерти* уменьшается на 2.

Успех *при смерти* уменьшается на 1.

Провал *при смерти* увеличивается на 1.

Критический провал *при смерти* увеличивается на 2.

СМЕРТЬ

- Если значение *при смерти* достигает 4, вы умираете.

- Вы умираете, когда одновременно получаете урон, превышающий двойное значение вашего максимума ПЗ.

Умерев, вы не можете действовать или восстанавливать действия и считается объектом. Ваши ПЗ снижаются до 0 и не могут увеличиться, пока вы мертвы.

ПОТЕРЯ СОСТОЯНИЯ ПРИ СМЕРТИ

Вы теряете состояние *при смерти*, если его значение становится равно 0. Если у вас всё ещё 0 ПЗ, вы остаётесь без сознания. Вы автоматически теряете состояние *при смерти* и приходите в сознание, если у вас 1 или более ПЗ.

ГЕРОИЧЕСКОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Если у вас есть хотя бы 1 ПГ, вы можете потратить все оставшиеся ПГ, чтобы полностью потерять состояние *при смерти* и остаться без сознания с 0 ПЗ. Значение состояния *ранение* не изменяется.

ОТНОШЕНИЯ

Ниже описаны пять ступеней отношения персонажей ведущего, показывающие, насколько они к вам расположены.

Имейте в виду, что это лишь краткие описания: ведущий сделает их более детальными, основываясь на прошлом и убеждениях персонажа, с которым вы общаетесь. Кроме того, отношение существ может изменяться в ходе развития сюжета.

Готов помочь / Helpful: персонаж готов вам помочь и охотно отзовётся на ваши просьбы.

Дружелюбен / Friendly: персонаж относится к вам хорошо, но вряд ли будет прилагать какие-то особые усилия, чтобы помочь.

Безразличен / Indifferent: персонаж относится к вам равнодушно. Большинству персонажей ведущего вы изначально безразличны.

Недружелюбен / Unfriendly: персонажу вы не нравитесь, и он не хочет вам помогать.

Враждебен / Hostile: персонаж активно вам противодействует и может даже напасть на вас из-за личной неприязни.

СТЕПЕНИ ОБНАРУЖЕНИЯ

ВИДИМОСТЬ

OBSERVED

Чтобы увидеть существо, требуется точный способ восприятия (для большинства существ это зрение). Даже если существо *видимо*, оно может быть в условиях *плохой видимости*.

ПЛОХАЯ ВИДИМОСТЬ

CONCEALED

Если вы *плохо видимы* для существа, то каждый раз, когда оно выбирает вас целью, оно должно проходить чистую проверку со СЛ 5. При провале чистой проверки атака, заклинание или эффект на вас не действует.

СПРЯТАННОСТЬ

HIDDEN

Существо знает, в каком пространстве вы находитесь, но не может точно определить, где именно. Как правило, вы становитесь *спрятанным* при использовании действия *Спрятаться*. Если вы спрятались от существа, оно считается для вас *застигнутым врасплох*, и когда оно пытается выбрать вас целью, оно должно проходить чистую проверку со СЛ 11. При провале атака, заклинание или эффект на вас не действует. Существо может попытаться сделать вас *видимым* для себя, совершив действие *Поиск* (используя точный способ восприятия).

НЕОБНАРУЖЕННОСТЬ

UNDETECTED

Существо не может вас видеть, не знает, в каком пространстве вы находитесь, не может выбрать вас целью и считается для вас *застигнутым врасплох*. Существо может попытаться угадать, где вы находитесь: выбирает клетку и совершает атаку аналогично правилам для спрятанных существ, но ведущий совершает чистую проверку и проверку атаки тайно. Существо может пытаться найти вас при помощи *Поиска*.

НЕЗАМЕЧЕННОСТЬ

UNNOTICED

Существо вообще не подозревает о вашем присутствии. Вы считаетесь для него *необнаруженным*.

НЕВИДИМОСТЬ

INVISIBLE

Когда вы *невидимы*, вас нельзя увидеть и вы для всех считаетесь *необнаруженным*. Существа могут использовать *Поиск*, чтобы вас обнаружить (вы станете для него *спрятанным*, пока на начнёте Красться, чтобы снова стать *необнаруженным*). Если вы становитесь *невидимым*, когда кто-то может вас видеть, то для этого существа вы будете *спрятанным*. Вы можете оказаться *видимым* только в результате действия особых способностей или магии.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЙ УРОН

Продолжительный урон можно получить от дряхлых эффектов. Он может увеличиться или уменьшиться вдвое из-за результата проверки атаки или испытания. Вы получаете *продолжительный урон* в конце каждого своего хода, пока не снимете состояние. После получения *продолжительного урона* совершите чистую проверку со СЛ 15, при успехе состояние прекращается.

Продолжительный урон автоматически прекращается (обычно через 1 минуту). Применяются невосприимчивости, устойчивости и уязвимости. На вас могут действовать сразу несколько состояний *продолжительного урона*, если они наносят урон разного типа.