

状態

状態とは、パワーや罠や環境といったさまざまな効果によってクリーチャーが背負いこまれる事態のことである。状態は普通は一時的なものであって、ペナルティを与えたり、守りを弱めたり、行動を妨げたり、複数の効果を組み合わせて及ぼしたりする。

持続時間 :

クリーチャーに状態を与える効果には、その状態がどれだけ持続するかが明記されている。たとえばクレリックの使う攻撃パワーが目標を“盲目状態（セーブ・終了）”にする等である。しかし一部の状態は“いつ終了するか”がルールで定義されている。たとえば伏せ状態はキャラクターが立ち上がったなら終了し、瀕死状態はキャラクターがhpを回復したなら終了する。

状態に度合なし :

状態に効果の度合というものは無い。クリーチャーは特定の状態を有しているか、いないかである。1体のクリーチャーに同一の状態を複数回負わせても、そのクリーチャーが受けている状態の効果は変わらない。たとえば弱体化状態のクリーチャーが再び弱体化状態となっても、そのクリーチャーは依然として半減ダメージを与えるのであって、通常の1/4のダメージを与えるのではない。

定義

以下の定義は各状態について“クリーチャーがその状態にある場合、どんな効果を受けるか”を特定するものである。

一部の状態は、その効果の中に他の状態を含んでいる。

たとえば気絶状態のクリーチャーは同時に無防備状態かつ伏せ状態でもある。

CONDITIONS

Conditions are states imposed on creatures by various effects, including powers, traps, and the environment. A condition is usually temporary, imposing a penalty, a vulnerability, a hindrance, or a combination of effects.

Duration:

The effect that imposes a condition on a creature specifies how long the condition lasts. For instance, a cleric might use an attack power that makes its target blinded (save ends). However, some conditions have built-in rules for when they end. For instance, the prone condition ends on a character who stands up, and the dying condition ends on a character who regains hit points.

No Degrees of Effect:

Conditions don't have degrees of effect; either a creature has a condition, or it doesn't. Putting the same condition on a creature more than once doesn't change the condition's effect on that creature. For instance, if a weakened creature is subjected to the weakened condition again, the creature still deals half damage, not one-quarter damage.

Definitions

The following definitions specify the effects of each condition while a creature is subject to it.

Some conditions include other conditions within their effects. For instance, an unconscious creature is also helpless and prone.

動けない状態／イモウバライズド

- ◆ クリーチャーは移動を行なえない。ただし瞬間移動は行なえるし、引き寄せられる、押しやられる、横滑りさせられることもあり得る。

動けない状態のクリーチャーは、バトル・グリッド上で位置を変えることができない。しかし麻痺しているというわけではない。

伏せ状態から立ち上がることはできるし、背負い袋から物を取り出すことも、通常通り攻撃を行なうこともできる。クリーチャーは足に深刻な（しかし一時的な）負傷を受けているのかもしれないし、巨大なクモの巣によって地面に貼り付けられたのかもしれない。

たとえば這い寄るツタに包みこまれたクリーチャーは、動けない状態ではなく拘束状態（後出）になるであろう。拘束状態は動けない状態に比べてクリーチャーの攻撃能力、防御能力をより多く制限する。

また、グールの噛みつき等によって実際に麻痺したクリーチャーは、動けない状態でも拘束状態でもなく朦朧状態となるであろう。

気絶状態／アンカンシャス

- ◆ クリーチャーは無防備状態になる。
 - ◆ クリーチャーは戦術的優位を与える。
- ◆ クリーチャーはいかなるアクションも行なえない。
- ◆ すべての防御値に-5のペナルティを受ける。
- ◆ 周囲の状況を知覚できない。
- ◆ 伏せ状態になることが不可能でない限り、伏せ状態になる。
 - ◆ クリーチャーは倒れて横になっている。ただし登攀中または飛行中だったならば、伏せ状態になるかわりに落下する。
 - ◆ クリーチャーは、自分に対して近接攻撃を行なう敵に戦術的優位を与える。しかし、自分に隣接していない相手からの遠隔攻撃に対しては、すべての防御値に+2のボーナスを得る。
- ◆ 挟撃を行なうことができない。

この状況は、クリーチャーがノックアウトされた時、魔法の眠りにおちいった時など、完全に無力化された時に起きる。

自然の眠りについてクリーチャーは - パワーその他の効果によって気絶状態になった場合とは違って - 意識はないが完全に知覚能力を失っているわけではない；受動〈知覚〉判定を行なって物音を聞きつけることはできるが、その判定には-5のペナルティが付く。

ゲームから除外された状態 ／リムーヴド・フラム・プレイ

- ◆ クリーチャーはいかなるアクションも行なえない。
- ◆ クリーチャーは何ものに対しても視線も効果線も有しない。また、何ものもそのクリーチャーに対して視線も効果線も有しない。

クリーチャーをゲームから除外する効果には、そのクリーチャーがゲームに復帰するさい、どこに現れるかも明記してある。たいていの場合、クリーチャーはゲームから除外された時と同じ場所に出現する。もしその場所が何ものかに占められていたならば、最も近い、何ものにも占められていない位置に出現する。

クリーチャーがこの状態になるのは、通常、他の次元界に移送された時や、何かにつつみこまれたり呑み込まれた時である。

原因が何であれ、そのクリーチャーのターンは通常通りに開始し終了する。

Immobilized

- ◆ The creature can't move, unless it teleports or is pulled, pushed, or slid.

An immobilized creature can't reposition itself on the battle grid, but it's not paralyzed.

It can still stand up when it's prone, pull an item from a backpack, or attack normally. It might have taken a serious, but temporary, injury to the legs, or it could be stuck to the ground by a huge cobweb.

A creature wrapped up in animated vines might be restrained instead (see below); that condition imposes more restrictions on the creature's ability to attack and defend itself.

A creature that is actually paralyzed, such as by the bite of a ghoul, might be stunned rather than immobilized or restrained.

Unconscious

- ◆ The creature is helpless.
 - ◆ The creature grants combat advantage.
- ◆ The creature can't take actions.
- ◆ The creature takes a -5 penalty to all defenses.
- ◆ The creature is unaware of its surroundings.
- ◆ The creature falls prone, if possible.
 - ◆ The creature is lying down. However, if the creature is climbing or flying, it falls.
- ◆ The creature grants combat advantage to attackers making melee attacks against it, but it gains a +2 bonus to all defenses against ranged attacks from attackers that aren't adjacent to it.
- ◆ The creature can't flank.

This condition applies when a creature is knocked out, cast into a magical slumber, or otherwise incapacitated totally.

A creature that has fallen asleep naturally—as opposed to being knocked unconscious by a power or other effect—is unconscious but not totally deprived of awareness; it can use its passive Perception to hear things, but with a -5 penalty.

Removed from Play

- ◆ The creature can't take actions.
- ◆ The creature has neither line of sight nor line of effect to anything, and nothing has line of sight or line of effect to it.

An effect that removes a creature from play specifies where the creature reappears when it returns to play.

Typically the creature reappears in the space it left, or in the nearest unoccupied space if that space is now occupied.

A creature is normally subjected to this condition because it has been transported to another plane of existence or is engulfed or swallowed. Whatever the cause, the creature's turns start and end as normal.

減速状態／スロウド

- ◆ クリーチャーの移動速度は、もともと2よりも大きいならば、2になる。
この移動速度の変化はこのクリーチャーの移動モード（歩行、飛行、水泳など）のすべてに適用されるが、このクリーチャーに対する強制移動、瞬間移動、その他の“このクリーチャーの移動速度を使用しない移動”には適用されない。

クリーチャーがいずれかの移動速度を用いて移動中に減速状態になった場合、もしすでに2マス以上移動していたならば、即座に停止せねばならない。

- ◆ クリーチャーは移動速度に対するボーナスの利益を受けることができない。しかしながら、自分の移動速度よりも多く移動することを可能にするパワーやアクション、たとえば疾走アクションなどは使用できる。

クリーチャーを減速状態にする効果はいろいろある。

この状態になったクリーチャーは、足（やその他の移動に使う肢）を負傷したのかもしれないし、何ものかからみつつかれているのかもしれない。毒を受けたのかもしれないし、痛みに耐えかねて動きがにぶっているのかもしれないし、霜に包まれているのかもしれないし、ゆっくりと石に変わりつつあるのかもしれない。

幻惑状態／デイズド

- ◆ クリーチャーはそのターンにおいて通常の一そろいのアクションを得ない；標準アクション1回、移動アクション1回、マイナー・アクション1回のいずれか1つしか行なうことができない。
しかしフリー・アクションは行なえる。
- ◆ 即応アクションや機会アクションを行なえない。

- ◆ 戦術的優位を与える。
- ◆ 挟撃を行なうことができない。

幻惑状態は茫然自失の事態一般をあらわすのによく用いられる状態である。幻惑状態のクリーチャーはいつものように素早く動くことも、しっかり危険に対応することもできない。クリーチャーは往々にして、頭部への手痛い打撃、精神を攻撃する呪文、轟音を鳴り響かせる祈禱などを受けて幻惑状態になる。

拘束状態／リストレインド

- ◆ クリーチャーは瞬間移動するのでなければ移動することができない。
引き寄せられることも、押しやられることも、横滑りさせられることもない。
- ◆ 攻撃ロールに-2のペナルティを受ける。
- ◆ 戦術的優位を与える。

この状態は動けない状態（前出）と似ているが、攻撃や防御の能力により大きな制限が加わる。

この状態は通常、なにものか（ツタ、触手、壁に取り付けられた枷、蜘蛛の糸、モンスターの大きく開いた口など）につかまって一箇所に留められている時に生じる。クリーチャーを一箇所に留めているものが何であれ、そのものはクリーチャーが自由に動き回る能力をさまたげている。

Slowed

- ◆ The creature's speed becomes 2 if it was higher than that.
This speed applies to all of the creature's movement modes (walking, flying, swimming, and so on), but it does not apply to forced movement against it, teleportation, or any other movement that doesn't use the creature's speed.
If a creature is subjected to this condition while it is moving using any of its speeds, it must stop if it has already moved at least 2 squares.
- ◆ The creature cannot benefit from bonuses to speed, although it can use powers and take actions, such as the run action, that allow it to move farther than its speed.

A variety of different effects can cause a creature to become slowed.

A creature subject to this condition might have taken an injury to the legs (or other limbs used for locomotion), or it might be entangled in something. The creature could also be poisoned, beset by wracking pain that hampers its movement, encased in frost, or slowly turning to stone.

Dazed

- ◆ The creature doesn't get its normal complement of actions on its turn; it can take either a standard, a move, or a minor action.

The creature can still take free actions.
- ◆ The creature can't take immediate actions or opportunity actions.
- ◆ The creature grants combat advantage.
- ◆ The creature can't flank.

The dazed condition is a common way of representing a general state of stupor. Dazed creatures don't act as quickly as normal or respond to danger as readily. A creature might be dazed because it took a hard blow to the head, a spell assaulted its mind, or a prayer called forth a clap of thunder around it.

Restrained

- ◆ The creature can't move, unless it teleports.

It can't even be pulled, pushed, or slid.
- ◆ The creature takes a -2 penalty to attack rolls.
- ◆ The creature grants combat advantage.

This condition is similar to the immobilized condition (see above), but it puts more restrictions on the creature's ability to attack or defend itself. This condition usually results from being held in place by something: vines, tentacles, manacles attached to a wall, strands of webbing, or a monster's gaping jaws. Whatever is holding the creature in place interferes with its ability to move around freely.

支配状態／ドメネイティド

- ◆ クリーチャーは自ら進んでアクションをとることができない。
かわりに、そのクリーチャーの支配者が、そのクリーチャーのターンにおいて、そのクリーチャーに1つのアクションを行なわせる：1回の標準アクションか、1回の移動アクションか、1回のマイナー・アクションか、1回のフリー・アクションを。
支配者がクリーチャーに使用させることができる“パワーその他のゲーム的要素”は、無限回使用できるもの（無限回パワーなど）だけである。
たとえば“1遭遇に1回しか使用できないもの”や、“1日1回しか使用できないもの”は使用させられない。
- ◆ 戦術的優位を与える。
- ◆ 挟撃を行なうことができない。

支配状態にある時も、そのクリーチャーの味方は依然として味方であり、敵は依然として敵である。支配者がクリーチャーに「穴に身を投げろ」と命じたり、何らかの“妨害となる地形”に移動して入れと命じた場合、そのクリーチャーは1回のセーヴィング・スローを行ない、成功すればその地形に入ることを避ける。

さまざまなクリーチャーやパワーが他者にこの状態を及ぼす。

神話や伝説にあるように、ヴァンパイアやフェイ・クリーチャーは他者の精神を操作する達人である。だがこの状態にある特定の制限のせいで、そうしたクリーチャーも、PCにその最強のパワーを消費させてしまうことはできないのである。

弱体化状態／ウィークヤンド

- ◆ クリーチャーの攻撃は半減ダメージを与える。
とはいえ、このクリーチャーの与えるダメージのうち、2種類ものは弱体化状態の作用を受けない。それは（1）継続的ダメージと、（2）攻撃ロールによって生み出されるものでないダメージである。

弱体化状態になったクリーチャーは、普段の力を発揮することができない。
物理的攻撃だけが作用を受けるわけではない。そのクリーチャーの魔法の力も同様に妨げられるのである。
クリーチャーの力はあらゆる面において弱まる。それは死霊ダメージその他の恐るべき魔法による、生命力を吸い取る効果の結果であることが多い。

Dominated

- ◆ The creature can't take actions voluntarily.

Instead, the dominator chooses a single action for the creature to take on the creature's turn: a standard, a move, a minor, or a free action.

The only powers and other game features that the dominator can make the creature use are ones that can be used at will, such as at-will powers. For example, anything that is limited to being used only once per encounter or once per day does not qualify.
- ◆ The creature grants combat advantage.
- ◆ The creature can't flank.

In spite of this condition, the creature's allies remain its allies, and its enemies remain its enemies. If the dominator tries to force the creature to throw itself into a pit or to move into some other form of hindering terrain, the creature gets a saving throw to resist entering the terrain.

A wide variety of creatures and powers can impose this condition.

Just as in myth and legend, vampires and fey creatures are adept at controlling the minds of others, but the specific limitations of this condition prevent such creatures from forcing player characters to expend their best powers.

Weakened

- ◆ The creature's attacks deal half damage.
Two kinds of damage that it deals are not affected, however: ongoing damage and damage that isn't generated by an attack roll.

When a creature is weakened, it can't exert force as well as normal.
Not only physical attacks are affected; the creature's magical powers are hampered just as much.
The creature's might is diminished in every way, usually as a result of the life-sapping effects of necrotic damage or other deathly magic.

石化状態／ペトラファイド

- ◆ クリーチャーは気絶状態である。
 - ◆ クリーチャーは無防備状態になる。
 - ◆ クリーチャーは戦術的優位を与える。
 - ◆ クリーチャーはいかなるアクションも行なえない。
 - ◆ すべての防御値に-5のペナルティを受ける。
 - ◆ 周囲の状況を知覚できない。
 - ◆ 伏せ状態になることが不可能でない限り、伏せ状態になる。
 - ◆ クリーチャーは倒れて横になっている。ただし登攀中または飛行中だったならば、伏せ状態になるかわりに落下する。
 - ◆ クリーチャーは、自分に対して近接攻撃を行なう敵に戦術的優位を与える。しかし、自分に隣接していない相手からの遠隔攻撃に対しては、すべての防御値に+2のボーナスを得る。
 - ◆ 挟撃を行なうことができない。
- ◆ “すべてのダメージに対する抵抗20”を得る。
- ◆ 年をとらない。

通常、クリーチャーは（メドゥサ等によって）石に変えられた時にこの状態になる。この状態は、特定のパワーか特定の魔法の儀式を使用せねば終了しないことが少なくない。

気絶状態になったクリーチャーは普通は倒れて伏せ状態になるものである。しかしDMは“石化状態になったクリーチャーは倒れず、石像のように立ったままになる”と言う裁定を下してもよい。

聴覚喪失状態／デフェンド

- ◆ クリーチャーは音を聞くことができない。
- ◆ 〈知覚〉判定に-10のペナルティを受ける。

この状態は、一時的に通常の聴覚を喪失した者に適用される。本来聴覚のないクリーチャーには適用されない。

この状態のゲーム的な効果は大して深刻なものではない。この状態は〔雷鳴〕パワーに付随する演出的効果としてもたらされることがある。

つかまれた状態／グラブド

- ◆ クリーチャーは“動けない状態”である。
 - ◆ クリーチャーは移動を行なえない。ただし瞬間移動は行なえるし、引き寄せられる、押しやられる、横滑りさせられることもあり得る。
- ◆ クリーチャーをこの状態にしているそれを維持するには、つかんでいる者は、相手をつかむために使用した器官（＝手足など）なり物体なり効果なりを、つかみのためだけに使い続けねばならない。
- ◆ この状態は、つかんでいる者がアクションをとれなくなるような効果の対象となったり、つかまれているクリーチャーがつかんでいるパワーや効果の射程外に出たならば、即座に終了する。

つかまれた状態のクリーチャーは、“脱出”のアクションを行なって、つかみから逃れようと試みることができる。つかみから逃れるための、その他の一般的な戦術は、瞬間移動で逃れることや、押しやり、引き寄せ、横滑りの対象となることでつかんでいる者の間合い外に逃れることである。また、つかんでいる者を強制移動させることによっても、つかみを終了させることはできる（その強制移動に、つかまれているクリーチャーが、つかみを発生させている効果の射程外に出る結果が生じたならば）。

クリーチャーがつかまれた状態である間、つかんでいる者は、そのクリーチャーを動かそうと試みることができる（P245の『つかんだ目標を動かす』を参照）。

Petrified

- ◆ The creature is unconscious.
 - ◆ The creature is helpless.
 - ◆ The creature grants combat advantage.
 - ◆ The creature can't take actions.
 - ◆ The creature takes a -5 penalty to all defenses.
 - ◆ The creature is unaware of its surroundings.
 - ◆ The creature falls prone, if possible.
- ◆ The creature is lying down. However, if the creature is climbing or flying, it falls.
- ◆ The creature grants combat advantage to attackers making melee attacks against it, but it gains a +2 bonus to all defenses against ranged attacks from attackers that aren't adjacent to it.
- ◆ The creature can't flank.
- ◆ The creature has resist 20 to all damage.
- ◆ The creature doesn't age.

Usually a creature is subjected to this condition when it is turned to stone, such as by a medusa. Often the only way to end this condition is by using a power or a magical ritual.

Normally, a creature falls prone when it becomes unconscious. The DM might decide that a petrified creature instead remains upright, posed like a statue.

Deafened

- ◆ The creature can't hear.
- ◆ The creature takes a -10 penalty to Perception checks.

This condition applies to creatures that have temporarily lost their normal sense of hearing, not to creatures that normally can't hear. The game effects of the condition are relatively minor, but being deafened can be a flavorful result of a thunder power.

Grabbed

- ◆ The creature is immobilized.
 - ◆ The creature can't move, unless it teleports or is pulled, pushed, or slid.
- ◆ Maintaining this condition on the creature occupies whatever appendage, object, or effect the grabber used to initiate the grab.
- ◆ This condition ends immediately on the creature if the grabber is subjected to an effect that prevents it from taking actions, or if the creature ends up outside the range of the grabbing power or effect.

A grabbed creature can take the escape action to try to get away. Other common tactics for escaping a grab are to teleport away or to be pulled, pushed, or slid out of the grabber's reach. Using forced movement on the grabber can also end a grab, as long as the movement results in the grabbed creature being out of the grabbing effect's range.

While a creature is grabbed, the grabber can try to move it (see “Moving a Grabbed Target,” page 244).

瀕死状態／ダイング

- ◆ クリーチャーは気絶状態である。
 - ◆ クリーチャーは無防備状態になる。
 - ◆ クリーチャーは戦術的優位を与える。
 - ◆ クリーチャーはいかなるアクションも行なえない。
 - ◆ すべての防御値に-5のペナルティを受ける。
 - ◆ 周囲の状況を知覚できない。
 - ◆ 伏せ状態になることが不可能でない限り、伏せ状態になる。
 - ◆ クリーチャーは倒れて横になっている。ただし登攀中または飛行中だったならば、伏せ状態になるかわりに落下する。
 - ◆ クリーチャーは、自分に対して近接攻撃を行なう敵に戦術的優位を与える。しかし、自分に隣接していない相手からの遠隔攻撃に対しては、すべての防御値に+2のボーナスを得る。
 - ◆ 挟撃を行なうことができない。
- ◆ 死亡セーヴィング・スローを行なわねばならない。
- ◆ 瀕死状態のクリーチャーがヒット・ポイントを回復したならば、そのクリーチャーの瀕死状態は即座に終了する。

冒険者は、ヒット・ポイントが0以下に低下したならば、この状態になる。
モンスターはヒット・ポイントが0になったなら普通は死ぬので、特別な状況下でない限り、この状態がモンスターに適用されることはない。
P260の『死亡と瀕死状態』を参照。

不意を討たれた状態

／サプライズド

- ◆ クリーチャーはいかなるアクションも行なえない。
- ◆ 戦術的優位を与える。
- ◆ 挟撃を行なうことができない。

通常、クリーチャーがこの状態になるのは、不意討ちラウンド(P191)の間だけである。不意討ちラウンドが終了するとこの状態も終了する。

伏せ状態／プロウン

- ◆ クリーチャーは倒れて横になっている。ただし登攀中または飛行中だったならば、伏せ状態になるかわりに落下する。
- ◆ 移動できるのは以下の手段によってのみである：(1) 這い込み、(2) 瞬間移動、(3) 引き寄せ、押しやり、横滑り。
- ◆ 攻撃ロールに-2のペナルティを受ける。
- ◆ クリーチャーは、自分に対して近接攻撃を行なう敵に戦術的優位を与える。しかし、自分に隣接していない相手からの遠隔攻撃に対しては、すべての防御値に+2のボーナスを得る。

クリーチャーは立ち上がることによって(自分に関して)この状態を終了させることができる。
また、クリーチャーは1回のマイナー・アクションとして自発的に伏せ状態になることもできる。

この状態は魚や蛇などの四肢のないクリーチャーや、ウーズなどの不定形のクリーチャーにも作用し得る。

そのようなクリーチャーが伏せ状態になった時には、実際に地面に伏せているというより、もがいていたり、よろめいていたりするものと思われたい。
そのようなクリーチャーに対するゲーム上の効果は、他のクリーチャーの場合と同一である。

Dying

- ◆ The creature is unconscious.
 - ◆ The creature is helpless.
 - ◆ The creature grants combat advantage.
 - ◆ The creature can't take actions.
 - ◆ The creature takes a -5 penalty to all defenses.
 - ◆ The creature is unaware of its surroundings.
 - ◆ The creature falls prone, if possible.
- ◆ The creature is lying down. However, if the creature is climbing or flying, it falls.
- ◆ The creature grants combat advantage to attackers making melee attacks against it, but it gains a +2 bonus to all defenses against ranged attacks from attackers that aren't adjacent to it.
- ◆ The creature can't flank.
- ◆ The creature must make death saving throws.
- ◆ This condition ends immediately on the creature when it regains hit points.

Dropping to 0 hit points or fewer subjects an adventurer to this condition.

Monsters normally die when they drop to 0 hit points, so this condition applies to them only in exceptional situations.

See "Dying and Death," page 259.

Surprised

- ◆ The creature can't take actions.
- ◆ The creature grants combat advantage.
- ◆ The creature can't flank.

Normally a creature is subjected to this condition only during a surprise round (page 190), at the end of which the condition ends.

Prone

- ◆ The creature is lying down. However, if the creature is climbing or flying, it falls.
- ◆ The only way the creature can move is by crawling, teleporting, or being pulled, pushed, or slid.
- ◆ The creature takes a -2 penalty to attack rolls.
- ◆ The creature grants combat advantage to attackers making melee attacks against it, but it gains a +2 bonus to all defenses against ranged attacks from attackers that aren't adjacent to it.

A creature can end this condition on itself by standing up.

A creature can drop prone as a minor action.

This condition can affect limbless creatures, such as fish and snakes, as well as amorphous creatures, such as oozes.

When such a creature falls prone, imagine it is writhing or unsteady, rather than literally lying down.

The game effect on that creature is the same as for other creatures.

マークされた状態／マーツ

- ◆ クリーチャーは、自分をマークしているクリーチャーを目標に含めずに攻撃を行なう場合、常に攻撃ロールに-2のペナルティを受ける。
- ◆ 1体のクリーチャーは1度に2つ以上のマークの対象となることはない。新たなマークは古いマークを上書きする。
- ◆ マークは、そのマークをつくりだした者が死ぬか気絶状態になると、ただちに終了する。

この状態は、一部のクリーチャーの“戦闘中、選んだ目標の注意をひく能力”を反映するものである。マークされた者は、自分をマークしたクリーチャーを無視すると不利をこうむる。多くのマークの効果は持続時間が非常に短いか、あるいはマークした者がマークされた者にとって脅威であり続けることを要求するものである。

無防備状態／ヘルプレス

- ◆ クリーチャーは戦術的優位を与える。

この状態は、“とどめの一撃”など、特定の事柄の前提となる。通常、クリーチャーが無防備状態の作用を受けるのは、気絶状態になったからである。しかしDMは、“このクリーチャーはきつくと縛られているので、実質上、無防備状態である”等と判断してもよい。

盲目状態／ブライインド

- ◆ クリーチャーはものを見ることができない。このため、そのクリーチャーの目標はみな、そのクリーチャーに対して完全視認困難を得る。
- ◆ 〈知覚〉判定に-10のペナルティを受ける。
- ◆ 戦術的優位を与える。
- ◆ 挟撃を行なうことができない。

盲目状態のクリーチャーは、何者に対しても戦術的優位を得ることができない。

この状態は一時的に盲目になったクリーチャー、たとえばまぶしい光にさらされた者や魔法の暗闇に目を覆われた者に適用される。もともと無視覚のクリーチャー（ウーズなど）には適用されない。

朦朧状態／スターンド

- ◆ クリーチャーはいかなるアクションも行なえない。
- ◆ 戦術的優位を与える。
- ◆ 挟撃を行なうことができない。
- ◆ もし飛行中であつたなら、ホバリング可能でない限り、落下する。

通常、クリーチャーがこの状態になるのは、強い肉体的外傷や精神的な外傷を受けた時である。一瞬、猛毒に屈したのかもしれないし、グールの噛みつきで完全に麻痺してしまったのかもしれないし、マインド・プレイヤーの精神攻撃にきりきり舞っているのかもしれないし、恐ろしく強力な一撃に打ちのめされたのかもしれない。

Marked

- ◆ The creature takes a -2 penalty to attack rolls for any attack that doesn't include the marking creature as a target.
- ◆ A creature can be subjected to only one mark at a time, and a new mark supersedes an old one.
- ◆ A mark ends immediately when its creator dies or falls unconscious.

This condition reflects the ability of some creatures to claim the attention of a chosen target in battle. When a target is marked, it has a hard time ignoring the creature that marked it. Most marking effects have very short durations, or else they require the marking creature to remain a threat to the marked target.

Helpless

- ◆ The creature grants combat advantage.

This condition is a precondition for certain things such as the coup de grace action. Normally, a creature is affected by this condition because it is unconscious, but the DM might rule that a creature is so firmly bound that it is effectively helpless.

Blinded

- ◆ The creature can't see, which means its targets have total concealment against it.
- ◆ The creature takes a -10 penalty to Perception checks.
- ◆ The creature grants combat advantage.
- ◆ The creature can't flank.

A blinded creature cannot have combat advantage against anyone.

This condition applies to creatures that have been temporarily blinded, such as by exposure to brilliant light or a magical darkness clouding their eyes. It doesn't apply to creatures that are naturally blind (such as oozes).

Stunned

- ◆ The creature can't take actions.
- ◆ The creature grants combat advantage.
- ◆ The creature can't flank.
- ◆ The creature falls if it is flying, unless it can hover.

Usually a creature is subjected to this condition because of significant physical or mental trauma. It might be on the brink of succumbing to a deadly poison, completely paralyzed by a ghoul's bite, reeling under the mental assault of a mind flayer, or battered by an extremely powerful blow.