

Dungeons&Dragons 3.5e®

サイオン・パワー

略称:『プレイヤーズ・ハンドブック第3.5版(PHB)』、『サイオニクス・ハンドブック第3.5版(XPH)』、『Complete Psionic(CPs)』[未訳]、他

CDS:PE (http://rainbow.s140.xrea.com/cdspe/) Presented by "Spellcaster.jp"

サイオン・レベル / 習得 パワー数	パワー・レベル 1~9	パワー・レベル 1~8	パワー・レベル 1~7	パワー・レベル 1~6	パワー・レベル 1~5	パワー・レベル 1~4	パワー・レベル 1~3	パワー・レベル 1~2	パワー・レベル のみ	習得
1lv						選択分野:			3	+3
2lv									5	+2
3lv								2	5	+2
4lv								4	5	+2
5lv							2	4	5	+2
6lv							4	4	5	+2
7lv						2	4	4	5	+2
8lv						4	4	4	5	+2
9lv					2	4	4	4	5	+2
10lv					4	4	4	4	5	+2
11lv				1	4	4	4	4	5	+1
12lv				3	4	4	4	4	5	+2
13lv			1	3	4	4	4	4	5	+1
14lv			3	3	4	4	4	4	5	+2
15lv		1	3	3	4	4	4	4	5	+1
16lv		3	3	3	4	4	4	4	5	+2
17lv	1	3	3	3	4	4	4	4	5	+1
18lv	3	3	3	3	4	4	4	4	5	+2
19lv	4	3	3	3	4	4	4	4	5	+1
20lv	6	3	3	3	4	4	4	4	5	+2
セーブ難易度	9	8	7	6	5	4	3	2	1	

付随現象(XPH p58)……発現時に、(精神集中)判定(難易度15+パワー・レベル)に成功すれば抑えられる。また、(サイオニック学)判定(難易度10+稼働しているパワー数)に成功すれば、その目標に、付随現象を持つパワーがどれだけ稼働しているのかを識別できる。

- 嗅覚——半径20ft以内にいる相手は、1秒ほど奇妙な匂いを感じる。残すこともできる。
- 視覚——発現者の両目が銀色に燃え上がり、半径5ft以内にいる相手に、虹色の光が届く。なお、効果自体が視覚現象とされる場合もある(作成された物体など)。
- 精神——発現者または目標(発現者が選択)から、半径15ft以内にいる相手は、一瞬だけかすかな“知らせ”を感じる。残すこともできる。なお、特有の精神現象も存在する。
- 聴覚——発現者または目標(発現者が選択)から、半径100ft以内にいる相手は、1秒ほど不気味な音が聞こえる。発現者は、音声の聞こえる範囲を半径15ft以内にして、(聞き耳)判定(難易度10)に成功しなければ聞こえないようにすることを選択できる。
- 物質——目標または効果範囲内は、1ラウンドほどキラキラと輝く物質で覆われる。

※発現1回には、発現者レベル以下のパワー・ポイントまで消費できる(増幅ぶんを含む)。
 ※防具の着用時や、“純粋に精神的なアクション”しか取れない場合でも、問題なく発現できる。
 ※他者やパワー・ストーンへの“接続(XPH p63)”によって、習得パワーを補える。

1レベル 習得パワー (最低1ポイント)	
2レベル 習得パワー (最低3ポイント)	
3レベル 習得パワー (最低5ポイント)	
4レベル 習得パワー (最低7ポイント)	
5レベル 習得パワー (最低9ポイント)	
6レベル 習得パワー (最低11ポイント)	
7レベル 習得パワー (最低13ポイント)	
8レベル 習得パワー (最低15ポイント)	
9レベル 習得パワー (最低17ポイント)	

パワー・ポイント・リザーヴ = \square (1日のパワー・ポイント) + \square (【知力】ボーナス×サイオン・レベル÷2) + \square (特技などのボーナス) + \square (種族ボーナス)

Dungeons&Dragons 3.5e®

サイキック・ウォリアー・パワー

略称:『プレイヤーズ・ハンドブック第3.5版(PHB)』、『サイオニクス・ハンドブック第3.5版(XPH)』、『Complete Psionic(CPs)』[未訳]、他

CDS:PE (http://rainbow.s140.xrea.com/cdspe/) Presented by "Spellcaster.jp"

サイキック・ウォリアー・レベル / 習得パワー数	パワー・レベル 1~6	パワー・レベル 1~5	パワー・レベル 1~4	パワー・レベル 1~3	パワー・レベル 1~2	パワー・レベル 1のみ	習得
1lv						1	+1
2lv						2	+1
3lv						3	+1
4lv					1	3	+1
5lv					2	3	+1
6lv					3	3	+1
7lv				1	3	3	+1
8lv				2	3	3	+1
9lv				3	3	3	+1
10lv			1	3	3	3	+1
11lv			2	3	3	3	+1
12lv			3	3	3	3	+1
13lv		1	3	3	3	3	+1
14lv		2	3	3	3	3	+1
15lv		3	3	3	3	3	+1
16lv	1	3	3	3	3	3	+1
17lv	2	3	3	3	3	3	+1
18lv	3	3	3	3	3	3	+1
19lv	4	3	3	3	3	3	+1
20lv	5	3	3	3	3	3	+1

付随現象(XPH p58)……発現時に、(精神集中)判定(難易度15+パワー・レベル)に成功すれば抑えられる。また、(サイオニクス)判定(難易度10+稼働しているパワー数)に成功すれば、その目標に、付随現象を持つパワーがどれだけ稼働しているのかを識別できる。

嗅覚——半径20ft以内にいる相手は、1秒ほど奇妙な匂いを感じる。残すこともできる。
 視覚——発現者の両目が銀色に燃え上がり、半径5ft以内にいる相手に、虹色の光が届く。なお、効果自体が視覚現象とされる場合もある(作成された物体など)。

精神——発現者または目標(発現者が選択)から、半径15ft以内にいる相手は、一瞬だけかすかな“知らせ”を感じる。残すこともできる。なお、特有の精神現象も存在する。

聴覚——発現者または目標(発現者が選択)から、半径100ft以内にいる相手は、1秒ほど不気味な音が聞こえる。発現者は、音声の聞こえる範囲を半径15ft以内にして、(聞き耳)判定(難易度10)に成功しなければ聞こえないようにすることを選択できる。

物質——目標または効果範囲内は、1ラウンドほどキラキラと輝く物質で覆われる。

※発現1回には、発現者レベル以下のパワー・ポイントまで消費できる(増幅ぶんを含む)。
 ※防具の着用時や、“純粋に精神的なアクション”しか取れない場合でも、問題なく発現できる。
 ※他者やパワー・ストーンへの“接続(XPH p63)”によって、習得パワーを補える。

1レベル 習得パワー (最低1ポイント)	
2レベル 習得パワー (最低3ポイント)	
3レベル 習得パワー (最低5ポイント)	
4レベル 習得パワー (最低7ポイント)	
5レベル 習得パワー (最低9ポイント)	
6レベル 習得パワー (最低11ポイント)	

セーブ難易度	6	5	4	3	2	1

パワー・ポイント・リザーヴ = = 1日のパワー・ポイント + 【判断力】ボーナス × サイキック・ウォリアー・レベル ÷ 2 + 特技などのボーナス + + 種族ボーナス

Dungeons&Dragons 3.5e®

ワイルダー・パワー

略称:『プレイヤーズ・ハンドブック第3.5版(PHB)』、『サイオニクス・ハンドブック第3.5版(XPH)』、『Complete Psionic(CPs)』[未訳]、他

CDS:PE (http://rainbow.s140.xrea.com/cdspe/) Presented by "Spellcaster.jp"

ワイルダー・レベル / 習得パワー数	パワー・レベル 1~9	パワー・レベル 1~8	パワー・レベル 1~7	パワー・レベル 1~6	パワー・レベル 1~5	パワー・レベル 1~4	パワー・レベル 1~3	パワー・レベル 1~2	パワー・レベル1のみ	習得
1lv									1	+1
2lv									2	+1
3lv									2	±0
4lv								1	2	+1
5lv								1	2	±0
6lv							1	1	2	+1
7lv							1	1	2	±0
8lv						1	1	1	2	+1
9lv						1	1	1	2	±0
10lv					1	1	1	1	2	+1
11lv					1	1	1	1	2	±0
12lv				1	1	1	1	1	2	+1
13lv				1	1	1	1	1	2	±0
14lv			1	1	1	1	1	1	2	+1
15lv			1	1	1	1	1	1	2	±0
16lv		1	1	1	1	1	1	1	2	+1
17lv		1	1	1	1	1	1	1	2	±0
18lv	1	1	1	1	1	1	1	1	2	+1
19lv	1	1	1	1	1	1	1	1	2	±0
20lv	2	1	1	1	1	1	1	1	2	+1

付随現象(XPH p58)……発現時に、(精神集中)判定(難易度15+パワー・レベル)に成功すれば抑えられる。また、(サイオニック学)判定(難易度10+稼働しているパワー数)に成功すれば、その目標に、付随現象を持つパワーがどれだけ稼働しているのかを識別できる。

- 嗅覚——半径20ft以内にいる相手は、1秒ほど奇妙な匂いを感じる。残すこともできる。
- 視覚——発現者の両目が銀色に燃え上がり、半径5ft以内にいる相手に、虹色の光が届く。なお、効果自体が視覚現象とされる場合もある(作成された物体など)。
- 精神——発現者または目標(発現者が選択)から、半径15ft以内にいる相手は、一瞬だけかすかな“知らせ”を感じる。残すこともできる。なお、特有の精神現象も存在する。
- 聴覚——発現者または目標(発現者が選択)から、半径100ft以内にいる相手は、1秒ほど不気味な音が聞こえる。発現者は、音声の聞こえる範囲を半径15ft以内にして、(聞き耳)判定(難易度10)に成功しなければ聞こえないようにすることを選択できる。
- 物質——目標または効果範囲内は、1ラウンドほどキラキラと輝く物質で覆われる。

※発現1回には、発現者レベル以下のパワー・ポイントまで消費できる(増幅ぶんを含む)。
 ※防具の着用時や、“純粋に精神的なアクション”しか取れない場合でも、問題なく発現できる。
 ※他者やパワー・ストーンへの“接続(XPH p63)”によって、習得パワーを補える。

1レベル 習得パワー (最低1ポイント)
2レベル 習得パワー (最低3ポイント)
3レベル 習得パワー (最低5ポイント)
4レベル 習得パワー (最低7ポイント)
5レベル 習得パワー (最低9ポイント)
6レベル 習得パワー (最低11ポイント)
7レベル 習得パワー (最低13ポイント)

セーブ難易度	9	8	7	6	5	4	3	2	1

パワー・ポイント・リザーヴ = 1日のパワー・ポイント + 【魅力】ボーナス×ワイルダー・レベル÷2 + 特技などのボーナス + 種族ボーナス

8レベル 習得パワー (最低15ポイント)
9レベル 習得パワー (最低17ポイント)

Dungeons&Dragons 3.5e®

アーデント・パワー

略称:『プレイヤーズ・ハンドブック第3.5版(PHB)』、『サイオニクス・ハンドブック第3.5版(XPH)』、『Complete Psionic(CPs)』[未訳]、他

CDS:PE (http://rainbow.s140.xrea.com/cdspe/) Presented by "Spellcaster.jp"

アーデント・レベル / 習得パワー数	パワー・レベル 1~9	パワー・レベル 1~8	パワー・レベル 1~7	パワー・レベル 1~6	パワー・レベル 1~5	パワー・レベル 1~4	パワー・レベル 1~3	パワー・レベル 1~2	パワー・レベル1のみ	習得
1lv				主要外套2つ:					2	+2
2lv						副次外套1つ:			3	+1
3lv								1	3	+1
4lv								2	3	+1
5lv			副次外套+1つ:				1	2	3	+1
6lv							2	2	3	+1
7lv						1	2	2	3	+1
8lv						2	2	2	3	+1
9lv				1	2	2	2	2	3	+1
10lv	副次外套+1つ:				2	2	2	2	3	+1
11lv				1	2	2	2	2	3	+1
12lv				2	2	2	2	2	3	+1
13lv			1	2	2	2	2	2	3	+1
14lv			2	2	2	2	2	2	3	+1
15lv	副次外套+1つ↑	1	2	2	2	2	2	2	3	+1
16lv		2	2	2	2	2	2	2	3	+1
17lv	1	2	2	2	2	2	2	2	3	+1
18lv	2	2	2	2	2	2	2	2	3	+1
19lv	3	2	2	2	2	2	2	2	3	+1
20lv	4	2	2	2	2	2	2	2	3	+1
セーブ難易度	9	8	7	6	5	4	3	2	1	

付随現象(XPH p58)……発現時に、(精神集中)判定(難易度15+パワー・レベル)に成功すれば抑えられる。また、(サイオニック学)判定(難易度10+稼働しているパワー数)に成功すれば、その目標に、付随現象を持つパワーがどれだけ稼働しているのかを識別できる。

嗅覚——半径20ft以内にいる相手は、1秒ほど奇妙な匂いを感じる。残すこともできる。
 視覚——発現者の両目が銀色に燃え上がり、半径5ft以内にいる相手に、虹色の光が届く。なお、効果自体が視覚現象とされる場合もある(作成された物体など)。

精神——発現者または目標(発現者が選択)から、半径15ft以内にいる相手は、一瞬だけかすかな“知らせ”を感じる。残すこともできる。なお、特有の精神現象も存在する。

聴覚——発現者または目標(発現者が選択)から、半径100ft以内にいる相手は、1秒ほど不気味な音が聞こえる。発現者は、音声の聞こえる範囲を半径15ft以内にして、(聞き耳)判定(難易度10)に成功しなければ聞こえないようにすることを選択できる。

物質——目標または効果範囲内は、1ラウンドほどキラキラと輝く物質で覆われる。

※発現1回には、発現者レベル以下のパワー・ポイントまで消費できる(増幅ぶんを含む)。
 ※防具の着用時や、“純粋に精神的なアクション”しか取れない場合でも、問題なく発現できる。
 ※他者やパワー・ストーンへの“接続(XPH p63)”によって、習得パワーを補える。

1レベル
習得パワー
(最低1ポイント)

2レベル
習得パワー
(最低3ポイント)

3レベル
習得パワー
(最低5ポイント)

4レベル
習得パワー
(最低7ポイント)

5レベル
習得パワー
(最低9ポイント)

6レベル
習得パワー
(最低11ポイント)

7レベル
習得パワー
(最低13ポイント)

8レベル
習得パワー
(最低15ポイント)

9レベル
習得パワー
(最低17ポイント)

パワー・ポイント・リザーヴ = 1日のパワー・ポイント + 【判断力】ボーナス × アーデント・レベル ÷ 2 + 特技などのボーナス + 種族ボーナス

Dungeons&Dragons 3.5e®

ディヴァイン・マインド・パワー

略称:『プレイヤーズ・ハンドブック第3.5版(PHB)』、『サイオニクス・ハンドブック第3.5版(XPH)』、『Complete Psionic(CPs)』[未訳]、他

CDS:PE (http://rainbow.s140.xrea.com/cdspe/) Presented by "Spellcaster.jp"

ディヴァイン・マインド・レベル / 習得パワー数	パワー・レベル 1~6	パワー・レベル 1~5	パワー・レベル 1~4	パワー・レベル 1~3	パワー・レベル 1~2	パワー・レベル 1のみ	習得
1lv				外套(1つ目):		0	±0
2lv						0	±0
3lv						0	±0
4lv						0	±0
5lv						1	+1
6lv				外套(2つ目):		2	+1
7lv						2	±0
8lv					1	2	+1
9lv					1	2	±0
10lv					2	2	+1
11lv			0	2	2	±0	
12lv		外套(3つ目):	1	2	2	+1	
13lv			1	2	2	±0	
14lv			1	1	2	2	+1
15lv			1	1	2	2	±0
16lv			2	1	2	2	+1
17lv		0	2	1	2	2	±0
18lv		1	2	1	2	2	+1
19lv		1	2	1	2	2	±0
20lv	1	1	2	1	2	2	+1

付随現象(XPH p58)……発現時に、(精神集中)判定(難易度15+パワー・レベル)に成功すれば抑えられる。また、(サイオニック学)判定(難易度10+稼働しているパワー数)に成功すれば、その目標に、付随現象を持つパワーがどれだけ稼働しているのかを識別できる。

嗅覚——半径20ft以内にいる相手は、1秒ほど奇妙な匂いを感じる。残すこともできる。
視覚——発現者の両目が銀色に燃え上がり、半径5ft以内にいる相手に、虹色の光が届く。なお、効果自体が視覚現象とされる場合もある(作成された物体など)。

精神——発現者または目標(発現者が選択)から、半径15ft以内にいる相手は、一瞬だけかすかな“知らせ”を感じる。残すこともできる。なお、特有の精神現象も存在する。

聴覚——発現者または目標(発現者が選択)から、半径100ft以内にいる相手は、1秒ほど不気味な音が聞こえる。発現者は、音声の聞こえる範囲を半径15ft以内にして、(聞き耳)判定(難易度10)に成功しなければ聞こえないようにすることを選択できる。

物質——目標または効果範囲内は、1ラウンドほどキラキラと輝く物質で覆われる。

※発現1回には、発現者レベル以下のパワー・ポイントまで消費できる(増幅ぶんを含む)。
※防具の着用時や、“純粋に精神的なアクション”しか取れない場合でも、問題なく発現できる。
※他者やパワー・ストーンへの“接続(XPH p63)”によって、習得パワーを補える。

1レベル 習得パワー (最低1ポイント)	
2レベル 習得パワー (最低3ポイント)	
3レベル 習得パワー (最低5ポイント)	
4レベル 習得パワー (最低7ポイント)	
5レベル 習得パワー (最低9ポイント)	
6レベル 習得パワー (最低11ポイント)	

セーヴ難易度	6	5	4	3	2	1

パワー・ポイント・リザーヴ = 1日のパワー・ポイント + 【判断力】ボーナス × ディヴァイン・マインド・レベル ÷ 2 + 特技などのボーナス + 種族ボーナス

Dungeons&Dragons 3.5e®

ラーク・パワー

略称:『プレイヤーズ・ハンドブック第3.5版(PHB)』、『サイオニクス・ハンドブック第3.5版(XPH)』、『Complete Psionic(CPs)』[未訳]、他

CDS:PE (http://rainbow.s140.xrea.com/cdspe/) Presented by "Spellcaster.jp"

ラーク・レベル / 習得パワー数	パワー・レベル 1~6	パワー・レベル 1~5	パワー・レベル 1~4	パワー・レベル 1~3	パワー・レベル 1~2	パワー・レベル 1のみ	習得
1lv						1	+1
2lv						2	+1
3lv						3	+1
4lv					1	3	+1
5lv					2	3	+1
6lv					3	3	+1
7lv				1	3	3	+1
8lv				2	3	3	+1
9lv				3	3	3	+1
10lv			1	3	3	3	+1
11lv			2	3	3	3	+1
12lv			3	3	3	3	+1
13lv		1	3	3	3	3	+1
14lv		2	3	3	3	3	+1
15lv		3	3	3	3	3	+1
16lv	1	3	3	3	3	3	+1
17lv	2	3	3	3	3	3	+1
18lv	3	3	3	3	3	3	+1
19lv	4	3	3	3	3	3	+1
20lv	5	3	3	3	3	3	+1

付随現象(XPH p58)……発現時に、(精神集中)判定(難易度15+パワー・レベル)に成功すれば抑えられる。また、(サイオニック学)判定(難易度10+稼働しているパワー数)に成功すれば、その目標に、付随現象を持つパワーがどれだけ稼働しているのかを識別できる。

嗅覚——半径20ft以内にいる相手は、1秒ほど奇妙な匂いを感じる。残すこともできる。
視覚——発現者の両目が銀色に燃え上がり、半径5ft以内にいる相手に、虹色の光が届く。なお、効果自体が視覚現象とされる場合もある(作成された物体など)。

精神——発現者または目標(発現者が選択)から、半径15ft以内にいる相手は、一瞬だけかすかな“知らせ”を感じる。残すこともできる。なお、特有の精神現象も存在する。

聴覚——発現者または目標(発現者が選択)から、半径100ft以内にいる相手は、1秒ほど不気味な音が聞こえる。発現者は、音声の聞こえる範囲を半径15ft以内にして、(聞き耳)判定(難易度10)に成功しなければ聞こえないようにすることを選択できる。

物質——目標または効果範囲内は、1ラウンドほどキラキラと輝く物質で覆われる。

※発現1回には、発現者レベル以下のパワー・ポイントまで消費できる(増幅ぶんを含む)。
※防具の着用時や、“純粋に精神的なアクション”しか取れない場合でも、問題なく発現できる。
※他者やパワー・ストーンへの“接続(XPH p63)”によって、習得パワーを補える。

1レベル 習得パワー (最低1ポイント)	
2レベル 習得パワー (最低3ポイント)	
3レベル 習得パワー (最低5ポイント)	
4レベル 習得パワー (最低7ポイント)	
5レベル 習得パワー (最低9ポイント)	
6レベル 習得パワー (最低11ポイント)	

セーヴ難易度	6	5	4	3	2	1

パワー・ポイント・リザーヴ =

1日の	
パワー・	
ポイント	

 +

【知力】ボーナス×	
ラーク・レベル÷2	

 +

特技などの	
ボーナス	

 +

種族	
ボーナス	