

Unearthed Arcana:Psionics & the Mystic, Take 2

http://media.wizards.com/2016/downloads/Psionics_and_Mystic_V2.pdf

これらの非公式なメカニクスはドラフト形式であり、キャンペーンで仕様はできるが、プレイテストデザインの繰り返しによっている。これらは不安定であるかもしれない；もしこれらを使用する場合、出てくる全ての問題を裁定する準備をする。これらは鉛筆で書かれインクではない。これらの理由から、このコラムはD&D Adventurers Leagueのイベントで使用できない。

今月はUnearthed Arcanaはmysticのキャラクターとサイオニクスのルールに戻る。送られてきたプレイテストのフィードバックを元に、期待できる変更がある。

- ・クラスレベルは10になる。コアとなる概念は、自信を持って十分な支持を得た。
- ・サイオニクスはより柔軟となった。1つの専門分野を選び、そこから一定の、特殊な利益をえることができるサイキック熟練をもつ。そうしなければ、君が知っている任意の専門分野を使用するためにポイントを消費する。
- ・サイオニクスはサイオニックの才能を含み、術者のキャントリップと同等のものである。
- ・サイオニクスの専門分野は、ミステックのオーダーに関わらず全てのミスティックが使用可能である。ただし、君のオーダーはそれに関係する専門分野を使用するときに利益を与える。

1ヶ月かそこらでこれらのドラフトのルールに対するフィードバックを求めてサーベイを期待するだろう。この時点で、必ずしもいずれかのオプションに関連付けをされていない。これらの取り組みは我々が開始し、第5版でのサイオニクスへのアプローチを最適に動作することを把握する最初のドラフトである。読んでお楽しみください。

サイオニクス

サイオニクスはその身体能力を増強し、他人の心に影響を与えることができるようなクリーチャーの心の内からの力の源である。サイオニクスの能力は**超能力分野(psionic disciplines)**と呼ばれ、各々からサイオニックパワーを行使する正しい思考法でクリーチャーを配置するために必要な精神的な演習から構成されている。

分野は能力の数を提供するが、それらは効果をつくるために追加のエネルギーと専門を必要とする。**サイオニックの才能(talent)**は、分野と似ているが、彼らの**サイ・エネルギー(psi energy)**を必要とせず、自由に使うことができる。これらはmysticの生来の部分である。これに加え、超能力分野の使用に熟練しているクリーチャーは超能力分野に**サイキック熟練(psychic focus)**を発揮することができる。この効果はクリーチャーの分野から一定の利益をえることができる。

別世界のパワー

必ずしも全てのD&Dの世界は、同程度にサイオニックのパワーを備えている。サイオニクスは間接的に彼方の領域、既知のマルチバースの外方の次元に由来する。彼方の領域は物理と魔法の独自の規律がある。その影響が世界を拡張した時、独自のルールで現実を曲げるように、彼方の領域は常に恐ろしいモンスターと狂気を生み出す。

現実の秩序がねじれ、曲がるように、個々の心は現実の性質を決定する宇宙の基盤に呼び覚まさせることができる。彼方の領域に起因する激動は、さもなくば眠る心を妨げ、呼び起こすエコーを作り出す。このような目覚めたクリーチャーは、3次元に存在するクリーチャーが2次元の領域を見るかもしれないものと同様に世界を見る。彼らは現実のより限られた見方では測りづらい可能性、オプション、つながりを見る。

比較的安定していて、コアルールブックに示されるような原型的なD&Dのセッティングの世界では、サイオニクスは珍しい—か全く存在しないかもしれない。マルチバースを定めている多元宇宙ではそのような場所が強く、そして個々の心がサイオニクスによって提供される可能性を見

つめることがありそうである。ミスティックがサイオニクスの芸術の別の専門家に決して合わないように、そのような世界のミスティックは不足しているのかもしれない。キャラクターが偶然にそのサイオニクスの可能性の鍵を開けるかもしれない、古代の大冊、ジャーナル、ミスティックの他の人がパワーのこの形を修得するための唯一のガイドとなるかもしれない。

サイオニクスは現実の境界のねじれや反り返しが起こる世界が一般的である。

Dark Sun campaign settingのAthasの領域がサイオニクスが一般的なワールドの主要例である。神々は存在せず、魔法は生態的な惨劇に捻じ曲げられており、D&Dの多くの世界を結びつける共通の糸とは切り離されている。対照的にエベロンの世界は現実との境界が試されたが、完全には壊れていない世界である。サイオニクスはEberronではAthasのように全面に押し出されてはいないが、Xoriatの別世界の領域の影響は知られており、研究されている。

サイオニクスと魔法

サイオニクスと魔法は2つの別々の力である。一般的には、呪文によって影響を与える効果は、サイオニクスの効果には何の効果も及ぼさない。このルールには1つ重要な例外がある。呪文を再現するようなサイオニクスの効果は呪文であるかのように扱われる。それはサイオニックのクリーチャーやキャラクターが呪文を詠唱するのを可能にする時、サイオニックの効果は呪文を再現する。この場合、サイオニックのエネルギーは魔法にタップし、呪文を詠唱するために操作される。

例えば、Monster Manualに提示されるマインド・フレイヤー(Mind flayer)は生来の呪文発動能力(サイオニクス) (Innate Spellcasting (Psionics) feature)を持っている。この特徴はマインド・フレイヤーがサイオニックのエネルギーを使用しセットした呪文を発動することを可能にしている。これらの呪文はディスペル・マジックや同様の効果で対抗することができる。

ミスティック Mystic

ミスティックは強力な効果を生み出すためサイオニクスのパワー—心のエネルギー—を描画する

クラス特徴

ミスティックとして君は次のクラス特徴を得る。

ヒットポイント

ヒット・ダイス：ミスティックのレベルごとに1d8

1レベル時ヒットポイント：8+【耐久力】修正値

レベル上昇時ヒットポイント：ミスティックレベル2からミスティックレベルごとに1d8(あるいは5)+【耐久力】修正値

習熟

鎧と盾への習熟：軽装鎧、中装鎧

武器への習熟：単純武器

ツール：なし

セーヴィング・スロー：【知力】 【判断力】

技能：〈秘術〉 〈歴史〉 〈看破〉 〈治療〉 〈医術〉 〈自然〉 〈知覚〉 から2つを選択と〈宗教〉

装備

キャラクターは以下の装備で開始し、背景で与えられた装備も加える。

- (a) 1つのスピア あるいは (b) 1つのメイス
- (a) レザー・アーマー あるいは (b) スケイルメイル
- (a) ライトクロスボウと20本のボルト あるいは (b) 任意の単純武器
- (a) 学者のパック あるいは (b) 探検家のパック

ミスティック The Mystic

レベル	習熟ボーナス	特徴	習得 才能数	習得 分野数	PSI ポイント	PSI 制限	
1	+2	サイオニクス ミスティック・オーダー		1	2	4	2
2	+2	神秘的な回復	1	3	6		2
3	+2	ミスティック・オーダーの特徴		2	3	14	3
4	+2	能力値上昇 精神の力	2	3	17		3
5	+3		2	4	27		5
6	+3	ミスティック・オーダーの特徴		2	4	32	5
7	+3		2	5	38		6
8	+3	能力値上昇 ミスティック・オーダーの特徴		2	5	44	6
9	+4		2	6	57		7
10	+4	消耗的な力	3	6	64		7

サイオニクス

サイオニクスの学び手として、あなたは超能力分野と才能を取得し使用することができる。

サイオニックの才能 Psionic Talents

サイオニックの才能はあなたが取得しているマイナーなサイオニックの効果である。1レベルであなたが選択したサイオニックの才能の1つを知っている（クラスの説明の才能のオプションを参照せよ）。高レベルであなたが選択した追加の才能を学べ、Mysticのテーブルの才能の数の列に数がある。

超能力分野 Psionic Disciplines

超能力分野はMysticがサイオニックのパワーを操作することを可能にする精神的な訓練のセットである。分野は2つのカテゴリーに別れる：初級分野(lesser disciplines)と上級分野(greater disciplines)。Mysticは一度に僅かな分野をマスターする。

1レベルで君は、選択肢した方の2つの小さき超能力分野を知っている（このクラスの説明の後の超能力分野オプションを参照せよ）。ミスティックの表の超能力分野修得数にしめすように、より高いレベルで選択するさらなる超能力分野を学ぶ。上級分野を学ぶには少なくとも5レベルでなければならない。

加えて、このクラスのレベルを得るときはいつでも、選択した方とは異なる君の知っている超能力分野と置き換えることができる。しかし少なくとも5レベルに到達した時のみ上級分野と置き換えることができる。

PSIポイント

君の知っている超能力分野の訓練に捧げることができるエネルギーの内部の蓄積を持っている。このエネルギーはPSIポイントによって表される。君が特定の数のPSIポイントを費やすことによって造ることができる効果が各超能力分野に記されている。サイオニックの才能はPSIポイントを必要としない。

ミスティックのテーブルのPSIポイントの列にあるように、君が持っているPSIポイントの数は君のミスティックのレベルに基づく。君のレベルで表される数は君のPSIポイントの最大値であ

る。君が大休憩を終えると君のPSIポイントの合計は最大値に戻る。君が持っているPSIポイントの数は0以下もしくは、最大値を超えることができない。

PSI制限

君はサイオニックのエネルギーの強力な量への繋がりを持つが、そのエネルギーを向けるには練習と訓練が必要である。君は超能力分野を起動させるために費やすことのできるPSIポイントの数には制限がある。制限は君のミスティックのレベルに基き、ミスティックの票のPSI制限の列に表される。例えば、3レベルのミスティックはほんの3PSIポイントを超能力分野を使うときに費やせず、君が持っているPSIの量に関係ない。

サイキック熟練 Psychic Focus

継続的な利益を描画するためにあなたの超能力分野の1つにサイキックなエネルギーを熟練することができる。ボーナスアクションとして、超能力分野を1つ選択し、その超能力分野の詳細に記載されているサイキック熟練の利益を得られる。利益はあなたの能力が無力化されるか、サイキック熟練を選ぶために別のボーナスアクションを使用するまで続く1度に1つだけのサイキック熟練の利益を持つことができる。

サイオニック能力 Psionic Ability

【知力】は君の超能力分野のためのサイオニックの能力である。超能力分野のためのセーヴィング・スローのDCやその分野の攻撃ロールを振る際は、君の知力修正値を使用する。

超能力分野セーヴDC = 8 + 君の習熟ボーナス + 君の知力修正値

超能力分野攻撃修正 = 君の習熟ボーナス + 君の知力修正値

ミスティック・オーダー Mystic Order

1レベルで、君はミスティック・オーダーを選択する：覚醒のオーダー(the Order of the Awakened)、あるいは不死のオーダー (the Order of the Immortal)、両方ともクラスの詳細の最後に詳細がある。各オーダーはサイオニクスへの特定のアプローチを専門としている。オーダーは1レベルで選択し、3レベル、6レベル、8レベルで追加の特徴を選択し、その特徴を得る。

神秘的な回復 Mystical Recovery

2レベルで、ミスティック・オーダーに関連した超能力分野のパワーを使い、PSIエネルギーから力を引き出す。あなたのオーダーの超能力分野でPSIポイントを費やすときは、現在ヒットポイントの合計が最大値の半分に等しいかそれ以下だった場合、知力修正値に等しいヒットポイントを回復する。

能力値上昇

4、8レベルの時点で、君は任意の1種類の能力値を2上昇させるか、あるいは任意の2種類の能力値を1ずつ上昇させることができる。通常通り、この特徴によってもまた、能力値を20より上にすることはできない。

精神力 Strength of Mind

最も単純なサイオニクスの技術は、心と体を補強することができるサイオニックのエネルギーの方法を深く理解する事が必要である。この理解はあなたが脅威に対処するためによりあなたの防御を変えていく。

4レベルから、小休憩、または大休憩を終える度に、判断力セーヴィング・スローの習熟を置き換えることができる。そうしたら、筋力、敏捷力、耐久力、魅力を選択する。あなたは判断力の代

わりにその能力値を使うセーブに習熟を得る。この変更はあなたが次の小休憩もしくは大休憩が終了するまで持続する。

消耗的な力 Consumptive Power

10レベルで、君はサイキックのパワーと引き換えにあなたの健康を犠牲にする能力を得る。ボーナスアクションとして5点までのPSIポイントを回復する。その各ポイントのためにこの方法で回復することを選択する、あなたの現在ヒットポイントと最大ヒットポイントの両方をこのクラスレベルごとに1点減少する。この減少はあらゆる方法で軽減することができない

一度この特徴を使うと、大休憩を終了させるまで使うことはできず、大休憩を終了させるまであなたの最大ヒットポイントの減少は残ったままである。

ミスティック・オーダー Mystic Orders

サイオニクスはほとんどのD&Dのワールドの中のパワーの神秘的な形である。サイキックのパワーが達成できる限界を押し上げながら、秘密主義のオーダーはこの起源と応用を研究している。各ミスティック・オーダーはサイオニックのパワーのための具体的な目標を追求している。その目標は各オーダーがサイオニクスをどのように理解し、彼らがマスターする分野を決定している。

覚醒のオーダー Order of the Awakened

覚醒のオーダーを専門としたミスティックは心のポテンシャルを最大限に解除しようとしている。物理現象を超越することで「覚醒」は完璧な状態—純粋な知性とサイオニックなエネルギーを熟練した—を達成することを望んでいる。冒険をする覚醒したミスティックは謎を解明し、パズルを解き、モンスターを気の進まないポーンに変え倒すことに優れている。

精神体得 Mind Mastery

1レベルで、君は精神を融合させサイオニックの才能を発芽する思考を得る（ミスティックの表で得る才能に追加して）。既にいずれかを得ている場合は、置き換えるために他の才能を選択することもできる。

覚醒した専門分野 Awakened Expertise

1レベル開始時に、あなたの精神的トレーニングの熟練は拡張した知識を与えた。あなたは選択した2つの技能に習熟する。

加えて、あなたが習熟している技能を1つ選択する。その技能を使う任意の能力チェックでは習熟ボーナスを2倍にする。

サイオニックの調査 Psionic Investigation

3レベルで、君はオブジェクトの上に残されるサイオニックの印を読むことに気を熟練することができる。オブジェクトを持ち、10分間（超能力分野の精神集中であるかのように）精神集中することで、君はそれについての幾つかの事実を学ぶ。どれくらい昔に行われたかに関係なく、君はオブジェクトを持った最後のクリーチャーを示し、オブジェクトの見解から精神的なイメージを得る。過去24時間以内にオブジェクトの20フィート以内で行ったどんな出来事についても君は知ることができる。君が認める出来事は、オブジェクトの知覚から展開される。まるでその場所にいるかのように、出来事を見て、聞けるが、他の感覚を使うことはできない。

加えて、君はオブジェクトの範囲内に形のないサイオニックのセンサーを埋め込むことができる。次の24時間の間、まるでそこにいるかのように君と比較したオブジェクトの場所（その距離と方向）を学んで、見解からオブジェクトの環境を見るために君のアクションを使うことができる。この知覚は君の次のターン開始時まで続く。

サイキックのうねり Psychic Surge

6レベルで、君は敵の防御を叩き潰すためにサイキック熟練を過負荷させる。君の使用する超能力分野が才能に対する目標のセーヴィング・スローに不利を与えるが、君はサイキック熟練を使用することをコストとする。君のサイキック熟練は直ちに終わり、君が小休憩か大休憩を終了させるまで再び使用することはできない。君がサイキック熟練を使用できない場合この特徴を使用することはできない。

強力なサイオニクス Potent Psionics

8レベルで、あなたはサイオニクスの才能を扱うダメージに【知力】修正値を加えることができる。

不死のオーダー Order of the Immortal

不死のオーダーはサイキックのパワーで身体の自然な強さを増大させることにより、物理的な完成を達成するために強めている。オーダーの目標は、メンバーが厳格な規律とサイオニクの完全性を通じて高齢化の影響を克服することにより不死を達成することである。このオーダーのメンバーにとって、サイオニクのエネルギーは増幅の制御と物理的な体を完成させるためのツールである。

冒険の人生をとるこのオーダーのメンバーは熟練した戦士である。戦闘で彼らの強さとスピードを中心にそのサイオニクの能力は彼らが危険や怪我を無視してしまう。

武勇のオーダー Martial Order

1レベルで君は軍用武器と重装鎧とシールドに習熟する。

サイオニクの回復力 Psionic Resilience

3レベルで、君は自然の治癒のスピードを上げるためにサイオニクのエネルギーを使うことを学ぶ。あなたの各ターンの開始時に、少なくとも1点のヒットポイントがあるならば、【知力】修正値に等しい1時的ヒットポイントを得る。

健康のうねり Surge of Health

6レベルで、君は死の手を逃れるためにサイキック熟練を描くことができる。君がダメージを受ける時リアクションとして、君に対してのダメージを半減することができる。君のサイキック熟練は即時に終了し、君が小休憩か大休憩を終了させるまで、再び使用できない。君のサイキック熟練を使用できない場合、この能力を使用することはできない。

痛烈な反響 Cutting Resonance

8レベルで、あなたは自分の武器にサイキックのエネルギーを注ぎこむ能力を得る。あなたの各ターンの1度武器を使いクリーチャーにヒットした時、目標に追加の1d8【精神】ダメージを与える。14レベルに達すると追加のダメージは2d8点に上昇する。

超能力分野

超能力分野はミステックの工芸の心臓部である。これらは具体的な効果に内部の意志を作り出すために使用される精神的な働きであり、サイキックの手法である。超能力分野はそれぞれ異なるオーダーによって発見され、彼らの作り手の精神と専門を反映する傾向がある。しかしながら、関連する各オーダーに関わらず、ミスティックはどんな超能力分野でも学ぶかもしれない。

超能力分野を使用する

それぞれの分野は、君が使用することの出来る方法を、その説明に含まれる数だけ持っている。超能力分野は、行動とその効果の選択肢を使用するために必要なPSIポイントのタイプを指定

する。また、君がその効果に精神集中をしなければならないのか、どのように対象に影響するのか、セーヴィング・スローは必要なのかなどを詳述している。
次のセクションでは超能力分野を使用するより詳細がある。

サイキック熟練 Psychic Focus

サイキック熟練のためにその分野を選択したときに君が得られる利益を分野のサイキック熟練のセクションで説明している。

効果のオプションとPSIポイント

超能力分野は異なるオプションを君のPSIポイントを使用する方法に提供する。各効果のオプションには名前があり、粗オプションのPSIポイントのコストはその名前のあとに括弧書きしてある。

君はそのオプションを使用するために、その数のPSIポイントを費やさなければならず、一方で君のPSI制限によって継続する。君が十分なPSIポイントを持っていない、またはコストが君のPSI制限を上回っているならば、君はオプションを使用することができない。いくつかのオプションは、特定のコストよりはむしろ、PSIポイントの範囲で示されている。そのオプションを使用するために、君はその範囲内でポイントを費やさなければならず、君のPSI制限によって継続される。

各オプションはその効果に関する特定の情報がメモされ、仕様を要求するアクション（あるならば）、範囲、精神集中が必要かを含んでいる。オプションがアクション、ボーナスアクション、リアクションを使わないとあるならば、アクションを必要としない。

構成要素

超能力分野は多くの呪文は必要としている構成要素を必要としない。超能力分野を使用することは、言葉を喋らず、動作もいらず、物質も必要としない。サイオニクスのパワーは心から来ている。

持続時間

超能力分野内のオプションは効果が持続する時間を示す。

瞬時 (Instantaneous)：持続時間が特に指定されていない場合は、オプションの効果は瞬時である。

精神集中 (Concentration)：いくつかのオプションの効果は精神集中を必要とする。この必要条件は「C」でオプションのPSIポイントのコストの後に表現される。

超能力分野の精神集中は呪文の精神集中と同じルールに従う。このルールは君が呪文と同時に超能力分野に精神集中することができない、またあなたが同時に2つの超能力分野に精神集中することができないことを意味する。

効果の目標と範囲

超能力分野は効果の目標と範囲を決定するために呪文と同じルールを使用する。Player's Handbookの10章「Spellcasting」を参照せよ。

セーヴィング・スローと攻撃ロール

超能力分野がセーヴィング・スローを必要とする場合、セーブの種類とセーヴィング・スローに成功もしくは失敗した場合が明記されている。DCは君のサイオニック能力によって決定される。

いくつかの超能力分野では目標に超能力分野の効果がヒットしたかを決定するために攻撃ロールを行う必要がある。攻撃ロールは君のサイオニック能力を使用する。

サイオニック効果を組み合わせる

分野の持続時間が重なる間、異なる超能力分野の効果は一緒に加わる。同様に、それらが同時に起動しているならば、1つの超能力分野の異なるオプションは組み合わせる。しかしそのオプションが複数回使われるならば、超能力分野からの特定のオプションはそれ自体と組み合わせられない。その代わりに、最も強力な効果—通常どのくらい多く効果を作り出すのにPSIポイントを用いたかに依存する—が効果の持続時間が重なる間適応される。

サイオニクスと魔法は別の効果であり、従って、利益と欠点は重なる。呪文を使用するサイオニクスの効果は、このルールに対する例外である（本稿の「Psionics and Magic」だけでなく、Player's Handbookの第10章「Spellcasting」における「Combining Magical Effects」を参照せよ）

超能力分野の詳細

次の超能力分野はアルファベット順に並んでいる。

超能力分野	英語名	ランク	オーダー
アダプティブ・ボディ	Adaptive Body	大きい	不死
ボディ・オヴ・ウィンド	Body of Wind	大きい	不死
セリリティ	Celerity	小さい	不死
コンカーリング・マインド	Conquering Mind	小さい	覚醒
インテレクト・フォートレス	Intellect Fortress	小さい	覚醒
アイロン・デュラビリティ	Iron Durability	小さい	不死
マインド・オーバー・エモーション	Mind Over Emotion	大きい	覚醒
マインド・ヴァルト	Mind Vault	小さい	覚醒
サイオニック・レストレーション	Psionic Restoration	小さい	覚醒
サイオニック・ウェポン	Psionic Weapon	小さい	不死
サード・アイ	Third Eye	小さい	覚醒

アダプティブ・ボディ Adaptive Body

上級分野（不死）

君の体を環境を罰することに耐えられるように変化する。

サイキック熟練：この超能力分野に熟練している間、あなたは食べ、眠り、呼吸をする必要がない。

エネルギー適応 Energy Adaptation (5, C)：アクションとして、君はクリーチャーに触れると最大1時間の間[酸][冷気][火][電撃][雷鳴]のダメージからの抵抗を与える。

エネルギーの完全耐性 Energy Immunity (7, C)：君はクリーチャーに触れると最大1時間の間[酸][冷気][火][電撃][雷鳴]のダメージからの完全耐性を与える。

ボディ・オヴ・ウィンド Body of Wind

上級分野（不死）

君と君の所持品はガス状の性質を持ち、ハウリングする疾風のように移動し、狭い空間を通りぬけ、危険を回避する。

この超能力分野を使い、最小限のステップで移動する。

サイキック熟練：この超能力分野に熟練している間、落下ダメージを受けず、移動困難地形を無視する。

風の歩み Wind Step (1-7)：アクションとして、費やしたPSIポイント毎に最高20フィートまで飛行することが出ている。この移動の終わりに君は着地しなければならず、さもなければ、上にとどまっている何らかの手段がない限り落下する。

風のフォーム Wind Form (5, C)：アクションとして10分間の間、60フィートの飛行速度を得る。

霧のフォーム Misty Form (7, C) : アクションとして君の体は霧ようになる。このフォームでは、君は[殴打]、[刺突]、[斬撃]ダメージに対して抵抗を得る。君は1インチ幅以下の開けた場所を通り抜けることができる。この利益は最長1時間続く。

セレリティ Celerity

初級分野（不死）

君は信じられないほどに、反射神経と敏捷性を磨き、あなたの体にサイオニックのパワーを流しこむ。君の目には、君が普通で動き続けている間世界が遅く動いているように見える。

サイキック熟練 : この超能力分野に熟練している間、君の移動速度は5フィート増加し、イニシアチブロールに有利を得る。君が不意打ち状態なら、不意打ち状態でなくするために1点のPSIポイントを費やすことができる。

イニシアチブの把持 Seize the Initiative (1-5) : 君がイニシアチブをロールをする時、君自身か君の見ることのできる60フィート以内のクリーチャー1体に君が費やしたPSIポイントに1点につき+2のボーナスを与えるためにリアクションを使うことができる。

速度のうねり Surge of Speed (2) : ボーナスアクションとして、君のターン終了時まで君の移動速度を30フィート増加させる。またこのターン君は機会攻撃を誘発しない。

アクションのうねり Surge of Action (5) : ボーナスアクションとして、君は追加のアクションを得ることができる。このアクションは攻撃（一回の攻撃のみ）、早足、離脱、隠れ身、物体の操作を使用することのみに限る。

コンカーリング・マインド Conquering Mind

初級分野（覚醒）

サイオニックのパワーを向けることによって、君は、自身の意志を代えることによって他のクリーチャーを制御する能力がつく

サイキック熟練 : この超能力分野に熟練することで、以下のスキルへの習熟を1つ得る：〈ペテン〉、〈威圧〉、〈芸能〉、〈説得〉。君の熟練を超能力分野に適用する度、選んだ技能を代えることができる。

厳しい問い詰め Exacting Query (2) : アクションとして120フィート以内の君が見ることのできるクリーチャーを目標とする。目標は【知力】セーヴィング・スローを行わなければならない（魅了効果に対して完全耐性がある場合自動的に成功する）。セーヴに失敗すると、それが質問を理解できるならば、このアクションの一部として君が尋ねた質問に正直に答える。セーヴに成功すると、目標は影響を受けず、君は大休憩を終了させるまでこの能力を再び使うことができない。

ふさがれた心 Occluded Mind (2) : アクションとして120フィート以内の君が見ることのできるクリーチャーを目標とする。目標は【知力】セーヴィング・スローを行わなければならない（魅了効果に対して完全耐性がある場合自動的に成功する）。セーヴに失敗すると、目標は次の5分間の間、言うことが理解できるならば、君の選んだ陳述を信じる。陳述は長くとも10ワード以内で、目標が見ることができ、君か、クリーチャーかオブジェクトを記述しなければならない。セーヴに成功すると、目標は影響を受けず、君は大休憩を終了させるまでこの能力を再び使うことができない。

壊れた意志 Broken Will (5) : アクションとして120フィート以内の君が見ることのできるクリーチャーを目標とする。目標は【知力】セーヴィング・スローを行わなければならない。セーヴに失敗すると目標は次のターン終了時まで魅了状態となり、君が移動とアクションを選ぶ。セーヴに成功すると、目標は影響を受けず、君は大休憩を終了させるまでそのクリーチャーに対しこの能力を再び使うことができない。

サイキックの手 Psychic Grip (7, C) : アクションとして君の見ることのできるクリーチャーを目標とする。目標は【知力】セーヴィング・スローを行わなければならない。セーヴに失敗すると君はクリーチャーにサイキックエネルギーを負わせる。目標は1分間の間麻痺状態となるが、各

ターンの終了時に【知力】セーヴィング・スローを行うことができる。成功するとこの効果は終わる。失敗すると麻痺状態であるかにかかわらず、君は目標をその移動速度の半分まで移動することを強制させるためにリアクションを使うことができる。

インテレクト・フォートレス Intellect Fortress

初級分野（覚醒）

君は心の周りにサイオニックエネルギーの不屈の壁を築く一敵に対する再帰的なカウンター攻撃を解することができる。

サイキック熟練：この超能力分野に熟練している間、君は[精神]ダメージに対する抵抗を得る。

サイキックの反発 Psychic Backlash (1)：リアクションとして、攻撃するものを見ることができるならば、君に対する1つの攻撃ロールに不利を与えることができる。攻撃が依然としヒットするならば、攻撃者は君のミスティックのレベルの半分に等しい（切り上げ）[精神]ダメージを受ける。

サイキックの受け流し Psychic Parry (1-3)：【知力】、【判断力】、【魅力】セーヴィング・スローを行うときにリアクションとして、君の費やした各PSIポイントにつきセーヴィング・スローに+2のボーナスを得る。君はダイスをロールした後だが結果を適応する前にこの能力を使うことができる。

サイキックの要塞 Psychic Redoubt (5, C)：アクションとして、防御的なサイキックエネルギーのフィールドを作り出す。次の10分間の間、君の30フィート以内にいると、君と君の選択したクリーチャーは以下の利益を得る：[精神]ダメージに対する抵抗と【知力】、【判断力】、【魅力】セーヴィング・スローへの有利。

アイロン・デュラビリティ Iron Durability

初級分野（不死）

この超能力分野は戦場で君と比べるものがないほどの強さと回復力を与える。

サイキック熟練：この超能力分野に熟練している間、君はACに+1のボーナスを得る。

サイオニック回復 Psionic Recovery (2)：アクションツィて君は2ヒットダイスを費やすことができる。各ダイスをロールし、君の耐久力修正値を加え、その合計値に等しいヒットポイントを回復する。

鉄の皮 Iron Hide (1-3)：攻撃された時リアクションとして、費やしたPSIポイントに付きACに+2のボーナスを得る。君は攻撃の結果を得る後だが、この効果を適用する前にこれらのポイントを費やさなければならない。

マインド・オーバー・エモーション Mind Over Emotion

上級分野（覚醒）

君は超能力と自身の自然の魅了の絶妙な組み合わせで他人を操るためにサイオニックエネルギーを使うことを学ぶ。

サイキック熟練：この超能力分野に熟練している間、君は【魅力】チェックにボーナスを得る。ボーナスは君の【知力】修正値に等しい（最低+1）。

魅了的な存在 Charming Presence (1-7)：アクションとして、君は同情的な力のオーラを出す。この能力に費やすPSIポイント毎に2d8をロールする；合計が、この呪文が効果を及ぼせる相当のクリーチャーのヒットポイントとなる。君の30フィート以内のクリーチャーはヒットポイントの最大値の昇順で影響を受け、気絶状態とこの効果に完全耐性のあるクリーチャーは無視する。この能力に影響を受ける各クリーチャーは10分間の間君に対して魅了状態となる。魅了されたクリーチャーは君を親しい知人と見なすようになる。戦闘でエンゲージしているクリーチャーはこの効果に対して完全耐性がある。

不愉快な存在 Revolting Presence (5, C)：アクションとして不快な力のオーラを出す。君が見ることのできる君から60フィート以内の選択した最大5体までのクリーチャーは【知力】セーヴィ

ング・スローを行わなければならない。セーブに失敗すると、目標は10分間君について恐怖状態となる。恐怖状態の間、各ターンの開始時より君から少なくとも10フィート離れずにターンを終了しないならば、君にミスティック・レベルの2倍に等しい[精神]ダメージを受ける。各ターンの終了時に、もう一度【知力】セーヴィング・スローを行うことができる。成功するとこの効果は終了する。

畏怖の起動 Invoke Awe (7, C) : アクションとして、君は他人に畏怖とお世辞を示唆するオーラを出す。君が見ることのできる君から60フィート以内の選択した最大5体までのクリーチャーは【知力】セーヴィング・スローを行わなければならない。セーブに失敗すると、目標は10分間君について魅了状態となる。魅了状態の間、能力がおよび、命を危険に晒すことない君の全ての命令に従う。目標がこの能力の効果を最初に受けた時から、目標が君を傷つけるのを見たクリーチャーのみを目標は傷つける。各ターンの終了時に、もう一度【知力】セーヴィング・スローを行うことができる。成功するとこの効果は終了する。

マインド・ヴァルト Mind Vault

初級分野（覚醒）

君の心は数百マイル以内の他の生き物への小さいが役立つ繋がりを作る。この繋がりによって以下のように他の知識に頼ることができる。

サイキック熟練 : この超能力分野に熟練する間、君は、選択した一つの技能、武器、シールド、鎧、道具に習熟を得る。この超能力分野に熟練する度に異なる技能、武器、シールド、鎧、道具を選択できる。

専門知識の貸付 Borrow Expertise (2) : ボーナスアクションとして、君の次のターンが終了する前まで、君の選択した1つの技能チェックかセーヴィング・スローに有利を得る。君はロールする前に有利を得るかを選ばなければならない。

言語の貸付 Borrow Language (5) : アクションとして、君は8時間の間、1つの言語について話し、読み理解する能力を得る。君はいくつかの言語についてこの利益をえるために複数回この能力を使うことができる。

伝説の貸付 Borrow Lore (7) : アクションとして、君の心のなかで特定の場所を挙げる。君はその場所に関して重要な伝説の概要を学ぶ。DMの選択で、最高3つの秘密を学ぶ、例えば、トラップの位置、パスワード、宝が隠されている場所など。

サイオニック・レストレーション Psionic Restoration

初級分野（覚醒）

自身や他人に傷を癒やし健康を取り戻すためにサイオニックエネルギーを行使する。

サイキック熟練 : この超能力分野に熟練している間、ヒットポイントが0の生きているクリーチャーに接触し自動的に安定化させるためにボーナスアクションを使用できる。

傷の治療 Mend Wounds (1-7) : アクションとして、君が接触したクリーチャーのヒットポイントを回復することができる。クリーチャーは君が費やすPSIポイントにつき、3ヒットポイントを回復する。

健康の回復 Restore Health (3) : アクションとして、君はクリーチャーに接触し、以下の状態を1つ取り除くことができる：盲目状態、聴覚喪失状態、麻痺状態、毒状態。

精神力の回復 Restore Vigor (7) : アクションとして、アクションとして、君はクリーチャーに接触し、以下のことを選ぶ：1つの能力修正値の減少を取り除く、最大ヒットポイントを減少する効果を取り除く。

サイオニック・ウェポン Psionic Weapon

初級分野（不死）

君の攻撃に破壊的な力を貸すためにPSIエネルギーを向ける。

サイキック熟練：この超能力分野に熟練している間、君の持っている1つの非魔法的な武器か君の拳の1つをサイオニックのエネルギーで満たす。君がそれを用いて攻撃すると、魔法的な武器とみなし、攻撃ロールとダメージロールに+1のボーナスを得る。

エーテルの武器 **Ethereal Weapon(1)**：ボーナスアクションとして、サイオニックのエネルギーで持っている武器をちょっとした間変える。君がこの武器を用いて行う次の攻撃は攻撃ロールを必要としない。代わりに目標はこの超能力分野に対して【敏捷力】セーヴィング・スローを行わなければならない。セーブに失敗すると、目標は通常のダメージと追加の効果で苦しむ。セーブに成功すると、目標は半減ダメージを受けるが、通常のヒットとして扱い追加の効果はない。

致死の一撃 **Lethal Strike (1-5)**：近接武器での攻撃で目標にヒットをすると、目標のダメージを上昇させる。目標は君の費やしたPSIポイントにつき追加の1d10[精神]ダメージを受ける。

増幅された武器 **Augmented Weapon (5, C)**：ボーナスアクションとして、君は非魔法的な武器に触れ、PSIエネルギーを吹き込む。最高10分の間、その武器は攻撃ロールとダメージロールに+3のボーナスを与える魔法の武器となる。

サード・アイ **Third Eye**

初級分野（覚醒）

この超能力分野は君の心のなかに第3の目を開き、君の近くのドアを開く。

サイキック熟練：この超能力分野に熟練している間、君は半径30フィートの疑似視覚を持つ。

振動感知 **Tremorsense (1,C)**：ボーナスアクションとして、君は最高1分間の間、半径30フィートの振動感知を得る。

揺るぎない目 **Unwavering Eye (1, C)**：ボーナスアクションとして、君は最高1分間の間、【判断力】チェックに有利を得る。

超知覚 **Truesight (5, C)**：ボーナスアクションとして、君は最高1分間の間、半径30フィートの超知覚を得る。

サイオニックの才能 **Psionic Talents**

サイオニックの才能は、サイオニックの適性を必要とするが、ミスティックのサイオニック・エネルギーを消費させないサイキック能力である。才能は分野と似ていて、同じルールを用いるが、3つの重要な例外がある。

- 才能にサイキック熟練を使うことはできない。
- 才能を利用するためにPSIポイントを費やすことを要求しない。
- 才能はサイキック・オーダーと結びついていない

ビーコン **Beacon**

サイキックの才能

ボーナスアクションとして、君の体の周りの半径20フィートの範囲を“明るい”光で照らし、そこからさらに20フィート先までの範囲を“薄暗い”光で照らしだす。光は君の好きな色で彩られる。光は1時間の間継続し、ボーナスアクションとして、それを消すことができる。

ブレード・メルド **Blade Meld**

サイキックの才能

アクションとして、君は所持している1つの単純武器か軍用武器を体に液化させる。この手順は君と武器にとって無害である。武器は再び取り出すまでは利用できないが、その特定はどれもない。きみは一度に1つの武器だけをこのような効果を及ぼしておくことができる。ボーナスアクションとして、武器を手に呼び出すことができる。君が気絶状態か死亡状態なら、君のマスに再び現れる。

ライト・ステップ **Light Step**

サイキックの才能

ボーナスアクションとして、君は機動性を向上させるために密度と体重を変える。君のターン残りの間、君の移動速度は10フィート上昇し、立ち上がる時、移動速度を10フィートしか消費する必要が無い。

マインド・メルド Mind Meld

サイキックの才能

ボーナスアクションとして、君は120フィート以内の見ることのできる1体のクリーチャーとテレパシーで会話できる。君はテレパシー的な発言を理解してもらうためには、そのクリーチャーと同じ言語を共有する必要はなく、例えば言語が欠如していたとしてもクリーチャーは君を理解する。君はクリーチャーにテレパシーでキミに返事をさせることができるが、このような会話をするためには少なくとも1つの言語を理解できねばならない。この会話する能力は、君の次のターンの開始時まで続く。君は気の進まないクリーチャーとは会話することはできない。

マインド・スラスト Mind Thrust

サイキックの才能

アクションとして、君は5フィート以内の見ることのできるクリーチャー1体に対して精神的エネルギーを吹き飛ばす。目標は【知力】セーヴィング・スローに施工するか1d6[精神]ダメージを受けなければならない。目標がこのダメージを受けたならば、君は目標を君から離れるように10フィート押しやる。この才能のダメージは規定レベルごとに1d6増強される。5レベルで2d6、11レベルで3d6、17レベルで4d6。

ソート・スピア Thought Spear

サイキックの才能

アクションとして、君は120フィート以内の見ることのできるクリーチャー1体に対して精神的な一撃を討つ。目標は【知力】セーヴィング・スローに施工するか1d8[精神]ダメージを受けなければならない。この才能のダメージは規定レベルごとに1d8増強される。5レベルで2d8、11レベルで3d8、17レベルで4d8。

ナイト・アイズ Night Eyes

サイキックの才能

アクションとして、君は30フィートの暗視を得る。この利益は1時間続く。