

サイオン・レベル / 習得 パワー数	パワー・ レベル1	パワー・レベル 2以下	パワー・レベル 3以下	パワー・レベル 4以下	パワー・レベル 5以下	パワー・レベル 6以下	パワー・レベル 7以下	パワー・レベル 8以下	パワー・レベル 9以下
1	3								
2	5								
3	5	2							
4	5	4							
5	5	4	2						
6	5	4	4						
7	5	4	4	2					
8	5	4	4	4					
9	5	4	4	4	2				
10	5	4	4	4	4				
11	5	4	4	4	4	1			
12	5	4	4	4	4	3			
13	5	4	4	4	4	3	1		
14	5	4	4	4	4	3	3		
15	5	4	4	4	4	3	3	1	
16	5	4	4	4	4	3	3	3	
17	5	4	4	4	4	3	3	3	1
18	5	4	4	4	4	3	3	3	3
19	5	4	4	4	4	3	3	3	4
20	5	4	4	4	4	3	3	3	6

セーブ難易度									
--------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

パワー・ポイント・リザーブ = 1日毎の
 パワー・
 ポイント + 【知力】ボーナス×
 サイオン・レベル
 ÷2 + 特技などの
 ボーナス + 種族
 ボーナス

付随現象(XPH p58)……発現時に、難易度15+パワー・レベルの〈精神集中〉判定に成功すれば抑えられる。〈サイオニクス〉判定(難易度10+発現しているパワー数)に成功すれば、幾つのパワーが稼働しているか知る。

- 嗅覚——20ft先まで届き、1秒ほどで消える。残しておくこともできる。
- 視覚——発現者の両目が銀色に燃え上がり、虹色の光が5ft先まで届く。
- 精神——発現者またはパワーの目標(発現者が選択)から15ft以内にいるクリーチャーは、かすかな“知らせ”を感じる。発現者は、“知らせ”を残し続けてもよい。
- 聴覚——発現者またはパワーの目標(発現者が選択)の周囲にいるクリーチャーは、不気味な音を聞く。この音は100ft先まで届き、1秒ほどで最大音量に達して消える。発現者は、この音の聞こえる範囲を15ft以内にし、〈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してもよい。
- 物質——対象や効果範囲内は、1ラウンドの間キラキラと輝き、蒸発して消える。

* 増幅も含めて、1回の発現ではクラス・レベルと同じ値のパワー・ポイントまでしか費やせない。

1レベル
習得パワー
(1ポイント)

2レベル
習得パワー
(3ポイント)

3レベル
習得パワー
(5ポイント)

4レベル
習得パワー
(7ポイント)

5レベル
習得パワー
(9ポイント)

6レベル
習得パワー
(11ポイント)

7レベル
習得パワー
(13ポイント)

8レベル
習得パワー
(15ポイント)

9レベル
習得パワー
(17ポイント)

Dungeons&Dragons 3.5e®

サイキック・ウォリアー・パワー

略称:『サイオニクス・ハンドブック第3.5版(XPH)』

CDS:PE (http://rainbow.s140.xrea.com/cdspe/) Presented by hal

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	パワー・レベル2以下	パワー・レベル3以下	パワー・レベル4以下	パワー・レベル5以下	パワー・レベル6以下
1	1					
2	2					
3	3					
4	3	1				
5	3	2				
6	3	3				
7	3	3	1			
8	3	3	2			
9	3	3	3			
10	3	3	3	1		
11	3	3	3	2		
12	3	3	3	3		
13	3	3	3	3	1	
14	3	3	3	3	2	
15	3	3	3	3	3	
16	3	3	3	3	3	1
17	3	3	3	3	3	2
18	3	3	3	3	3	3
19	3	3	3	3	3	4
20	3	3	3	3	3	5

付随現象(XPH p58)……発現時に、難易度15+パワー・レベルの(精神集中)判定に成功すれば抑えられる。(サイオニクス学)判定(難易度10+発現しているパワー数)に成功すれば、幾つのパワーが稼働しているか知る。

嗅覚——20ft先まで届き、1秒ほどで消える。残しておくこともできる。

視覚——発現者の両目が銀色に燃え上がり、虹色の光が5ft先まで届く。

精神——発現者またはパワーの目標(発現者が選択)から15ft以内にいるクリーチャーは、かすかな“知らせ”を感じる。発現者は、“知らせ”を残し続けてもよい。

聴覚——発現者またはパワーの目標(発現者が選択)の周囲にいるクリーチャーは、不気味な音を聞く。この音は100ft先まで届き、1秒ほどで最大音量に達して消える。発現者は、この音の聞こえる範囲を15ft以内にし、(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してもよい。

物質——対象や効果範囲内は、1ラウンドの間キラキラと輝き、蒸発して消える。

* 増幅も含めて、1回の発現ではクラス・レベルと同じ値のパワー・ポイントまでしか費やせない。

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

セーブ難易度

パワー・ポイント・リザーブ

--	--	--	--	--	--

	=	1日毎の パワー・ ポイント	+	【判】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
--	---	----------------------	---	-----------------------------------	---	---------------	---	------------

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

セーブ難易度									
--------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

パワー・ポイント・リザーブ = 1日毎のパワー・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

付随現象(XPH p58)……発現時に、難易度15+パワー・レベルの〈精神集中〉判定に成功すれば抑えられる。〈サイオニック学〉判定(難易度10+発現しているパワー数)に成功すれば、幾つのパワーが稼働しているか知る。

嗅覚——20ft先まで届き、1秒ほどで消える。残しておくこともできる。

視覚——発現者の両目が銀色に燃え上がり、虹色の光が5ft先まで届く。

精神——発現者またはパワーの目標(発現者が選択)から15ft以内にいるクリーチャーは、かすかな“知らせ”を感じる。発現者は、“知らせ”を残し続けてもよい。

聴覚——発現者またはパワーの目標(発現者が選択)の周囲にいるクリーチャーは、不気味な音を聞く。この音は100ft先まで届き、1秒ほどで最大音量に達して消える。発現者は、この音の聞こえる範囲を15ft以内にし、〈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してもよい。

物質——対象や効果範囲内は、1ラウンドの間キラキラと輝き、蒸発して消える。

* 増幅も含めて、1回の発現ではクラス・レベルと同じ値のパワー・ポイントまでしか費やせない。

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