

BAB Low

HP per Lv 6(d8)

Weapon Proficiency Any 2 group (+0 group on multiclass)

Armor Proficiency Light

Saving Throw Proficiency Ref, Will

Level	Class Ability
1st	呪文、完璧な嘘つき、催眠の眼差し、苦痛の眼差し、精神反射 (+1)、催眠術師のトリック
2nd	催眠術師のトリック
3rd	大胆な眼差し
4th	催眠術師のトリック
5th	同時催眠 (2)
6th	催眠術師のトリック
7th	精神反射 (+2)
8th	催眠術師のトリック
9th	同時催眠 (3)
10th	上級トリック
11th	集団凝視、巧妙な嘘
12th	上級トリック
13th	同時催眠 (4)、精神反射 (+3)
14th	上級トリック
15th	大胆な眼差し
16th	上級トリック
17th	同時催眠 (5)
18th	上級トリック
19th	精神反射 (+4)
20th	精神支配

呪文 : メスメリストは Psychic Spell を唱えることができる。 Known 6th casting で、casting ability は charisma である。

Psychic Casting は、Somatic が Emotionl に、Verbal が Thought にそれぞれコンポーネントが変わる。 Psychic Casting は Purely Mental Action である。 Deafend の時でも Concentrationga 不要。

完璧な嘘つき : メスメリストは Deception に習熟している。さらに、すべての Deception に 1/2 クラスレベルの クラスボーナス を得る。

精神反射 (Ex) : メスメリストが取れるリアクションの回数が +1 される。 7Lv、13Lv、19Lv でさ

らに +1 される。

催眠の眼差し（超常）メスメリストは Swift アクションとして、30 フィート以内の 1 体のクリーチャーに眼差しを集中できる。そのクリーチャーは意志セーヴィング・スローに -2 のペナルティを受ける。メスメリストは一度に 1 体の対象にのみ眼差しを維持できる。眼差しは、メスメリストが新しい対象を見つめる、対象が死亡する、対象が 30 フィート以遠に移動する、またはメスメリストが気絶か死亡するまで効果を維持する。

メスメリストは対象の心から自分の眼差しの記憶を取り除くことができる。クリーチャーは影響を受けたことを覚えておらず（現在影響を受けていることも気づかない）メスメリストが許可しない限りこの状態が続く。催眠の眼差しは精神作用効果であり、対象の眼差しの知覚よりもメスメリストの集中に依存する。視線攻撃を回避するのと同じ方法では回避できない。これは精神作用効果である。

苦痛の眼差し 催眠の眼差しの対象となっているクリーチャーが hp ダメージを受けるとき、メスメリストはリアクションで クラス レベルに等しい追加 Psychic ダメージを与える。ダメージを与えたのがメスメリスト自身である場合、ダメージはメスメリストレベルの半分につき 1d6（最低 1d6、最大 10d6）に増加する。この効果は 1 ラウンドに 1 回しか発動できない。

催眠術師のトリック（超常）メスメリストはクリーチャーとの間に催眠的な絆を作り、彼らの心に 魔法 的な暗示を植え付けて後で発動できる。毎日、メスメリストレベル + 【魅力】修正値に等しい数、暗示をかけることができる。

暗示は Standard アクションで、対象は 30ft 以内にいて、Line of Sight が通っている必要がある。この暗示は、暗示を消費するトリックが発動されるか、メスメリスト Lv につき 1 日が経過するか、メスメリストが Free アクションで暗示を解くまで持続する。

メスメリストは対象の心から暗示の記憶を取り除くことができる。クリーチャーは暗示を受けたことを覚えておらず（現在影響を受けていることも気づかない）メスメリストが許可しない限りこの状態が続く。

暗示は精神作用効果である。

7Lv になると、自分や味方に暗示をかける時には、Swift アクションでかけられるようになる。

メスメリストは 1Lv の時点で 1 つのトリックを知っている。暗示をかけた対象がトリックの発動条件を満たしたときに、メスメリストはリアクションでトリックの効果を発動することができる。

メスメリストは微細なテレパシー接続を通じてトリックの発動条件を監視するため、発動に視線は不要だが、テレパシー接触を阻害するものとトリックを発動できない。

一部のトリックは、発動することで暗示が終了する。

また、トリックの効果が発動するとき、Cha の クラス DC に対する Sense Motive に成功することで、対象が暗示にかかっていることがわかる。この場合、Heal による病気治療や、Insanity を回復する呪文でトリックを取り除くことができる。

トリックにセーヴィング・スローがある場合、DC は Cha の クラス DC である。

メスメリストは、2 レベルとその後 2 レベル毎に新しいトリックを学ぶ。メスメリストは暗示をかける時に、自分が知っているトリックのうち好きなものを暗示として埋め込むことができる。複

数の暗示を埋め込んでも、消費される回数は 1 回のみである。

尊大なエゴ（超常）2 レベルにて、メスメリストは意志セーヴィング・スローに【魅力】ボーナス（最低 0）に等しいボーナスを得る。

大胆な眼差し（超常）3 レベルと 15Lv で、メスメリストの催眠の眼差しは対象に追加の効果を与える。メスメリストは新しい大胆な眼差しの改良を得る度に 1 つのオプションを選択する。同じ大胆な眼差しの改良を複数回選択できないが、選択したすべてのオプションの効果を同時に与える。メスメリストは Lv が上がるごとに、大胆な眼差しの効果を 1 つ変更してもよい。

混乱：催眠の眼差しのペナルティは、近接攻撃ロールにも適用される。

精神感応：催眠の眼差しとそのペナルティは、無心や精神作用効果に完全耐性を持つクリーチャー（アンデッドや蟲など）にも影響する。さらに、メスメリストは催眠の眼差しの効果下にあるそのようなクリーチャーに、精神作用呪文や能力で影響を与えることができる。ただし、対象は影響を受けても毎ラウンド 50% の確率で効果を見逃す。効果を見逃しても効果は終了しないが、そのラウンドは通常通り行動できる。対象が催眠の眼差しの範囲から出た場合、効果は終了する。

魔法吸収：催眠の眼差しのペナルティは、対象が使用する呪文や擬似呪文能力の DC、および対象の呪文抵抗にも適用される。

緩慢：催眠の眼差しの対象は全ての移動速度が 5 フィート減少し（最低 5 フィート）、催眠の眼差しのペナルティは対象の反応セーヴィング・スローにも適用される。

蛮勇：催眠の眼差しのペナルティは、AC にも適用される。

虚弱：催眠の眼差しのペナルティは、Fortitude ST にも適用される。

視野狭窄：30ft 以上離れた敵を Concealment があるものとして扱う。

同時催眠（超常）

5 レベルにて、メスメリストは同時に 2 人に対して催眠術師のトリックの暗示をかけ、また維持することができる。同時に暗示可能な人数は以降 3Lv ごとに +1 される。使用回数は人数分消費する。トリックの効果を発動する際、同じトリガーで発動する場合には、1 リアクションで複数人分の効果を発動することができる。

集団凝視 11 レベルで、メスメリストは 30 フィート内任意の相手に対して、同時に催眠の眼差しをかけることが可能となる。苦痛の眼差しの効果を発動する際、1 回のリアクションで複数人にダメージを与えることが可能になる（範囲攻撃ダメージを与えた時など）。

巧妙な嘘（超常）11 レベルにて、メスメリストは真実探知魔法を欺くことができる。メスメリストに対してこの種の魔法を使用するクリーチャーは、成功するために DC15 + メスメリストのクラスレベルに対する術者レベル判定に成功しなければならない（メスメリストがグリブネス呪文の効果下にあるかのように）。失敗は、魔法がメスメリストの嘘を検知せず、真実のみを話すよう

強制しないことを意味する。この能力はメスメリストにグリブネス呪文の はったり 判定ボーナスを与えない。

上級トリック（超常）12 レベルにて、メスメリストは催眠術師のトリックの代わりに上級トリックの1つを選択できる。その後2レベル毎に追加のトリックを得る。

精神支配（超常）20 レベルにて、メスメリストはクリーチャーを永続的に精神奴隷にできる。メスメリストが催眠の眼差しの対象をセーヴィング・スローを要求する魅惑系呪文で成功裏に影響させた時、そのクリーチャーに呪文の DC と等しい DC で2回目の意志セーヴィング・スローを強制できる。怪物が人型生物でない場合、DC は5減少する。

クリーチャーが失敗すると、メスメリストが死ぬまでメスメリストに対する永続的な下僕となる（ドミネイト・モンスターのように）。成功すると、24 時間の間再び精神支配の影響を受けない。メスメリストは一度に1体のクリーチャーのみを奴隷にできる。新しいクリーチャーを奴隷にすると、前のものは解放されるが、メスメリストに奴隷にされていたことを知らない。

■ 催眠術師のトリック

痛覚増加 対象が hp ダメージを受けるとき、メスメリストの Cha 修正値に等しい追加 Psychic ダメージを与える。

失敗の予見 対象が攻撃またはセーヴィングスローを行う時に発動できる。対象はその判定に Disadvantage を得る。この効果が発動すると暗示は解除される。

恐ろしい外見 対象がクリーチャーを触るか、攻撃しようとしたときに発動できる。対象は、そのクリーチャーが恐ろしい怪物として見えるようになる。対象は Will ST を行い、失敗すると2分間の間 Frighten になる。対象はターンの終了時に Will ST を行うことで効果を終了させることができる。成功した場合でも、1 ラウンドの間は Shaken になる（最初の成功でも、後の成功でも）。この効果が発動すると暗示は解除される。

潜在的命令 メスメリストはこのトリックで暗示をかけるときに、発動条件と命令を定める。Suggestion の呪文のように、条件が発動したときに対象は命令を受ける（Will ST で無効可）。この効果が発動すると暗示は解除される。

棒立ちの暗示 攻撃に対する対象の知覚がずれ、防御する準備ができなくなる。対象が攻撃を受ける時、Attack Roll が振られた後に使う。対象はその攻撃に対して Flat-footed になる。この効果が発動すると暗示は解除される。

影の挟撃者 対象がメスメリストの味方から攻撃を受けた時に発動できる。対象の後ろにメスメリストの幻が瞬間的に現れ、味方と連携して戦っているかのように見える。対象はこのターンの間、メスメリストによって挟撃されているものとして扱う。

催眠の鏡 対象が単体を対象とした攻撃を行ったときに発動できる。対象の複製が1体現れ、攻撃者はどちらに命中するかをランダムに決定しなければならない（ミラー・イメージのように）。メスメリストが持つ5 クラス レベル毎に追加の像が1体現れ、20 レベルで最大5体の像となる。各像は2分間、または破壊されるまで持続する。これは幻術（虚像）効果である。この効果が発動

すると暗示は解除される。

無知なるメッセンジャー メスメリストはこのトリックで暗示をかけるときに、発動条件とメッセージ(1分でしゃべれる内容)を定める。条件が発動したときに、対象はそのメッセージを自分の意志とは別にしゃべりだす。変装や幻影の魔法などにより、間違った対象に対してメッセージを送ることもあり得る。この効果によって、対象の呪文発動等を阻害することはできない。

一瞬の混乱 対象が近接攻撃を行う時に発動する。対象は Will ST を行い、失敗した場合には攻撃の対象をメスメリストが代わりに選択できる。この効果が発動すると暗示は解除される。

記憶消去 メスメリストはこのトリックで暗示をかけるときに、発動条件と、削除する記憶の内容を定める。条件が発動した場合、対象は Will ST を行い、失敗した場合指定された記憶を失う。削除される記憶は、時間や、対象、行為などの形で指定できる。この効果が発動すると暗示は解除される。

服従の暗示 メスメリストは任意のタイミングでこの効果を発動できる。対象は Will ST を行い、失敗した場合には Command の呪文を受けたようにメスメリストの行動に従う。この効果が発動すると暗示は解除される。

驚異的回避 対象は魔法的で異常な攻撃からのダメージを回避できる。メスメリストは、対象が通常成功時に半分ダメージとなる攻撃や呪文に対するセーヴィング・スローを試行する時、対象がロールする前にこのトリックを発動できる。対象はセーブに +2 ボーナスを得、またセーブに成功した場合、ダメージを受けない。この効果が発動すると暗示は解除される。

無痛の暗示 精神魔法が対象を落ち着かせ、一時的に傷を和らげる。メスメリストは対象が hp ダメージを受ける時にこのトリックを発動できる。対象は 1/2 メスメリストレベルごとに 1d8 点 (min 1d8) の一時的ヒットポイントを得る。これらの一時的ヒットポイントは 2 分間または消費されるまで持続する。この効果が発動すると暗示は解除される。

意志の贈り物 メスメリストの広大な精神力の一部が味方の心を支える。メスメリストは、対象が意志セーヴィング・スローや 真意看破 判定を試行する時このトリックを発動できる。セーヴィング・スローについては、対象は自分自身の代わりにメスメリストの意志セーヴィング・スローボーナスを使用する。真意看破 判定については、対象は判定にメスメリストの【魅力】ボーナスを士気ボーナスとして加算する。メスメリストは自分自身にこのトリックを植え付けることはできない。

精神の癒し 対象が Shaken, Frightend, Sickend, Staggered, Dazed, Sleep, Fascinated になった時に使う。前述の状態異常のうち一つを解除する。この効果が発動すると暗示は解除される。

機敏強制 精神的な速度の刺激により、対象は物理的限界を超えて敵を回避できる。メスメリストは、対象が敵の間合い内でターンを開始する時にこのトリックを発動できる。対象は機会攻撃を誘発せずに 5 フィート移動できる。

催眠的限界突破 味方の身体の動きを指揮することで、メスメリストは対象の肉体を有効に機能さ

せられる。対象が魔法以外の Attack Roll や Fortitude または Reflex のセーヴィング・スローを行う際に発動できる。対象は判定に 1 ラウンドの間 Advantage を得る。この効果が発動すると暗示は解除される。

■ 上級トリック

支配の暗示 メスメリストはこのトリックで暗示をかけるときに、発動条件と命令を定める。条件が整ったとき、対象は Will ST を行い、失敗した場合には Dominate の呪文を受けたようにメスメリストの支持に従う。対象は毎ラウンドターン終了時に Will ST して Dominate を終了させることができる。効果は 2 分間続く。Dominate の代わりに、長期間に渡って Suggestion をかけることもできる。この場合、対象は毎日 Will ST して効果を終了させることができ、効果はメスメリスト Lv 週間継続する。この効果が発動すると暗示は解除される。

感覚操作 メスメリストはこのトリックで暗示をかけるときに、発動条件と操作する感覚を定める。条件が整ったとき、対象は Will ST を行い、失敗した場合には Programed Image を見ているかのように錯覚させる。メスメリストが指定した特定の人物を別人に見せる、特定の音を聞こえなくする、特定の匂いを感じさせるなど。この効果が発動すると暗示は解除される。

血の幻視 対象はダメージを受けた時、傷がはるかに深刻だと信じ、ショックに圧倒される。メスメリストは対象が武器、自然武器、または素手攻撃を使用した攻撃で命中した時にこのトリックを発動できる。攻撃の対象はメスメリスト Lv d6 の追加 Psychic ダメージを受け、1 ラウンド朦朧状態となる。Will ST に成功するとダメージが半分になり、Stun は無効化される。この効果が発動すると暗示は解除される。

従順な偽装 対象は攻撃した相手が弱い標的に見える。メスメリストは、対象がクリーチャーへの攻撃を命中させた時にこのトリックを発動できる。対象はそのクリーチャー以外の敵を攻撃してはならず、また対象に対するダメージロールに -10 のペナルティを受ける。対象はターンの終了時に WillST を行うことで効果を終了させることができる。この効果が発動すると暗示は解除される。

自死の命令 対象が近接攻撃を行う時に発動する。対象は Will ST を行い、失敗した場合自分を対象として Melee Attack を行う。この攻撃は自動的に命中する。この効果が発動すると暗示は解除される。

人格書換 メスメリストはこのトリックで暗示をかけるときに、発動条件とアライメントを定める。条件が整ったとき、対象は Will ST を行い、失敗した場合には指定されたアライメントに変化する。戦闘中にこの効果が発動しても、アライメントの変更は行動に変化を及ぼさない。対象は毎日 Will ST を行い、成功した場合元のアライメントに戻る。効果は、発動後、メスメリスト Lv 日の間継続する。この効果が発動すると暗示は解除される。

呪文の暗示 メスメリストはこのトリックで暗示をかけるときに、発動条件と呪文を定める。条件が整ったとき、対象に呪文が発動する。この暗示をかける時には、実際に呪文を唱える必要がある。呪文のキャスト時間分のアクションが必要になり、暗示をかける時に呪文の射程内に対象がいる必要がある。呪文は、単体を対象とした呪文である必要がある。この効果が発動すると暗示は解除される。

生存強制 対象の HP が最大値の 1/4 以下になった時に発動できる。対象は 2 分間の間か、HP が 1/4 を上回るまでの間、AC、Attack Roll、全てのセーヴィングスローに +5 の morale ボーナスを得る。この効果が発動すると暗示は解除される。

精神代替 対象の心の奥深くに置かれた精神命令が、彼女が精神支配下に落ちる時に発動し、代わりにメスメリストが彼女を制御できるようにする。メスメリストは対象が Frightend、Fascinated、Panicked、Cowering、Confused、Stunned になるか、敵により作られた魅了または強制効果の影響を受ける時にこのトリックを発動できる。対象に対して Dominate したかのようにメスメリストが操作することができる。マインドコントロールの場合、命令する度に、コントローラと対抗術者レベルチェック（メスメリスト Lv + Cha 修正値 +d20）を行い、勝つ必要がある。

魅了または強制がペナルティや状態を引き起こす場合（コンフュージョン、クラッシング・ディスペア、ホールド・パーソンなどにより課されるもの）、対象はメスメリストが選択するそれらのペナルティや状態を無視できる。このトリックは、メスメリストのレベルに等しいラウンド数または発動効果の持続時間が経過するまでのいずれか早い方の間、魅了または強制を上書きする。メスメリストは自分自身にこのトリックを植え付けることはできない。

偽の死 対象は死んだように見えるが、実際は密かに動き回ることができる。メスメリストは対象が攻撃によりダメージを受ける時にこのトリックを発動できる。対象は死んで倒れたように見える（プログラムド・イメージのように）が、実際はメスメリストのレベルに等しいラウンド数または攻撃するまで透明になる（インビジビリティのように）。対象が再び見えるようになると、幻術の死体は消失する。これらは幻術効果で、偽の身体と相互作用するクリーチャーは効果を看破するためのセーヴィング・スローを試行できる。偽の身体は虚像、透明化は惑乱である。この効果は、1/2 クラス Lv（最大 9）の Lv の幻術呪文として扱われる。この効果が発動すると暗示は解除される。

身体的自由 拘束された時、対象は容易に抜け出すことができる。メスメリストは対象が組みつかれた状態で、または移動を阻害する効果下（麻痺、ソリッド・フォッグ、スロウ、ウェブなどを含む）でターンを開始する時にこのトリックを発動できる。対象は 3 ラウンドの間フリーダム・オブ・ムーブメントの利益を得る。この効果が発動すると暗示は解除される。

呪文予測 メスメリストは敵の呪文使いに反撃するための呪文を選択できる。メスメリストがこのトリックを植え付ける時、そのレベルの呪文スロットを 1 つ消費して、知っているそのレベルの呪文をトリックと結合しなければならない。その呪文は詠唱時間が 1 標準アクション以下で、1 体のクリーチャーを対象にできなければならない（ドミネイト・パーソンのようなより制限的な対象設定を持つ呪文は使用できるが、該当しないクリーチャーに対して発動された場合は効果がない）。

メスメリストは対象が敵の呪文の対象となる時にこのトリックを発動できる。その後、メスメリストの呪文が発動し、敵の呪文使いのみに影響する。これは敵の呪文使いが呪文の射程内にいる場合（トリックの対象から測定）のみ効果があり、メスメリストが対象のマスにいるかのように機能する。メスメリストの呪文が通常それに対して保護するか、術者が詠唱できなくするものであっても、敵の呪文は依然として完全な効果を持つ。

この効果が発動すると暗示は解除される。

上級精神の癒し 対象が Cowierng, Confused, Nauseated, Stuned, Panicked になった時に使う。前述の 状態異常 のうち一つを解除する。同時に、対象の HP を Mesmerist Lv につき 1d8 点回復する。この効果が発動すると暗示は解除される。

■ Mesmerist 特技

Stare: Painful stare を強化する 特技。Painful Stare を発動するときに一つだけ選択して発動可能。ただし、与えるダメージが半分になる。

Bleeding Stare (Combat, Stare)

Your stare causes your foe to bleed out of its eyes.

Prerequisites: painful stare class feature.

Benefits: When you trigger your painful stare, the target takes an amount of bleed damage equal to 1/3 your mesmerist level. Bleed damage from multiple uses of Bleeding Stare doesn't stack.

Demoralizing Stare (Combat, Stare)

Your painful stare inspires fear in your foes.

Prerequisites: painful stare class feature.

Benefits: When you trigger your painful stare, the target must succeed at a Will Save (DC = 10 + 1/2 your mesmerist level + your Charisma modifier) or become shaken for 1 round. This can't cause the target to become frightened, even if the target is already shaken.

Excoriating Stare (Combat, Stare)

Your painful stare burns through your opponents.

Prerequisites: painful stare class feature.

Benefits: Whenever you trigger a painful stare, the target must succeed at a Will saving throw (DC = 10 + 1/2 your mesmerist level + your Charisma modifier) or become sickened by the pain for 1 round.

Fatiguing Stare (Combat, Stare)

Your painful stare fatigues your opponent.

Prerequisites: painful stare class feature.

Benefit: When a target takes damage from your painful stare, it must succeed at a Fortitude saving throw (DC = 10 + 1/2 your mesmerist level + your Charisma modifier) or become fatigued for 1 round. This can't cause the target to become exhausted, even if the target is already fatigued.

Intuitive Spell (Metamagic)

Benefit: An intuitive spell can be cast with no thought and emotional components. An intuitive spell uses up a spell slot 1 level higher than the spell's actual level.

Extra Mesmerist Tricks

You can use your mesmerist tricks more often.

Prerequisite: Mesmerist trick class feature.

Benefit: You can implant two additional mesmerist tricks per day.

Special: You can gain Extra Mesmerist Tricks multiple times. Its effects stack.