

BAB Low

HP per Lv 5(d6)

Weapon Proficiency Any 1 group (+0 group on multiclass)

Armor Proficiency None

Saving Throw Proficiency Will

Initial Equipment Spellbook

Level	Class Ability
1st	Arcane reservoir, arcane bolt, spell exploits, form spell(1)
2nd	Form spell(2)
3rd	Spell exploits
4th	Form spell(3)
5th	Spell exploits
6th	Form spell(4)
7th	Spell exploits
8th	Form spell(5)
9th	Spell exploits
10th	Form spell(6)
11th	Greater Spell exploits
12th	Form spell(7)
13th	Greater Spell exploits
14th	Form spell(8)
15th	Greater Spell exploits
16th	Form spell(9)
17th	Greater Spell exploits
18th	Form spell(10)
19th	Greater Spell exploits
20th	Form spell(11), magical supremacy

Spells: アーカニストは秘術呪文を唱えることができる。9 レベル呪文まで使用可能な修得型キャスターで、呪文能力値は【知力】である。ただし、アーカニストの修得呪文数は全て 0 である。呪文をどのように使用するかは、Form Spell の通り。

Form Spell: Arcanist は呪文を Wizard と同じように学ぶが、その呪文を発動するときの方法は自身自身の純粋な魔力に依存している。

この魔力は毎朝呪文スロットを回復するときに真っ新たな状態となるが、Arcanist が呪文を唱える度にその形が刻まれていき、特定の指向性を持った魔力になっていく。

Arcanist は Wizard のように Spellbook を持っており、Wizard が唱えられる Core に載っている呪文が書き込まれている。Lv が上がって新しい Lv の呪文が唱えられるようになると、Arcanist は日々の勉強から、Spellbook に新しい Lv の呪文を書き込む。

朝の時点で、Arcanist は Spellbook に載っているすべての呪文を唱えることができる。しかし、Arcanist が 1 日に唱えることができる呪文の種類は 1 つに制限されており、一度特定の呪文を唱えた場合、以降はその呪文しか唱えることができなくなる。同じ呪文を Arrange したり、Metamagic を適用して唱えることは常に可能である。

1 日に唱えることができる呪文の種類は、2Lv 及びそれ以降の 2Lv ごとに 1 ずつ増える。

Arcane Reservoir (Su): アーカニストは魔法エネルギーの固有プールを持ち、これを利用してスペル・エクスプロイトを使用し、呪文を強化することができる。アーカニストのアーケイン・リザーバーが保持できる魔法エネルギーの最大量は、アーカニストレベルの半分に等しい。呪文を準備するときに回復する。

Arcane Bolt(Sp): アーケイン・リザーバーを 1 点消費することで、純粋な魔力の光線を放つことができる。これは射程 60 フィートの遠隔接触攻撃で、命中した場合術者レベル毎に 1d6 点の[力場]ダメージを与える（呪文抵抗有効）。アーケイン・ボルトはアーカニストが唱えられる最大レベルの呪文レベルの呪文として扱い、スペル・エクスプロイトで修正することができる。

Spell Exploits(Su): 魔法のルールを曲げ、時には破ることで、アーカニストは魔法の法則における隙間や例外を突く術を身につける。これらのエクスプロイトの一部は、様々な形の魔法を分解し、そのエッセンスをアーケイン・リザーバーに追加することを可能にする。1 レベル時とそれ以降 2 レベル毎に、アーカニストは以下のリストから新しいアーケイン・エクスプロイトを 1 つ選択して習得する。アーカニスト・エクスプロイトは複数回選択することはできない。一度アーカニスト・エクスプロイトを選択すると、それを変更することはできない。スペル・エクスプロイトは機能するためにアーケイン・リザーバーからポイントを消費する必要がある。一つの呪文に対して適用可能なエクスプロイトは【魅力】修正値個までである（同じエクスプロイトを複数回適用することはできない）。修正にはアクションは使わない。

Potent exploit: 呪文の Caster Level を 1 上昇させる。(1point)

Irresistible exploit: 呪文の Caster Level を 1 上昇させる。(1point)

Transform exploit: Cone の呪文を Line に変更する。距離は Cone の 1.5 倍になる。また、Line の呪文を Cone に変更することができる。距離は Line の 1/4 になる (1point)

Selective exploit: 範囲呪文で味方を巻き込まないように、最大【魅力修正値】体まで除外できる (1point)

Simplify exploit: 動作要素、音声要素のいずれかを無くす。2point 消費することで両方とも無くすることもできる (1point)

Elemental exploit: 呪文が fire/electricity/acid/cold/force ダメージを与える場合、それを fire/electricity/acid/cold ダメージに変更することができる。ダメージの半分のみを変換することも可能 (1point)

Direct exploit: Ranged touch attack でダメージを与える呪文について、Melee touch attack に変更する。この時、ダメージダイスが 1 段階大きくなる (1point)

Fragmenting exploit: Ranged touch attack でダメージを与える呪文が対象。呪文が命中した対象の 10 フィート以内にいる敵全てに、元のダメージの 25% のダメージを与える (Reflex negates) (1

point)

Piercing exploit: Ranged touch attack でダメージを与える呪文が対象。Ranged touch attack が敵を貫通し、直線状にいる全ての敵にダメージを与える。2 体目以降にも同じ Attack Roll を利用し、ダメージは半分ずつになる。ダメージ以外の効果は 2 体目以降には無くなる (1points)

Anchoring exploit: Ranged touch attack でダメージを与える呪文が対象。命中した対象は、術者から離れる方向に動く場合、移動コストが +5ft される (1point)

Harvest exploit: Necromancy 呪文を唱えた後、その呪文 Lv $\times$ 5 点の一時 HP を得る。一時 HP は 2min 持続し、Stack しない。 (1point)

Shift exploit: Conjuration の呪文を唱えた後、その呪文 Lv $\times$ 5ft、Free Action で teleport。 (1point)

Force exploit: Evocation の呪文を唱えた後、力場のバリアを得る。効果は 2min 持続し、次に Melee attack を受けた時、Spell Level $\times$ 1d4 点のダメージを攻撃者に与える。 (1point)

Mesmerizing exploit: Enchantment 呪文発動後、術者に対する最初の攻撃ロールに Disadvantage。2 min で効果は切れる。Mind-affect 効果 (1point)

Precognition exploit: Divination 呪文発動後、短期的な未来に対する直感を得る。2min 以内の Attack Roll、Saving Throw、Skill Check に、1 回だけ Spell Level の Magical bonus を得ることができる。 (1 point)

Counterspell exploit: Abjuration 呪文発動後、次の Dispel Check に呪文レベルの magical ボーナスを得る。効果は 24 時間持続する (1point)

Enhancement exploit: Transmutation 呪文発動後、持っている武器一つを強化する。呪文 Lv $\div$ 2(切り上げ) の Enhance armament として扱い、dancing, defending, distance, elemental, elemental burst, keen, speed, throwing の効果を付与できる。効果は 2min 持続する (1point)

Deception exploit: Illusion 呪文を発動するとき、Spell Level $\times$ 5ft 以内の別の誰かが呪文を唱えているように見せかけることができる。 (1point)

Consume Spells (Su): 1 レベル時から、アーカニストは即行アクションとして利用可能なアーカニスト呪文スロットを消費し、呪文の発動に使用したかのようにその日の残りで利用不可能にすることができる。この能力は 1 日に【魅力】修正値回 (最低 1 回) 使用できる。これにより、消費した呪文スロットの半分レベル (最低 1) に等しいポイントをアーケイン・リザーバーに追加する。リザーバーの最大値を超えて得られたポイントは失われる。

Greater Spell Exploits(Su): 11 レベル時とそれ以降 2 レベル毎に、アーカニストはスペル・エクスプロイトの代わりに以下のグレート・スペル・エクスプロイトから 1 つを選択することができる。

Immunity Exploit: 呪文発動後、その呪文に対して Immunity を得る (As Spell immunity)。効果は 2 min 持続する (2points)

Bounce exploit: 単体呪文 (Ranged/Melee touch の呪文を除く) で、対象がセーブに成功して効果が一切発動しなかった場合、対象の 30 フィート以内の別の対象に跳ね返る。別の対象はセーブに Advantage を得る。 (2point)

Penetrating exploit: AttackRoll 及び呪文抵抗突破のロールに Advantage を得る。 (2points)

Distant exploit: 近距離→中距離、中距離→長距離に射程変更 (2point)

Focus exploit: 複数人を対象とする呪文 (Area 呪文や Ranged/Melee touch の呪文を除く) で、対象を 1 体に限定した場合、対象はセーブに Disadvantage を得る。 (2point)

Manifestation exploit: 意志セーブを頑健セーブに変更する (2points)

Mind Warp exploit: 頑健セーブを意志セーブに変更する (2points)

Reflex Shift exploit: 反応セーブを意志または頑健に変更する (2point)

Draining exploit: Ranged touch attack でダメージを与える呪文が対象。与えたダメージの 1/4 を HP として回復する (2point)

Metamorphic Exploit: 呪文発動時に、Spellbook にある同じ School で同レベルの別の呪文に変更できる (2points)

Magical Supremacy (Su): 20 レベル時、アーカニストはアーケイン・リザーバーを呪文に変換し、再び戻す方法を習得する。呪文スロットを消費する代わりに、発動する呪文のレベルに等しいポイントをアーケイン・リザーバーから消費することで、準備した任意の呪文を発動できる。この方法で呪文を発動する際、術者レベルを通常より 1 高いものとして扱い、呪文に関連するセーヴィング・スローの DC は 1 増加する。この方法で発動した呪文を強化するためにアーケイン・リザーバーからさらにポイントを消費することはできない。