

# Unearthed Arcana: Artificer

## クラス特徴

アーティフィサーであることにより、君は以下のクラス特徴を得る。

### ヒット・ポイント

ヒット・ダイス：アーティフィサー・レベルごとに1d8

1レベル時のヒット・ポイント：8 + 【耐久力】修正値

以後のヒット・ポイント：1レベルより後のアーティフィサー・レベルごとに（1d8（または5） + 【耐久力】修正値）

### 習熟

鎧：軽装鎧、中装鎧

武器：単純武器

道具：盗賊道具、その他の道具から2つ選択

セーヴィング・スロー：【耐久力】、【知力】

技能：以下から3つ選択；〈秘術〉、〈欺瞞〉、〈捜査〉、〈医学〉、〈歴史〉、〈自然〉、〈宗教〉、〈手先の早業〉

### 装備品

初期装備品は以下の通り。これに加えて背景によって得られる装備品もある。

- （a）ハンドアックスとライトハンマー、または（b）任意の単純武器2つ

- （a）ライト・クロスボウとボルト20本
- （a）スケイル・メイル、または（b）スタデッド・レザー
- 盗賊道具と地下探検家バック

## アーティフィサーの学派Artificer Specialist

1レベルの時点で、君はアルケミストまたはガンスミスを選択する。アルケミストまたはガンスミスはこのクラスの最後に詳述されている。ここでの選択にもとづいて、君は1、3、9、14、17レベルで特徴を得る。

## マジックアイテムの解析Magic Item Analysis

1レベル以降、君は魔法のアイテムを解析することによって隠れた効果を理解することができる。君はアーティフィサーとしてデテクト・マジックとアイデンティファイを知っていて、それを儀式として使用することができる。このクラスの特徴を使用して解析する場合、物質構成要素を用意する必要はない。

## 道具への熟練Tool Expertise

2レベルから、このクラスで得た道具の習熟を使用して行う能力値判定においては、君の習熟ボーナスは2倍になる。

### The Artificer

|       |                   |  | —Spell Slots per Spell Level— |     |     |     |     |
|-------|-------------------|--|-------------------------------|-----|-----|-----|-----|
| Level | Proficiency Bonus | Features                                   | Spells Known                  | 1st | 2nd | 3rd | 4th |
| 1st   | +2                | Artificer Specialist, Magic Item Analysis  | —                             | —   | —   | —   | —   |
| 2nd   | +2                | Tool Expertise, Wondrous Invention         | —                             | —   | —   | —   | —   |
| 3rd   | +2                | Artificer Specialist feature, Spellcasting | 3                             | 2   | —   | —   | —   |
| 4th   | +2                | Ability Score Improvement, Infuse Magic    | 4                             | 3   | —   | —   | —   |
| 5th   | +3                | Superior Attunement, Wondrous Invention    | 4                             | 3   | —   | —   | —   |
| 6th   | +3                | Mechanical Servant                         | 4                             | 3   | —   | —   | —   |
| 7th   | +3                | —  | 5                             | 4   | 2   | —   | —   |
| 8th   | +3                | Ability Score Improvement                  | 6                             | 4   | 2   | —   | —   |
| 9th   | +4                | Artificer Specialist feature               | 6                             | 4   | 2   | —   | —   |
| 10th  | +4                | Wondrous Invention                         | 7                             | 4   | 3   | —   | —   |
| 11th  | +4                | —  | 8                             | 4   | 3   | —   | —   |
| 12th  | +4                | Ability Score Improvement                  | 8                             | 4   | 3   | —   | —   |
| 13th  | +5                | —  | 9                             | 4   | 3   | 2   | —   |
| 14th  | +5                | Artificer Specialist feature               | 10                            | 4   | 3   | 2   | —   |
| 15th  | +5                | Superior Attunement, Wondrous Invention    | 10                            | 4   | 3   | 2   | —   |
| 16th  | +5                | Ability Score Improvement                  | 11                            | 4   | 3   | 3   | —   |
| 17th  | +6                | Artificer Specialist feature               | 11                            | 4   | 3   | 3   | —   |
| 18th  | +6                | Ability Score Improvement                  | 11                            | 4   | 3   | 3   | —   |
| 19th  | +6                | —  | 12                            | 4   | 3   | 3   | 1   |
| 20th  | +6                | Soul of Artifice, Wondrous Invention       | 13                            | 4   | 3   | 3   | 1   |

## 不思議な発明 Wondrous Invention

2レベルの時点で、君が作成した魔法のアイテムを使用できます。

以下の2レベルの項目のリストから選択します。アイテムの作成は難しい作業です。この特徴から魔法のアイテムを手に入れた時点で、君が最終的にアイテムを完成させるために必要な長時間の研究、改造、実験を反映しています。君は暇な時にアイテム作成に取り組み、レベルアップする際に作成が終わると仮定されています。

このクラスの特定のレベル(5,10,15、および20レベル)に達すると、君が選択した別のアイテムが完成します。選択するアイテムは、現在のアーティフィサーレベルまたはそれより低いレベルのリストから選ばなければなりません。

これらの魔法のアイテムは、「Dungeon Master's Guide」で詳述されています。

**2nd Level:** バック・オブ・ホールディング, cap of water breathing, driftglobe, ゴーグルズ・オヴ・ナイト, sending stones

**5th Level:** alchemy jug, helm of comprehending languages, lantern of revealing, ring of swimming, robe of useful items, rope of climbing, wand of magic detection, wand of secrets

**10th Level:** bag of beans, chime of opening, decanter of endless water, eyes of minute seeing, folding boat, Heward's handy haversack

**15th Level:** boots of striding and springing, bracers of archery, brooch of shielding, broom of flying, hat of disguise, slippers of spider climbing

**20th Level:** eyes of the eagle, gem of brightness, gloves of missile snaring, gloves of swimming and climbing, ring of jumping, ring of mind shielding, wings of flying

### 呪文発動

魔法研究の一環として、3レベルから呪文を唱えることができる。君が修得する呪文は、主にクリーチャーや物体の改造、アイテムの作成に関係している。

### 呪文スロット

君が1レベル以上の呪文を発動するための呪文スロットをどれだけ有するかは、『アーティフィサー』表に示してある。これら

の呪文を1つ発動するには、その呪文のレベル以上のスロットを1つ消費せねばならない。大休憩を終えたなら、君は消費した呪文スロットをすべて回復する。

### 1レベル以上の呪文の修得

君はアーティフィサー呪文リストから、君が選んだ1レベルの3つの呪文を知っています。

アーティフィサー表の呪文修得数には、この特徴から選択したアーティフィサー呪文を修得するタイミングが記述されている。このとき、選択する呪文の呪文レベルは、君が呪文スロットを有する呪文レベルでなければならない。

さらに、クラスのレベルを上げると、表から修得しているアーティフィサー呪文を1つ選択し、それをアーティフィサー呪文リストの別の呪文と置き換えることができる。新しい呪文は、アーティフィサー表に呪文スロットを有する呪文レベルでなければならない。

### 呪文発動能力値

君のアーティフィサー呪文発動能力値は【知力】である。魔法理論のバックグラウンドを理解していれば、優れた技能によってこれらの呪文を扱うことができる。アーティフィサー呪文に“呪文発動能力値”とある場合、君は常に【知力】を使う。加えて、君が発動するアーティフィサー呪文のセーブ難易度を決定する際や、アーティフィサー呪文の攻撃ロールを行なう際にも【知力】を使う。

呪文のセーブ難易度 =

8 + 君の習熟ボーナス + 君の【知力】修正値

呪文の攻撃修正値 =

君の習熟ボーナス + 君の【知力】修正値

### 呪文発動時の焦点具

君はアーティフィサー呪文発動時の焦点具として秘術焦点具(第5章参照)を使える。

## インフォースマジック Infuse Magic

4レベルから、君は後から使用するためにアーティフィサー呪文を物体へ送ることができる。君が1アクションの発動時間を持つアーティフィサー呪文を唱える時、その発動時間を1分に増加できる。君がそうした場合、発動時に魔法のアイテムで無いアイテムを持っていれば、呪文スロットを使用しますが、呪文の効果はありません。代わりに、アイテムがこの特技からの呪文をまだ受けてい

ない場合、呪文は後で使用するためにアイテムに移動します。

その後、アイテムを保持しているクリーチャーが知力能力値6以上を持っている場合、その呪文を起動させるアクションを使うことができます。呪文は君の呪文発動能力を使ってアイテムを起動するクリーチャーを対象に発動されます。呪文が複数のクリーチャーを対象とする場合、そのアイテムを起動したクリーチャーは追加の対象を選択する。呪文に効果範囲がある場合、それはアイテムを起点とします。呪文の対象が自身である場合、それはアイテムを起動したクリーチャーを対象とする。

このように呪文を唱えるときは、8時間以内に使用する必要があります。その後、その魔法は消えて無駄になります。

君は、同時に注入する呪文の数に限りがあります。数は君の血職の修正値と同じです。

## 能力値上昇

4、8、12、16、19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。

## 優れた同調Superior Attunement

5レベルでは、君は魔法のアイテムをよく理解することで、その使用方法を習得する。1度に3つではなく、4つまでの魔法のアイテムと同調することができる。15レベルでは、同調できる限界が5つに増加する。

## 機械の使い魔Mechanical Servant

6レベルでは、君の研究と学習が機械的な使い魔を生み出す。使い魔は君を守るためには躊躇せずに命令に従い、戦闘で機能する人造体です。魔法は物体に燃料を供給しますが、使い魔はそれ自体が魔法ではありません。君はしばらくの間、使い魔の作成に取り組んでいるとされ、最終的には、6レベルに達した後、短期間または長期間休むだろう。脅威度が2以下の大型の獣を選択してください。使い魔はその獣のゲームデータを使用しますが、形態がそのデータに適している限り、君はどうしても好きに解釈してください。そこに以下の変更点があります：

- それは獣ではなく人造である。

- それは魅力的ではない。

- 毒害や毒性状態に影響されない。

- それがまだ暗視を所持していない場合、60フィートの暗視を得る。

- 元になった獣の話せる言語は理解できるが、話せない。

- 近接攻撃ができる対象が、使い魔の5フィート以内にいる場合は、君のリアクションを使用して近接攻撃を行うように指示することができる。

使い魔はその能力を最大限發揮して君の命令に従います。戦闘では、独自のイニシアチブをロールし、単独で行動します。使い魔が殺された場合、リヴィヴィファイ呪文のような通常的手段で復活させることができます。さらに、大休憩の間に、君が体にアクセスできるなら、死んだ使い魔を修理することができ、ヒットポイント1で生き返る。使い魔が回復していない場合は、1週間の作業（毎日8時間）と1000 gpの原材料を使って新しいものを作ることができます。

## 巧妙な魂Soul of Artifice

20レベルでは、魔法のアイテムへの理解は比べてものにならないものとなり、君の魂を同調したアイテムに混ぜることができる。一度に最大6つの魔法のアイテムと同調することができ、同調中の魔法のアイテム全てに関するセーヴィング・スローに+1のボーナスを得る。

## アーティフィサーの学派Artificer Specialist

アーティフィサーはさまざまな専門分野を追求している。最も一般的な2つの錬金術と工学をここに紹介します。

## アルケミストAlchemist

錬金術師は、瞬時に傷を修復することができる癒しの提案から、生物を遅くするぎっしりした粘性体に至るまで、エキゾチックな試薬を組み合わせでさまざまな材料を作り出す専門家である。

## 錬金術師の鞆Alchemist's Satchel

1レベルでは、錬金術師の鞆を製作します。これは様々な配合を作るために使用する試薬のバッグです。バッグとその内容は両方とも魔法です。この魔法は、以下に説明する錬金術に関する特徴のオプションに必要なものを正確に取り出すことができる。オブ

ションのいずれかを使用すると、バッグは材料を回収します。このバッグを紛失した場合は、100gp相当の皮革、ガラス、その他の原材料を費やし、3日間の作業（毎日8時間）を行うことで新しいものを作成することができる。

## 錬金術に関する特徴 Alchemical Formula

1レベルでは、錬金術の炎、錬金術の酸、その他の選択肢の3つの錬金術に関する特徴のオプションを学ぶ。君は、3、9、14、17レベルで選択した追加の特徴を学ぶ。

これらのオプションを使用するには、錬金術師の鞆が手の届くところになければなりません。

錬金術に関する特徴のオプションでセーヴィング・スローを要求するものがある。アーティフィサーのクラスに由来するこのような効果を用いる場合、そのセーブ難易度は、君のアーティフィサー呪文のセーブ難易度に等しい。

**錬金術の炎**．アクションとして、君は錬金術師の鞆に手を伸ばし、揮発性の液体が入ったガラス瓶を取り出し、30フィート以内の生物、物体、または面に投げつけることができます（現在のターンの終わりまでに、ガラス瓶を君が投げないとガラス瓶とその中身が消える）。衝撃を受けた場合、ガラス瓶は半径5フィートの爆発を起こす。そのエリアにいるクリーチャーは、敏捷力セーヴィング・スローに成功するか、1d6のダメージを受ける。

クラスレベルがあるレベルに達するごとにダメージが1d6増加する。：4レベル(2d6)、7レベル(3d6)、10レベル(4d6)、13レベル(5d6)、16レベル(6d6)、19レベル(7d6)。

**錬金術の酸**．アクションとして、君は錬金術師の鞆に手を伸ばし、酸が入ったガラス瓶を取り出し、30フィート以内の生物、物体に投げつけることができます（現在のターンの終わりまでに、ガラス瓶を君が投げないとガラス瓶とその中身が消える）。衝撃を受けた場合、クリーチャーは、敏捷力セーヴィング・スローに成功するか、1d6のダメージを受ける。物体の場合は自動的にそのダメージを受け、そのダメージは最大になる。

クラスレベルがあるレベルに達するごとにダメージが1d6増加する。：3レベル(2d6)、5レベル(3d6)、7レベル(4d6)、9レベル(5d6)、11レベル(6d6)、13レベル(7d6)、15レベル(8d6)、17レベル(9d6)、19レベル(10d6)。

**ヒーリングドラフト**．アクションとして、君は錬金術師の鞆に手を伸ばし、癒しの液体が入ったガラス瓶を取り出すことができ

る。アクションとしてそれを飲むことができ、クリーチャーは1d8のヒットポイントを回復する（1時間以内に使用しない場合、ガラス瓶とその中身が消える）。その後ガラス瓶は消え、クリーチャーがこの錬金術師の特徴からヒットポイントを回復した場合、大休憩を行うまで繰り返し使用することはできない。他のガラス瓶が存在する場合、この特徴は使用することができない。

クラスレベルがあるレベルに達するごとに回復量が1d8増加する。：3レベル(2d8)、5レベル(3d8)、7レベル(4d8)、9レベル(5d8)、11レベル(6d8)、13レベル(7d8)、15レベル(8d8)、17レベル(9d8)、19レベル(10d8)。

**発煙筒**．アクションとして、君は錬金術師の鞆に手を伸ばし、太い煙を出す棒を取り出すことができる。棒を持ったり、棒を最大30フィート先まで投げることができる。棒のまわりの半径10フィートのエリアは暗視を含む視界を遮る厚い煙で満たされる。棒と煙は1分間持続して消える。この特徴を使用した後は、1分間の間再度使用することができない。

**スウィフト・ステップ・ドラフト**．ボーナス・アクションとして、君は錬金術師の鞆に手を伸ばし、泡立つ茶色の液体が入ったガラス瓶を取り出すことができる。アクションとして、クリーチャーはそれを飲むことができる。そうすることで、クリーチャーは1分間の間、速度が20フィート増加し、ガラス瓶が消える。使用しない場合は1分後に消える。この特徴を使用した後は、1分間の間再度使用することができない。

**虫取りバッグ**．アクションとして、君は錬金術師の鞆に手を伸ばし、黒いヤニで満たされたバッグを取りだし、30フィート以内の地面に投げつけることができます（現在のターンの終わりまでに、バッグを君が投げないとバッグとその中身が消える）。衝撃を受けると破裂し、ヤニが半径5フィートの地面を覆う。そのエリアは1分間移動困難な地形となり、そのエリアでターンが始まったクリーチャーはそのターン速度が半分になる。この特徴を使用した後は、1分間の間再度使用することができない。

**サンダーストーン**．アクションとして、君は錬金術師の鞆に手を伸ばし、クリスタルシャードを取り出し、30フィート以内の生物、物体、または面に投げつけることができます（現在のターンの終わりまでに、シャードを君が投げないとシャードは消える）。衝撃を受けた場合、シャードは半径10フィートの爆発を起こす。そのエリアにいるクリーチャーは、耐久力セーヴィング・スローに成功するか、その地点から10フィート押し出される。

## ガンスミスGunsmith

エンジニアリングの達人、君は科学と魔法の組み合わせによって動く銃器を製造する。

### 熟練技師Master Smith

1レベルでこの専門分野を選択すると、鍛冶道具に習熟を得て、修理の方法を学ぶ。

### 雷鳴砲Thunder Cannon

1レベルでは、高度な魔法と工学と鍛冶の知識を組み合わせて殺傷力の高い銃を鍛造します。この銃は雷鳴砲と呼ばれ、鎧を容易く貫通する鉛の弾丸を発射する猛烈な武器である。

君は雷鳴砲に習熟している。銃は2d6の刺突ダメージを与える両手の遠隔武器である。通常距離は150フィート、最大距離は500フィート。一度発射されると、ボーナス・アクションで再ロードしなければ使用できない。

雷鳴砲を紛失した場合は、100 gp相当の金属やその他の原材料を費やして3日間の作業（1日8時間）を行い、新しいものを作成することができる。

### 秘術の弾倉Arcane Magazine

1レベルでは、君の雷鳴砲に使用する道具と弾薬を携行するための革袋を製作する。秘術の弾倉には、武器の性能を維持するために必要な粉末、散弾、その他の資料が含まれています。

君は秘術の弾倉を使って銃の弾薬を作ることができる。大休憩の終わりに、弾倉に魔法を用いて弾薬40発を作ることができる。小休憩ごとに、10発作成することができる。

君が秘術の弾倉を失った場合、25 gpの革と他の原材料を使用して、大休憩の一部を使用して新しいものを作成することができる。

### 雷の装填Thunder Monger

3レベルでは、君は雷のエネルギーを雷鳴砲に送り込む方法を学ぶ。アクションとして、君は雷鳴砲で特別な攻撃を行い、1d6の雷ダメージを追加で与えることができる。

クラスレベルがあるレベルに達するごとにダメージが1d6増加する。：5レベル(2d6)、7レベル(3d6)、9レベル(4d6)、11レベル(5d6)、13レベル(6d6)、15レベル(7d6)、17レベル(8d6)、19

レベル(9d6)。

### 衝撃波Blast Wave

9レベルから、君は雷鳴砲に力場のエネルギーを送ることができる。アクションとして、特別な攻撃を行うことができる。攻撃ロールを振る代わりに、銃から15フィートの円錐状に力のエネルギーを発射する。そのエリアに存在する各クリーチャーは、8+君の習熟ボーナス+君の【知力】修正値を難易度とする筋力セーヴィング・スローを行う必要がある。セーヴィング・スローが失敗した場合、対象は2d6の力場ダメージを受け、君から10フィート離れた位置へ押し出される。

クラスレベルがあるレベルに達するごとにダメージが1d6増加する。：13レベル(3d6)、17レベル(4d6)

### 貫通弾Piercing Round

14レベルから、君は雷鳴砲を通じて稲妻のエネルギーを撃つことができる。アクションとして、特別な攻撃を行うことができる。攻撃ロールを振る代わりに、銃から幅5フィート、距離30フィートの稲妻の弾丸を発射する。そのエリアに存在する各クリーチャーは、8+君の習熟ボーナス+君の【知力】修正値を難易度とする敏捷力セーヴィング・スローを行う必要がある。セーヴィング・スローが失敗した場合、ターゲットに4d6の雷ダメージを与える。このダメージは、クラスレベルが19レベルに達すると6d6に増加する。

### 爆裂弾Explosive Round

17レベルから、君は雷鳴砲に稲妻のエネルギーを送ることができる。アクションとして、特別な攻撃を行うことができる。攻撃ロールを振る代わりに、銃から爆裂弾を発射する。弾丸は半径30フィートの球状に広がって爆発する。そのエリアに存在する各クリーチャーは、8+君の習熟ボーナス+君の【知力】修正値を難易度とする敏捷力セーヴィング・スローを行う必要がある。セーヴィング・スローが失敗した場合、ターゲットに4d8の火ダメージを与える。



# Artificer Spell List

## 1レベル

アラーム/alarm  
キュア・ウーンズ/cure wounds  
デイスガイズ・セルフ/disguise self  
エクスペディシヤス・リトリート/expeditious retreat  
フォールス・ライフ/false life  
ジャンプ/jump  
ロングストライダー/longstrider  
サンクチュアリ/sanctuary  
シールド・オヴ・フェイス/shield of faith

## 2nd Level

エイド/aid  
アルター・セルフ/alter self  
アーケイン・ロック/arcane lock  
ブラー/blur  
コンティニユアル・フレイム/continual flame  
ダークヴィジョン/darkvision  
エンハンス・アビリティ/enhance ability  
エンラージ/リデュースenlarge/reduce  
インヴィジビリティ/invisibility  
レッサー・レストレーション/lesser restoration  
レヴィテート/levitate  
マジック・ウェポン/magic weapon  
プロテクション・フロム・ポイズン/protection from poison  
ロープ・トリック/rope trick  
シー・インヴィジビリティ/see invisibility  
スパイダー・クライム/spider climb

## 3rd Level

ブリンク/blink  
フライ/fly  
ガシアス・フォーム/gaseous form  
グリフ・オヴ・ウォーディング/glyph of warding

ヘイスト/haste  
プロテクション・フロム・エナジー/protection from energy  
リヴィヴィファイ/revivify  
ウォーター・ブリージング/water breathing  
ウォーター・ウォーク/water walk

## 4th Level

アーケイン・アイ/arcane eye  
デス・ワード/death ward  
ファブリケート/fabricate  
フリーダム・オヴ・ムーブメント/freedom of movement  
レオムンズ・シークレット・チェスト/Leomund's secret chest  
モルデンカイネンズ・フェイスフル・ハウンド/Mordenkainen's faithful hound  
モルデンカイネンズ・プライヴェイト・サンクタム/Mordenkainen's private sanctum  
オティルークス・リジリアント・スフィア/Otiluke's resilient sphere  
ストーン・シェイプ/stone shape  
ストーンスキン/stoneskin