

Unearthed Arcana: アーティフィサー

プレイテスト資料

このキャラクター・クラスはプレイテストと、君の想像力を弾けさせるために提示される。これらのゲームの仕組みは草稿であり、君のキャンペーンに使用することはできるが、完全なゲーム開発による洗練を経ていない。このクラスはゲームの正式な部分ではない。これらの理由により、D&D Adventurers Leagueのイベントでは許可されない。

日常的な物から魔法を解き放つ達人、アーティフィサーは最高の発明家だ。彼らは魔法を解釈され制御されることを待っている複雑なシステムと見なす。アーティフィサーは道具を使って秘術の力を導き、一時的、あるいは永久的な魔法の品を作り出す。呪文を発動するにあたり、アーティフィサーは錬金術用具を使って強力なエリクサーを作成するか、書道用具を使って仲間の防具に力ある印形を刻むか、よろず修理屋道具を使うことで一時的な魔法の小物を作り出すことができる。アーティフィサーの魔法は彼らの道具と才能に結びついている。

魔法科学

エベロン世界では、秘術の魔法は科学の一形態として利用され、社会全体に広められてきた。アーティフィサーはこの発展を反映している。彼らの魔法の装置に関する知識、そして非魔法のアイテムに魔法のエネルギーを鼓吹する能力によって、エベロンの壮大な魔法のプロジェクトは実行を続けることができる。最終戦争にあって、アーティフィサーは大規模に従軍した。多くの命が勇敢なアーティフィサーの発明によって救われた。それだけではなく、数えきれないほどの命が失われた。アーティフィサーの創造物が解き放った大量破壊によって。

新たな知識の探索者

アーティフィサーにとって、未知の物質や元素のエネルギー源の発見ほど興奮するものはない。アーティフィサーの限界では新たな発明と奇妙な発見が最大の興奮を作り出す。その名を刻みたいと願うアーティフィサーは、

他者の仕事からではなく、新たな何かを見つけなければならない。

新規性を追求するこの動機は、アーティフィサーが冒険者となることを促す。エベロンの主な旅行ルートや人口密集地域は長い間探索されてきた。かくして、アーティフィサーは秘術の研究において、次なる偉大な発見を期して、文明の終端へと赴く。

アーティフィサーの作成

アーティフィサーのキャラクターを作成する際は、そのキャラクターの背景と冒険の動機を考えてみよう。キャラクターにはライバルがいるか？ もの作りの基本を教えてくれた職人やアーティフィサーとキャラクターの関係は？ キャンペーンでアーティフィサーが果たす役割について、また、どのような組織やNPCと結びついているのかについて、君のDMと相談されたい。

簡易作成法

アーティフィサーを素早く作成するには次のようにするとよい。まず【知力】を一番高い能力値にする。2番目に高くするのは【敏捷力】か【耐久力】がよい。次に背景として“ギルドの職人”を選択する。

アーティフィサーとその他の背景世界

エベロンはアーティフィサーと最も関連のある世界だが、このクラスは多次元宇宙の多くに見られる。例えばフォーゴトン・レルムでは、ランタン島は多くのアーティフィサーの本拠地であり、ドラゴンランス世界ではティンカー・ノームはしばしばこのクラスの一員だ。グレイホーク世界のバリアー・ピークの奇妙な技術は、人々をしてアーティフィサーの道を歩くよう促した、そしてミスタラでは、飛空艇と他の不思議な装置を制御可能に保つために様々な国がアーティフィサーを雇用する。都市シグルでは、アーティフィサーが宇宙のいたるところからの発見を共有し、特にその一人ーノームの発明家ヴァーはそこから多方面にまたがる事業を営んでいる。都市世界ラヴニカでは、イゼット団が数多くのアーティフィサーを訓練しており、クリンのティンカー・ノーム以外では、その破壊力は他の世界に並ぶものがない。

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
以降のヒット・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、盾

武器：単純武器、ハンド・クロスボウ、ヘヴィ・クロスボウ

道具：盗賊道具、よろず修理屋道具、君が選択した職人道具 1 つ

セーヴィング・スロー：【耐久力】、【知力】

技能：以下から 2 つ選択；〈医術〉、〈自然〉、〈捜査〉、〈知覚〉、〈手先の早業〉、〈魔法学〉、〈歴史〉

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：

- 任意の単純武器 2 つ
- ライト・クロスボウとボルト 20 本
- (a)スタデッド・レザー・アーマー、または(b)スケイル・メイル
- 盗賊道具と地下探検家パック

もし君がこの初期装備品を受け取らず、同様に背景によって与えられる装備品も受け取らない場合、君は装備品を購入するための 5d4×10gp を持って始める。

選択ルール：銃火器への習熟

黒色火薬銃の制作と操作は、D&Dの多次元宇宙のさまざまな場面で発見されている。君のダンジョン・マスターが『Dungeon Master's Guide』(p. 267)にある銃火器のル

ールを使用しており、君のアーティフィサーがそのような武器の操作に触れられるなら、君のアーティフィサーはそれらに習熟している。

魔法細工/Magical Tinkering

1 レベルにおいて、それ以外において非魔法である物体に魔法の火花を注ぎ込む方法を学ぶ。この能力を使うためには、君は盗賊道具、よろず修理屋道具、または他の職人道具を手にとっていなければならない。次に、アクションとして小さな非魔法の物体 1 つに触れ、それに君の選択した以下の魔法的特性のうちの 1 つを与える：

- この物体は、半径 5 フィートを“明るい”光、そこからさらに 5 フィートを“薄暗い”光で照らす。
- クリーチャーによって叩かれる毎に、物体は最大 10 フィート離れたところで聞くことができる録音されたメッセージを発する。君が物体にこの特性を付与する際にメッセージを吹き込む、録音は 6 秒を超えない。
- 物体は、君が選択した匂いまたは非言語的な音（風、波、さえずりなど）を継続的に発する。選ばれた現象は最大 10 フィート離れた場所から知覚される。
- 物体の表面の 1 つに静的な視覚効果が現れる。この効果は、君が望んだ 1 つの絵、最大 25 単語の文章、複数の線と図形、またはそれらの要素の複合であることができる。

選択した特性は無期限に持続する。君はアクションとして物体に触れ、その特性をすぐに終了させることができる。

君は特徴を使用する毎に、この魔法を複数の物体に与えることができる。また 1 つの物体には同時には 1 つの特性しか与えることはできない。この特徴が同時に影響する物体の最大数は、君の【知力】修正値（最小 1 個）に等しい。もし最大数を超えて試みた場合、最も古い特性が即座に終了し、新しい特性が有効となる。

アーティフィサー

レベル	習熟		鼓吹	鼓吹アイ	初級呪文	——呪文レベル毎の呪文スロット数——				
	ボーナス	特徴	修得数	テム数	修得数	1	2	3	4	5
1	+2	魔法細工、呪文発動	—	—	2	2	—	—	—	—
2	+2	アイテムへの鼓吹	3	2	2	2	—	—	—	—
3	+2	アーティフィサーの専門 家、道具習熟強化	3	2	2	3	—	—	—	—
4	+2	能力値上昇	4	2	2	3	—	—	—	—
5	+3	秘術武装	4	2	2	4	2	—	—	—
6	+3	専門家の特徴	4	3	2	4	2	—	—	—
7	+3	——	5	3	2	4	3	—	—	—
8	+3	能力値上昇	5	3	2	4	3	—	—	—
9	+4	——	5	3	2	4	3	2	—	—
10	+4	適材適所の初級呪文	5	3	3	4	3	2	—	—
11	+4	——	6	4	3	4	3	3	—	—
12	+4	能力値上昇	6	4	3	4	3	3	—	—
13	+5	——	6	4	3	4	3	3	1	—
14	+5	専門家の特徴	6	4	4	4	3	3	1	—
15	+5	——	7	4	4	4	3	3	2	—
16	+5	能力値上昇	7	5	4	4	3	3	2	—
17	+6	——	7	5	4	4	3	3	3	1
18	+6	呪文蓄積アイテム	7	5	4	4	3	3	3	1
19	+6	能力値上昇	8	5	4	4	3	3	3	2
20	+6	技工の魂	8	5	4	4	3	3	3	2

呪文発動

君は魔法の働き、どのように物を通してそれを導くか、そしてどのようにそれらの中でそれを目覚めさせるかを研究した。その結果、君は限定的ながら呪文を発動する能力を得た。見るものには、君は慣習的なやり方で呪文を発動するようには見えない；もし君が驚異を生み出すのなら、それは様々な魔法のアイテムを通して行われるかのように見える。

道具が必要

君は自分の道具を通じてアーティフィサー呪文の効果を生み出す。この呪文発動能力を使って呪文を発動する際

は、必ず呪文発動の焦点具—盗賊道具か任意の種類の職人道具—を手を持つ必要がある¹。このように使用するためには、君はその道具に習熟している必要がある。これらの道具については、『Player's Handbook』の第5章『装備』を参照せよ。

君が2レベルでアイテムへの鼓吹の特徴を得たのなら、君はまた、呪文発動の焦点具として君の鼓吹した任意のアイテム1つを使用することができる。

初級呪文

1レベルの時点で、君はアーティフィサー呪文リストから、2種類の初級呪文を選んで修得する。さらに、レベ

¹ 訳注：価格のある物質要素が必要な場合は両手でそれぞれ持つ？

ルアップにともない、『アーティフィサー』表の『初級呪文修得数』の項にある通り、追加でアーティフィサーの初級呪文を修得してゆく。

君のこのクラス・レベルが上昇した際、君が修得しているアーティフィサーの初級呪文1つを、アーティフィサー呪文リストから別の初級呪文に置き換えることができる。

呪文の準備と発動

君がアーティフィサー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』表に示されている。君が1レベル、またはそれより高いレベルのアーティフィサー呪文を1つ発動するには、その呪文のレベル以上の呪文スロットを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全て回復する。

君は自分が発動可能なアーティフィサー呪文のリストを、アーティフィサー呪文リストから選択して準備する。その際に選択できるアーティフィサー呪文の数は、
（【知力】修正値+アーティフィサー・レベルの半分（端数切り捨て））に等しい（最低1種）。これらの呪文のレベルは、君が呪文スロットを有するレベルでなくてはならない。

たとえば君が5レベル・アーティフィサーだったとしよう、君は1レベルの呪文スロットを4つ、2レベルの呪文スロットを2つ有している。もし【知力】が14なら、君が準備する呪文のリストには、1レベルと2レベルの呪文を任意に組み合わせて、4つの呪文を含むことができる。もし君が1レベル呪文のキュア・ウーンズを準備している場合、君はこれを1レベル・スロットを使って発動することも、2レベル・スロットを使って発動することもできる。発動した呪文は、“いま準備している呪文”のリストから消え去るわけではない。

君は、大休憩を終了するたびに、準備している呪文のリストを変更することができる。新しいリストを作成するには、君は時間を費やし、君の焦点具を使っていろいろ作業する必要がある。リストに含める呪文1つごとに（その呪文のレベル×1分）以上の時間をかけなくてはならない。

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；魔法の背後にある理論を君が理解すれば、君はこれらの呪文を優れた技で振るうことができる。アーティフィサー呪文に“呪文発動能力値”とある場合は常に【知力】を参照する。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、および攻撃ロールを行う際にも、君の【知力】修正値を使用する。

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

呪文攻撃の修正値=君の習熟ボーナス
+君の【知力】修正値

儀式発動

あるアーティフィサー呪文に（儀式）のタグが付いており、君がその呪文を準備しているならば、君はその呪文を儀式として発動できる。

アーティフィサー呪文リスト

これは君がアーティフィサー呪文を修得する際に見る呪文のリストだ。リストは呪文レベルで構成されており、キャラクター・レベルではない。呪文を儀式として発動することができる場合、（儀式）タグは呪文名の後に記されている。

これらの呪文は『Player's Handbook』から採られている。ただし、もしも呪文名の後にアスタリスク(*)が記されている場合、その呪文は『ザナサーの百科全書』から採られている。

初級呪文（0レベル）

アシッド・スプラッシュ
ガイダンス
クリエイト・ボンファイアー*
サンダークラップ*
ショッキング・グラスブ
スピア・ザ・ダイイング
ゾーン・ウィップ
ダンシング・ライツ
ファイアー・ボルト
プレスティディジティション
フロストバイト*

ポイズン・スプレー
マジック・ストーン*
メイジ・ハンド
メッセージ
メンディング
ライト
レイ・オヴ・フロスト
レジスタンス

1 レベル

アーケイン・ウェポン（この文書の最後を参照）
アイデンティファイ（儀式）
アブソープ・エレメンツ*
アラーム（儀式）
エクスペディシヤス・リトリート
カタパルト*
キュア・ウーンズ
グリース
サンクチュアリ
ジャンプ
スネア*
ディスガイズ・セルフ
ディテクト・マジック（儀式）
フェアリー・ファイアー
フェザー・フォール
フォールス・ライブ
ロングストライダー

2 レベル

アーケイン・ロック
インヴィジビリティ
エイド
エンハンス・アビリティ
エンラージ／リデュース
オルター・セルフ
コンティニューアル・フレイム
シー・インヴィジビリティ
スカイライト*（儀式）
スパイダー・クライム
ダークヴィジョン
パイロテクニクス*
ヒート・メタル
ブラー
プロテクション・フロム・ポイズン
マジック・ウェポン
マジック・マウス（儀式）
レヴィテート

レッサー・レストレーション
ロープ・トリック

3 レベル

ウォーター・ウォーク（儀式）
ウォーター・ブリージング（儀式）
エレメンタル・ウェポン
ガシ阿斯・フォーム
キャットナップ*
グリフ・オヴ・ウォーディング
タイニー・サーヴァント*
ディスペル・マジック
フライ
プリנק
フレイム・アローズ*
プロテクション・フロム・エナジー
ヘイスト
リヴィヴィファイ

4 レベル

アーケイン・アイ
ヴィトリオリック・スフィア*
エレメンタル・ペイン*
オティルークス・リジリアント・スフィア
ストーン・シェイプ
ストーンスキン
ファブリケート
フリーダム・オヴ・ムーヴメント
モルデンカイネンズ・フェイスフル・ハウンド
モルデンカイネンズ・プライヴェート・サンクトウム
レムオンズ・シークレット・チェスト

5 レベル

アニメイト・オブジェクト
ウォール・オヴ・ストーン
クリエーション
グレーター・レストレーション
スキル・エンパワーメント*
トランスミュート・ロック*
ビグビーズ・ハンド

アーティフィス

技 工 の魔法

アーティフィサーとして、君は呪文を発動するときに道具を使う。君の呪文発動について説明するときは、道具を使用して呪文の効果を実現する方法について考えよう。君が錬金術用具を使ってキュア・ウーンズを発動す

るなら、君は素早く軟膏を作り出すだろう。よろず修理屋道具を使ってそれを発動した場合、君は傷を縫い合わせる小さい機械の蜘蛛を持っているのかもしれない。君がポイズン・スプレーを発動するなら、汚穢な化学物質を投げつけるか、または毒を吹き出すワンドを使うことができる。呪文の効果は他のクラスの呪文の使い手と同じだが、君の呪文発動の方法は特別だ。

君が呪文を準備するときも同じ原則が適用される。アーティフィサーとして、君は呪文書から覚えたり呪文を準備するために祈ったりしない。代わりに、君は道具を使って作業し、効果を生み出すのに使う君の特別なアイテムを作成する。君がキュア・ウーンズ²をショッキング・グラス³に置き換える場合、君は治療に使用していた装置を破壊して攻撃的なアイテムで置き換えるかもしれない—おそらくは唸るエネルギーを導く籠手に。

そのような詳細は、決して君を制限、あるいは、君に何らかの利益を提供するものではない。道具を使って呪文を発動する方法を難しく考える必要はない。しかし、君の呪文発動を創造的に説明することは、他の呪文の使い手と君自身を区別するための楽しい方法だ。

アイテムへの鼓吹/Infuse Item

君は2レベル以降、非魔法のアイテムに特定の魔法を注入し鼓吹する能力を得る。この特徴で作成した魔法のアイテムは、実質、永久的なアイテムの原型である。

鼓吹の修得

君がこの特徴を取得した際、クラスの説明の最後にある『アーティフィサーの鼓吹』から修得する鼓吹を3つ選択する。『アーティフィサー』表の『鼓吹修得数』列に示されているように、君はこのクラスの特定のレベルに達すると君が選択した追加の鼓吹を修得する。

また、このクラスのレベルが上昇するごとに、君が修得したアーティフィサーの鼓吹のうちの1つを、別のものと交換することができる。

アイテムに鼓吹する

君が大休憩を終えるときはいつでも、魔法のものではないアイテムに触れて、それに君のアーティフィサーの鼓吹の1つを吹き込み、魔法のアイテムに変えることができる。鼓吹の説明にある通り、鼓吹は特定の種類の物に対してのみ機能する。もしアイテムが同調を必要とする場合、君自身はそのアイテムに鼓吹すると同時に同調することができる。また他者がそのアイテムに同調できるよう君は同調を省略してもよい。後からそのアイテムに同調することにした場合には、通常の手順によらなければならない（『Dungeon Master's Guide』136ページの『同調』を参照）。

君の鼓吹は無期限にアイテム内に残るが、君が死亡すると、鼓吹は君の【知力】修正値に等しい日数が経過した後に消える（最低1日）。鼓吹はまた、君が他のもののために君の修得している鼓吹を忘れたならば、消える。

君は1回の大休憩の終わりに、複数の魔法ではない物に鼓吹することができる；君に鼓吹された物³が同時に存在できる最大数は、『アーティフィサー』表の『鼓吹アイテム数』列に示される。君はそれぞれの物に触れなければならない、そして君のある鼓吹は同時に1つの物にだけ吹き込まれることができる。もし最大数を超えるならば、最も古い鼓吹が即座に終了し、その後、新しい鼓吹が適用される。

アーティフィサーの専門家/Artificer Specialist

3レベル時点で君は、自分がそうである専門家の種類を選択する：戦鍛冶、記録保護者、魔砲術師または錬金術師。それぞれの詳細は、クラスの説明の最後にある。この選択によって3、6、14レベルで君はそれぞれ特徴を得る。

多様性：アイテム作成

アーティフィサーのサブクラスによって、特定のアイテムをより効率的に作成できる。サブクラスから取得した

² 訳注：原文 *shocking grasp*、初級呪文なので準備の際にキュア・ウーンズと置き換えることはない。

³ 訳注：原文 *object*、鼓吹される1つの *object* が左右一揃いのブーツであるような場合も多いので、鼓吹について書いた部分では「物体」ではなく「物」と訳した。

特徴は、君が『Player's Handbook』、『Dungeon Master's Guide』、さらには『ザナサーの百科全書』のアイテム作成ルールを使用している場合にも機能する。

道具習熟強化/Tool Expertise

君は3レベル以降、君が習熟している道具を使用する能力値判定を行う際には、習熟ボーナスを2倍とする。

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。

秘術武装/Arcane Armament

5レベル以降、君は自分のターンに攻撃アクションを取るたびに、1回ではなく2回の攻撃を行うことができるが、この攻撃の1つには魔法の武器を使用する必要がある。その魔法は君の攻撃の推進力となる。

適材適所の初級呪文/The Right Cantrip for the Job

10レベル以降、君は仕事のための正しい魔法の道具を持っていることを見澄ます能力を得る。君が小休憩または大休憩を終えた時はいつでも、君が修得しているアーティフィサーの初級呪文の1つをアーティフィサー呪文リストから別の初級呪文と置き換えることができる。

呪文蓄積アイテム/Spell-Storing Item

君は18レベルの時点で、繰り返し使用するために呪文を物体に蓄える方法を学ぶ。君が大休憩を終えた際はいつでも、君は発動に1アクションを使用する1レベルまたは2レベルの呪文をアーティフィサー呪文リストから1つ選択し、1つの単純武器か軍用武器、あるいは君が呪文発動の焦点具として使用できるアイテムに触れて、その呪文を蓄える（君はこの呪文を準備する必要はない）。

この物体を手を持っている1体のクリーチャーは、君の呪文発動能力値修正を使用して、その呪文の効果を生み出すためのアクションを行うことができる。

その呪文は、それが君の【知性】修正値の2倍に等しい回数（最低2回）使用されるか、または再びこの特徴を使用するまで、この物体に留まる。

技工の魂/Soul of Artifice

20レベルに至り、魔法のアイテムに対する君の理解は比類がなく、君はアイテムと君の魂を混ぜ合わせ、結び付けることを可能とする。君は同時に最大6つの魔法のアイテムと同調することができる。加えて、君は現在君が同調している魔法のアイテム1つにつき、すべてのセーヴィング・スローに+1のボーナスを得る。

アーティフィサーの専門家

アーティフィサーたちは様々な分野を追求している。3レベルにおいて、君が進むべく専門家の選択肢が提示される。

戦鍛冶/Battle Smith

軍隊には防衛が必要であり、防御が失陥した場合は誰かが直す。防衛者と衛生兵を組み合わせた戦鍛冶は、他者を守り、資材と人員の両方を修理する専門家だ。戦鍛冶は通常、自らの仕事を支援するため、アイアン・ディフェンダーを帯同する。多くの兵士が、死の間際で戦鍛冶とアイアン・ディフェンダーに救われたと語る。

戦鍛冶は、カニス氏族の戦闘用人造と初期のウォーフォージドに関する仕事で重要な役割を果たした、そして最終戦争の後には、これらのアーティフィサーは戦災復興の努力を主導した。

業の道具/Tools of the Trade

君が3レベルでこの専門に参入するまでに、君はこれらの道具を使うことに深く精通している。

習熟：もし、まだ習熟していないのであれば、君は鍛冶道具と革細工道具に習熟する。また、鍛冶道具と革細工道具を無料で入手する—これは、この専門に向けて準備したとおりに行った調整の結果だ。

アイテム作成：もし君が防具に類する魔法のアイテムを作成する場合、通常の 1/4 の時間と、通常費やす金貨の半分の費用でそれを行うことができる。

戦鍛冶の呪文/Battle Smith Spells

3 レベル以降、このクラスの特定のレベルに達したならば、君は常に『戦鍛冶の呪文』表に示す特定の呪文を準備している。これらの呪文は君にとってアーティフィサー呪文であるが、君が準備するアーティフィサー呪文の数には含まれない。

戦鍛冶の呪文

レベル	呪文
3	シアリング・スマイト、ヒロイズム
5	ウォーディング・ボンド、ブランディング・スマイト
9	オーラ・オヴ・ヴァイタリティ、ブラインディング・スマイト
13	オーラ・オヴ・ピュアリティ、スタガリング・スマイト
17	バニッシング・スマイト、マス・キュア・ウーンズ

戦の備え/Battle Ready

3 レベルに達し、君の戦闘訓練と魔法実験から 2 つの成果が得られる：

- 君は軍用武器すべての習熟を得る。
- 君が魔法の武器を用いて攻撃を行う際、攻撃ロール、ダメージ・ロールに【筋力】または【敏捷力】の代わりに【知力】修正値を用いることができる。

アイアン・ディフェンダー/Iron Defender

3 レベルで、君が暇を見ては行った作業は忠実な仲間、アイアン・ディフェンダーを誕生させた。この金属のクリーチャーは、狼犬、クーガー、熊、または君が望む他の

の四足歩行のクリーチャーに似ている。それは君と君の仲間に友好的で、君の命令に従う。このクリーチャーのゲーム的なデータは『アイアン・ディフェンダー』データ・ブロックを参照。

戦闘において、アイアン・ディフェンダーは君とイニシアティヴ値を共有し、君の直後にターンを得る。これは独自の移動とリアクションを行えるが、自分のターンに取る唯一のアクションは、君が自分のターンにボーナス・アクションを費やし、そのデータ・ブロックにあるアクションの 1 つか、早足、離脱、援護アクションを取るように命令しない限り、回避アクションとなる。

メンディングの呪文がアイアン・ディフェンダーに対して発動された場合、それは 2d6 のヒット・ポイントを回復する。アイアン・ディフェンダーが死亡してから 1 時間以内であり、君がそれから 5 フィート以内におり、君が 1 レベル以上の呪文スロットを消費するなら、君はそれを蘇生させるために 1 回のアクションとして鍛冶道具を使用することができる。アイアン・ディフェンダーは 1 分後、全ヒット・ポイントを取り戻して蘇生する。

君が大休憩を終了した際、君が鍛冶道具を所持してしるのであれば、新たなアイアン・ディフェンダーを作り出すことができる。その際に、君がこの特徴によるアイアン・ディフェンダーを既に所持しているのであれば、最初のものは滅び去る。

アイアン・ディフェンダー

中型の人造、真なる中立

AC：15（外皮）

hp：（君のこのクラス・レベル×5+君の【知力】修正値+このアイアン・ディフェンダーの【耐久力】修正値）

移動速度：40 フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	4 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

技能：〈知覚〉⁴+4

ダメージ完全耐性：[毒]

状態完全耐性：消耗状態、毒状態、魅了状態

感覚：暗視 60 フィート、受動〈知覚〉10

⁴ 訳注：原文 Perception。錬金術ホムンクルスも〈知覚〉+4、受動〈知覚〉10 なので、アーティフィサーの「ペット」の仕様かもしれない。

言語：君が話す言語を理解する

主人の力/Might of the Master：以下の数値は、君の習熟ボーナスが1増加するごとに1増加する：このアイアン・ディフェンダーの技能ボーナス、噛み付きの攻撃ボーナスとダメージ、修復アクションで回復するヒット・ポイント

警戒/Vigilant：このアイアン・ディフェンダーは不意打ちされない

アクション（君のボーナス・アクションを使用する）

噛みつき/Bite：近接武器攻撃：攻撃+4、射程5フィート、君から見ることできる目標1つ。ヒット：1d8+2[刺突]ダメージ

修復/Repair（3回/日）：このアイアン・ディフェンダー内部の魔法の機構により、自身または5フィート以内の人造、あるいは物体1つのヒット・ポイントを2d8+2回復する

リアクション

飛びつき防御/Defensive Pounce：このアイアン・ディフェンダーは、これの5フィート以内にいて、これから見ることできる1体のクリーチャーが、このアイアン・ディフェンダーを除いたクリーチャーに対して行う攻撃ロールに不利を与える。

秘術の迸り/Arcane Jolt

6レベルで君は、君の武器攻撃とアイアン・ディフェンダーに秘術のエネルギーを導く新たな方法を学ぶ。

まず、君が暇を見てこのクリーチャーに施した改良によって、君のアイアン・ディフェンダーの噛みつきは、抵抗や完全耐性を克服する目的において魔法の武器として扱われる。

次に、君か君のアイアン・ディフェンダーが、魔法の武器によって目標にヒットを与えた際、以下から1つの効果を得られる：

- 目標は追加で2d4の[力場]ダメージを受ける。
- 目標から30フィート以内の、君が選択した、君から見ることできる物体かクリーチャー1つに、治癒のエネルギーを導く。選択された対象は2d4のヒット・ポイントを回復する。

この魔法のエネルギーの伝導を、君は君の【知力】修正値と等しい回数（最低1回）まで行うことができるが、1度行えば同じターンに再度行うことはできない。君が大休憩を終了したならば、消費した回数をすべて取り戻す。

防衛者強化/Improved Defender

14レベルで、君のアイアン・ディフェンダーと秘術の迸りはさらに強力さを増す：

- 秘術の迸りによる追加ダメージと回復は、両方とも4d4に増加する。
- 君のアイアン・ディフェンダーが飛びつき防御を行った際には、攻撃者は1d4+君の【知力】修正値のダメージを受ける。

記録保護者/Archivist

大量の情報を保存する最善の方法は何か。その問いは何世紀にもわたって年代記作者と司書を悩ませた。長きに渡り、スクロールや本は最高の情報保存方法であったが、最初の記録保護者はもっと偉大なものを想像した：実体の、あるいは人工的な精神に情報を保存する。数秒で情報にアクセスできる精神的記録に値する保管庫とはいかなるものか？ この目標に向けて活動する中で、記録保護者は知識を蓄積し、魔法を利用して人工知能を創造する名人となった。これらの技術はまだ完成されておらず、正式化されておらず、すべてのアーティフィサーの中で、記録保護者は魔法科学の最先端にいる。

業の道具/Tools of the Trade

君が3レベルでこの専門に参入するまでに、君はこれらの道具を使うことに深く精通している。

習熟：もし、まだ習熟していないのであれば、君は偽造用具と書道用品に習熟する。また、偽造用具と書道用品を無料で入手する—これは、この専門に向けて準備したとおりに行った調整の結果だ。

アイテム作成：もし君がスクロールに類する魔法のアイテムを作成する場合、通常の1/4の時間と、通常費やす金貨の半分の費用で行うことができる。

記録保護者の呪文/Archivist Spells

3レベル以降、このクラスの特定のレベルに達したならば、君は常に『記録保護者の呪文』表に示す特定の呪文を準備している。これらの呪文は君にとってアーティフィサー呪文であるが、君が準備するアーティフィサー呪文の数には含まれない。

記録保護者の呪文

レベル	呪文
3	コンプリヘンド・ランゲージズ、ディソナント・ウィスパーズ
5	ディテクト・ソウツ、ロケット・オブジェクト
9	ヒプノティック・パターン、タンズ
13	ロケット・クリーチャー、ファンタズマル・キラ
17	レジェンド・ローア、モディファイ・メモリー

人工精神/Artificial Mind

3 レベルで、君は物体の中に精神を呼び覚ます方法を発見する。大休憩を終了し、書道用品を所持しているのならいつでも、君は魔法的ではない小さな物体の中に、その上に神秘的なシンボルを書くことによって鋭い精神を魔法的に呼び覚ますことができる。この物体は、精神を内包した魔法のアイテムであり、君は呪文発動の焦点具として使用することができる。もし君がすでにこの特徴により人工精神を所持していたならば、最初のものは即座に消え去る。

この魔法のアイテムは以下の特性を持つ。

テレパシーによる助言者/Telepathic Advisor：人工精神は、特定の話題に関するアドバイスや情報をテレパシーで提供してくれる：そのアイテムを身に着けている間、君が選択する 2 つの技能に習熟する；そのアイテムの主な素材が君の選択できる技能を決定する、『人工精神』表の技能習熟の列を参照。これは、物体の性質が精神の知識に影響するためである。

精神顕現/Manifest Mind：アイテムを身に着けている間、ボーナス・アクションとして、君は、君から 60 フィート以内の君が選んだ何者にも占められていない空間に、浮遊するサイズ分類が超小型の幽体として精神を顕現させることができる。この存在はぼんやりとしていて無敵であり、半径 10 フィートの範囲を“薄暗い”明かりで照らす。君は外見を決定する；『人工精神』表には、物体の主な素材に基づいて推奨される外見が示されている。

顕現中、幽体状の精神は、見て聞くことができ、60 フィート以内の暗視を持っている。君はアクションを使用し、集中が終わるまでの間（呪文への集中と同様）、自身

の感覚の代わりに精神の感覚を使用して、見て聞くことができる。

ボーナス・アクションとして、君はまた、君またはそれが見ることができる何者にも占められていない空間に、30 フィートまで幽体状の精神を移動させることができる。それはクリーチャーを通過できるが、物体は通過できない。その魔法のアイテムから 300 フィートを超えて離れるか、ボーナス・アクションを使用することによっても、幽体状の精神は消え去る。

君は、自身のターンにアーティフィサーの呪文を発動する際、精神の感覚を使って、君のいる空間の代わりに、幽体状の精神の空間にいるかのように呪文を発動することができる。これは、君の【知力】修正値（最低 1 回）と同じ回数まで実行でき、君が大休憩を終了すると、使い果たされた使用回数をすべて取り戻す。

情報過負荷/Information Overload：君がこのアイテムを身に着けている間、アクションとして、君またはこの精神から見ることで、顕現した精神から 5 フィート以内の 1 体のクリーチャーの思考に人工精神から雑多な情報を流しこむことにより、魔法的な過負荷を与える試みができる。目標は君の呪文のセーブ難易度に対し、【知力】セーヴィング・スローに成功するか、1d8[精神]ダメージを受け、君の次のターンが終了するより前の、目標への次の攻撃ロールは有利を得る。なぜなら、それは一時的に気が散って、自身を十分に守ることができないからである。このダメージは君がこのクラスで 5 レベル（2d8）、11 レベル（3d8）、17 レベル（4d8）に達した際に 1d8 ずつ増加する。さらに、君がこの特徴でダメージを与える際、君の呪文スロットを消費することにより、目標に追加のダメージを与えることができる。追加のダメージは 1 レベルのスロットで 2d8、これより 1 つ呪文レベルが高いごとにさらに 1d8 となる。

精神ネットワーク/Mind Network

6 レベルで、君は技工によって精神にアクセスする方法を学ぶ。これはコミュニケーションと危害の両方に利用できる。

魔法通話網/Magical Telephony：君は、君の人工精神のアイテムを身に付けている間、精神が送信機となって君の思考をそれぞれに伝達することにより、君がアーテ

ィフィサーの鼓吹を行ったアイテムの1つを運搬している誰とでもテレパシーでコミュニケーションを取ることができる。その者もまた、そのアイテムを持っている間、君とテレパシーでコミュニケーションを取ることができ、この双方向通信は次元界を越えることもできる。

精神打撃/Psychic Damage：君がアーティフィサーの呪文や情報過負荷によって[精神]ダメージ・ロールを行う際、君は、君の【知力】修正値（最低+1）に等しいボーナスをこのダメージ・ロールに得る。

純粋情報/Pure Information

14 レベルで、君の人工精神は多量の情報を送受信し、すべてを過去にする。

精神過負荷/Mind Overload：君が呪文スロットを消費して、情報過負荷のダメージを増加するならば、目標は君の呪文のセーブ難易度に対する【知力】セーヴィング・スローに成功しなかった場合、君の次のターン終了まで朦朧状態となる。

情報転移/Infoportation：アクションとして、君が人工精神の魔法のアイテムを身に着けているなら、君は精神によって純粋な情報に変換される、君は幽体状の精神または君がアーティフィサーの鼓吹を行ったアイテムの1つに最も近い、何者にも占められていない空間に瞬間移動し、物質的に再現される。

君はこの方法による瞬間移動を無料で1回行うことができる。大休憩を終了したならば再度行うことができる。また、君は2レベル以上の呪文スロットを消費することによってもこの特殊能力を使用できる。

ウォーフォージドの精神の起源

ウォーフォージドは元々カニス氏族が従順な存在として戦闘のために作ったものであり、自己認識は限られてい

た。自律的なウォーフォージドの意識の発達は偶然開いた突破口によるとされている。しかし、ウォーフォージドの精神に自律性の種を植え付けたのは、先駆的な記録保護者、アーレン・ド＝カニスの仕事であると噂に高い。この事実は開発チームの記録が破壊され、アーレン・ド＝カニスが謎の失踪を遂げたため、現在では確認が困難だ。多くの者は、アーレンがまだウォーフォージドを進化させようと考え、不穏なるロード・オヴ・ブレードと協力しているのかもしれないと信じている。

人工精神

主な素材	技能習熟	推奨される外見
鉱物（石、ガラス、金属）	〈威圧〉、〈芸能〉、〈説得〉、〈ベテン〉	ロボットの、あるいはゴーレムのような顔
植物（紙、木材）	〈自然〉、〈宗教〉、〈捜査〉、〈魔法学〉、〈歴史〉	眼鏡をかけた相貌、またはトリエント
動物（皮革、骨、羊皮紙）	〈医術〉、〈看破〉、〈生存〉、〈知覚〉、〈動物使い〉	野獣あるいは枝角を持つ人型生物の相貌

魔砲術師/Artillerist

魔砲術師は、魔法を使って爆発や防御的な陣地を作成することと、戦場で使うことができる魔法を吹き込んだもう一つの武器—特にワンドを専門としている。魔砲術師は最終戦争のすべての軍隊によって評価された。

業の道具/Tools of the Trade

君が3レベルでこの専門に参入するまでに、君はこれらの道具を使うことに深く精通している。

習熟：もし、まだ習熟していないのであれば、君は鍛冶道具、木彫道具に習熟する。また、これらの道具を無料で入手する—これは、この専門に向けて準備したとおりに行った調整の結果だ。

加えて、君はスタッフ、ロッド、ワンドを君のアーティフィサー呪文発動の焦点具として使用する能力を得る。また、魔法のものではない木製のワンドを無料で入手する、これは君が暇を見つけて彫った。

アイテム作成：もし君がワンドに類する魔法のアイテムを作成する場合、通常の1/4の時間と、通常費やす金貨の半分の費用でそれを行うことができる。

魔砲術師の呪文/Artillerist Spells

3レベル以降、このクラスの特定のレベルに達したならば、君は常に『魔砲術師の呪文』表に示す特定の呪文を準備している。これらの呪文は君にとってアーティフィサー呪文であるが、君が準備するアーティフィサー呪文の数には含まれない。

魔砲術師の呪文

レベル 呪文

3	サンダーウェイヴ、シールド
5	スコーピング・レイ、シャッター
9	ウィンド・ウォール、ファイアーボール
13	アイス・ストーム、ウォール・オブ・ファイアー
17	ウォール・オブ・フォース、コーン・オブ・コールド

秘術砲塔/Arcane Turret

3レベルで、君は魔法の砲塔を作り出す方法を学ぶ。鍛冶道具を手に保持し、アクションを費やすことによって、サイズ分類が中型の砲塔1つを、君から5フィート以内の何者にも占められていない空間の水平面に、魔法的に呼び出す。

この砲塔はその空間を占有する魔法の物体であり、蟹のような脚を持つ。それは18のACと君のアーティフィサー・レベルの5倍に等しいヒット・ポイントを有し、[精神]ダメージ、[毒]ダメージ、すべての状態に完全耐性を持つ。もしそれが能力値判定やセーヴィング・スローを強制された場合、すべての能力値は10(+0)として扱う。もしもメンディングの呪文がこれに対し発動された場合、これは2d6のヒット・ポイントを回復する。ヒット・ポイントが0になるか10分が経過したなら、これは消失する。君はアクションを費やして、すぐに消失させることもできる。

砲塔を呼び出す際には、『秘術砲塔』表の選択肢から砲塔の種類を決定する。君のターンのそれぞれにおいて、君がその60フィート以内にいるならば、君は砲塔を起動するためにボーナス・アクションを使用することができる。そのアクションの一部として、15フィート以内の何者にも占められていない空間まで、歩行するか登攀するように指示できる。

君は無料で1回、砲塔1つを呼び出すことができる。これを再度行うには大休憩を終了する必要がある。また、君は1レベル以上の呪文スロットを消費することによっても砲塔を呼び出すことができる。もし君が2番目の砲塔を呼び出したならば、1番目の砲塔は消失する。

アクションとして、君が砲塔から60フィート以内にいるならば、砲塔に自爆するよう命令することができる。そうしたならば砲塔は破壊され、それから10フィート以内にいる各クリーチャーは君の呪文のセーヴ難易度に対して【敏捷力】セーヴィング・スローを行い、セーヴに失敗したならば3d6の[力場]ダメージ、成功した場合はその半分のダメージを受ける。

秘術砲塔

砲塔	起動
フレイムスロウワー/Flamethrower	この砲塔から、君が指定する 15 フィートの円錐形の範囲に火炎を吐き出す。その範囲内にいるそれぞれのクリーチャーは君の呪文のセーブ難易度に対して、【敏捷力】セーヴィング・スローを行い、失敗したならば 1d8 の[火]ダメージ、成功した者はその半分のダメージを受ける。この火炎は、範囲内にある着用品も運搬もされていない可燃物に着火する。
フォース・バリスタ/Force Ballista	この砲塔を起点とした 120 フィート以内のクリーチャーか物体に対し、遠隔呪文攻撃を行う。ヒットした場合 2d8 の[力場]ダメージを与え、目標がクリーチャーであるならば、砲塔から 5 フィート押しやられる。
ディフェンダー/Defender	砲塔は正のエネルギーを大量に放出し、それ自身とそれから 10 フィート以内の、君が選択したそれぞれのクリーチャーに（1d8+君の【知力】修正値（最低+1））に等しい一時的ヒット・ポイントを与える。

試作ワンド/Wand Prototype

6 レベル以降、君はワンドを通して様々な種類の魔法を導く実験を行う。君が大休憩を終了し、木彫道具を所持しているならばいつでも、君は魔法のものではない木製のワンドに触れてそれを魔法のアイテムに変えることができる。そうしたなら、君はそれに、君が選択した発動時間が 1 アクションであるアーティフィサーの初級呪文—たとえ君が修得していないものであっても—を注ぎ込む。アクションとして、君は、君の呪文発動能力値を使用して、この魔法のワンドに注入した 1 つの初級呪文を発生させることができる（他のクリーチャーはこのワンドの魔法を使うことはできない）。君が次の大休憩を終えると、ワンドはこの魔法を失う。

ワンドの初級呪文によって行う任意のダメージ・ロールには、君の【知力】修正値（最低+1）と等しいボーナスを得る。

君がこのクラスで 14 レベルに達したならば、大休憩の終了時、1 つのワンドに 2 つの初級呪文を注入できる。

防御陣地/Fortified Position

14 レベル以降、君は砲座による十分な防御を喚起する。砲塔が発する魔法の防御のきらめく力場によって、君と君の仲間は、君が秘術砲塔の特徴を使用して呼び出した砲塔の 10 フィート以内において 1/2 遮蔽を得る。

君は今や無料で 2 番目の砲塔を呼び出すことができる、もし再度そうするならば大休憩を終了しなければならない。最初の砲塔がまだ存在している間に 2 番目の砲塔を呼び出しても、最初の砲塔が消えることはなく、それぞれの砲塔の種類は異なっても構わない（3 番目の砲塔を呼び出すと最初の砲塔は消失する）。さらに、君は 1 回のボーナス・アクションで両方の砲塔を起動することができる。

錬金術師/Alchemist

錬金術師は、神秘的な効果を生み出すために奇妙な試薬を組み合わせる専門家だ。アーティフィサーの間では、このサブクラスのメンバーは最も偉大な治癒師であり、同様に、ある者は危険な化学薬品を使用することに最も精通している。

業の道具/Tools of the Trade

君が 3 レベルでこの専門に参入するまでに、君はこれらの道具を使うことに深く精通している。

習熟：もし、まだ習熟していないのであれば、君は錬金術用具、薬草師道具に習熟する。また、錬金術用具と薬草師道具を無料で入手する—これは、この専門に向けて準備したとおりに行った調整の結果だ。

アイテム作成：もし君がポーションに類する魔法のアイテムを作成する場合、通常の 1/4 の時間と、通常費やす金貨の半分の費用でそれを行うことができる。

錬金術師の呪文/Alchemist Spells

3 レベル以降、このクラスの特定のレベルに達したならば、君は常に『錬金術師の呪文』表に示す特定の呪文を準備している。これらの呪文は君にとってアーティフィサー呪文であるが、君が準備するアーティフィサー呪文の数には含まれない。

錬金術師の呪文

レベル	呪文
3	ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク、レイ・オヴ・シックネス
5	ウェブ、メルフス・アシッド・アロー
9	クリエイト・フード・アンド・ウォーター、ステインキング・クラウド
13	デス・ワード、ブライト
17	クラウドキル、レイズ・デッド

錬金術ホムンクルス/Alchemical

Homunculus

3 レベルで、君は錬金術的物質によって形成される特別なホムンクルスを魔法的に作り出す古代の手法を学ぶ。

君が大休憩を終了し、君が錬金術用具を所持しているならばいつでも、君は5 フィート以内の何者にも占められていない空間に、このホムンクルスを作り出すことができる。この特徴によるホムンクルスをすでに得ているならば、最初のものが即座に死亡する。

ホムンクルスは君と君の仲間に友好的で、君の命令に従う。このクリーチャーのゲーム的なデータは『錬金術ホムンクルス』データ・ブロックを参照。君はホムンクルスの外観を決定する。それは翼と錬金術的な部分を含む。一部の錬金術師は機械的に見える鳥を好むが、他の者は翼のついた薬瓶や小さな釜を好む。

戦闘において、ホムンクルスは君とイニシアティブ値を共有し、君の直後にターンを得る。自分のターンに取る唯一のアクションは、君が自分のターンにボーナス・アクションを費やして、そのデータ・ブロックにあるアクションの1つか、早足、離脱、または援護アクションを取るように命令しない限り、回避アクションとなる。

メンディングの呪文がホムンクルスに対して発動された場合、それは2d6のヒット・ポイントを回復する。ホムンクルスが死亡してから1時間以内であり、君がそれから5フィート以内におり、君が1レベル以上の呪文スロットを消費するなら、君はそれを蘇生させるために1

回のアクションとして錬金術用具を使用することができない。ホムンクルスは全てのヒット・ポイントを取り戻して蘇生する。

錬金術ホムンクルス

超小型の人造、真なる中立

AC：13（外皮）

hp：（君のこのクラス・レベル×5+君の【知力】修正値）

移動速度：20 フィート、飛行 30 フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
4 (-3)	15 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

技能：〈隠密〉+4、〈知覚〉⁵+4

ダメージ完全耐性：[酸]、[毒]

状態完全耐性：消耗状態、毒状態、魅了状態

感覚：暗視 60 フィート、受動〈知覚〉10

言語：君が話す言語を理解する

主人の力/Might of the Master：以下の数値は、君の習熟ボーナスが1増加するごとに1増加する：このホムンクルスの技能ボーナス、攻撃ボーナス、酸吐瀉のダメージ

アクション（君のボーナス・アクションを使用する）

酸吐瀉/Acidic Spit：遠隔武器攻撃：攻撃+4、射程 30 フィート、君から見ることでできる目標1つ。ヒット：1d6+2[酸]ダメージ

錬金術軟膏/Alchemical Salve（3回/日）：ホムンクルスは軟膏を生成し、君が指定する1体のクリーチャーに触れる。目標は以下から君が選択した魔法の利益を得る：

浮力/Buoyancy：10 分間、飛行移動速度 10 フィートを得る。

ひらめき/Inspiration：目もくらむような効能を感じ、1時間の間、望む能力値判定に有利を得る。目標は判定の直前か直後にそれを選択できる。目標が君の【知力】修正値（最低1）と同じ回数の判定にこれを使用した後、魔法は失われる。

しぶとさ/Resilience：(2d6+君の【知力】修正値)の一時的ヒット・ポイントを得る。

錬金術体得/Alchemical Mastery

6 レベル以降、君の魔法の化学薬品の使用は精妙になり、君がそれらを通して作り出す治癒とダメージを強化する。君が錬金術用品を焦点具として使用して呪文を発

⁵ 訳注：原文 Perception。アイアン・ディフェンダーも〈知覚〉+4、受動〈知覚〉10なので、アーティフィサーの「ペット」の仕様かもしれない。

動する際、君はその呪文によるダイス・ロールの1つにボーナスを得る。そのロールはヒット・ポイントを回復するか、[酸]または[毒]のダメージのロールでなければならず、そしてボーナスは君の【知力】修正値に等しい（最低+1）。

さらに、呪文発動の焦点具として錬金術用品を使用しているのであれば、呪文スロットを消費することなくレジャー・レストレーションを発動できる。君は1日に君の【知力】修正値に等しい回数（最低1回）これを行うことができる。

化学の探究者/Chemical Savant

14レベルに達し、君はこれまで非常に多くの化学物質に晒されたことから、それらが君にほとんど危険を及ぼさないようにするための秘密を解き明かした。そして君は素早く特定の疾患を終わらせるためにそれらを使うことができる。君は[酸]ダメージと[毒]ダメージへの抵抗と、毒状態への完全耐性を得る。

さらに、君は、グレーター・レストレーションを1回、呪文スロットを消費せず、また物質要素を使わず、錬金術用品を呪文発動の焦点具に使用して発動できる。君は大休憩を終了すると、この能力を取り戻す。

アーティフィサーの鼓吹

アーティフィサーは、魔法のアイテムを高速に生み出す多くの魔法の鼓吹を発明した。無知な者にとっては、アーティフィサーは、完成するのに何週間も必要なことを数時間で達成する驚異的な製作者のように見える。

それぞれの鼓吹の説明は、それを受けることができるアイテムの種類と、出来上がった魔法のアイテムが同調を必要とするかどうかを君に伝える。

いくつかの鼓吹は前提のアーティフィサー・レベルを持つ。君が少なくともそのレベルに達するまで、君はその鼓吹を修得できない。

鼓吹の説明に特記がないかぎり、同じ鼓吹を1回を超えて修得することはできない。

エンハンスト・ウェポン

Enhanced Weapon/武器増強

アイテム：単純武器または軍用武器1つ

この魔法の武器は攻撃ロールとダメージ・ロールを行う際に+1のボーナスを与える。

このボーナスは君がこのクラスで12レベルに達したならば、+2に増加する。

エンハンスト・ディフェンス

Enhanced Defense/防御増強

アイテム：一揃いの鎧、または盾1つ

クリーチャーは鼓吹されたこのアイテムを着用している（鎧の場合）、あるいは保持している（盾の場合）間、アーチャー・クラスに+1のボーナスを得る。

このボーナスは君がこのクラスで12レベルに達したならば、+2に増加する。

エンハンスト・ワンド

Enhanced Wand/ワンド増強

アイテム：1つのワンド（要同調）

このワンドを保持している間、クリーチャーは呪文攻撃ロールに+1のボーナスを得る。さらに、クリーチャーは呪文攻撃を行う際、1/2遮蔽を無視することができる。

このボーナスは君がこのクラスで12レベルに達したならば、+2に増加する。

ブーツ・オヴ・ザ・ウィンディング・パス

Boots of the Winding Path/風の通い路のブーツ

前提：アーティフィサー4レベル

アイテム：左右一揃いのブーツ（要同調）

このブーツを身に着けている間、クリーチャーはボーナス・アクションを使用して、15フィートまでのこのクリーチャーから見ることで何者にも占められていない空間に瞬間移動することができる。クリーチャーはそのターンの任意の時点で、移動先の空間を占めていないとはならない。

メニーハンデッド・ポーチ

Many-Handed Pouch/数多の手のポーチ

前提：アーティフィサー4レベル

アイテム：2~5個のポーチ

鼓吹されたポーチはすべて、1つのポーチと同じ容量の1つの次元間空間を共有する。したがって、ポーチのうちのいずれかに手を入れることにより、同じ保管スペースへのアクセスが可能になる。ポーチは、他のポーチから

100 マイル以内にある限り動作する；そうでないならば、ポーチは空であり、内容物を受け入れない。

この鼓吹が終了した際、内容物はランダムに決定された1つのポーチに移動し、その他のポーチは空となる。

リターニング・ウェポン

Returning Weapon/手に戻る武器

アイテム：“投擲”の特性を持った単純武器または軍用武器1つ

この魔法の武器は、攻撃ロールとダメージ・ロールを行う際に+1のボーナスを与える、さらに、この武器は遠隔攻撃に使用したならばその後すぐに使用者の手に戻る。

リパルジョン・シールド

Repulsion Shield/反発する盾

前提：アーティフィサー8レベル

アイテム：盾1つ（要同調）

この盾を使用している間、クリーチャーはアーマー・クラスに+1のボーナスを得る。これを保持していて近接攻撃によるヒットを受けた際、盾の使用者はリアクションを使用することにより攻撃者を15フィート押しやることができる。1回使用したならば、使用者は小休憩または大休憩を終了するまで、このリアクションを再度使用することはできない。

リピートイング・ショット

Repeating Shot/再装填する射撃武器

アイテム：“矢弾”の特性を持った単純武器または軍用武器1つ（要同調）

この魔法の武器は、これを使用して行う遠隔攻撃の攻撃ロールとダメージ・ロールを行う際に+1のボーナスを与える、さらに、この武器はもしそれを持っていたのなら“装填”の特性を無視する。

この魔法の武器は矢弾を必要としない；これは君がこれによる遠隔攻撃を行う度に、君が手動で装填しないならば、1つの矢弾を魔法によって生成する。この武器によって生成された矢弾は、目標に対してヒットまたはミスした後、即座に消滅する。

レイディアント・ウェポン

Radiant Weapon/輝ける武器

前提：アーティフィサー8レベル

アイテム：単純武器または軍用武器1つ（要同調）

この魔法の武器は、それを使って行われた攻撃ロールとダメージ・ロールに+1のボーナスを与える。これを保持している間、使用者はボーナス・アクションを使用して、周囲半径30フィートを“明るい”明かりで、そこからさらに30フィートを“薄暗い”明かりで照らすことができる。また使用者は、ボーナス・アクションを使用してこの明かりを消すこともできる。

使用者に近接攻撃がヒットした直後、リアクションとして使用者は、攻撃者が君の呪文のセーブ難易度に対して【耐久力】のセーブに成功しない限り、その攻撃者の次のターンの終了まで盲目にすることができる。一度使用されると、このリアクションは、使用者が小休憩または大休憩を終了するまで再び使用することはできない。

レジスタント・アーマー

Resistant Armor/抵抗する鎧

前提：アーティフィサー8レベル

アイテム：一揃いの鎧（要同調）

この鎧を着用している間、クリーチャーは君が鼓吹する際に以下から選択した1つのダメージ種別に抵抗を得る：[光輝]、[酸]、[死霊]、[精神]、[電撃]、[毒]、[火]、[雷鳴]、[力場]、[冷氣]

レプリケイト・マジック・アイテム

Replicate Magic Item/魔法のアイテムの複製

前提：以下を参照

この鼓吹を使用して、君は特定の魔法のアイテムを複製する。君はこの鼓吹を複数修得することができる。そうするたびに、君がこれで作ることができる別の魔法のアイテムを以下の『複製可能な魔法のアイテム』表から選ぶ。表のタイトルにレベルがある場合、表からアイテムを選択するには、このクラスの少なくともそのレベルに達している必要がある。

表の中で、アイテムの行はそのアイテムが同調を必要とするかどうかを教える。アイテムの製作に必要な物の種類など、アイテムの詳細については、『Dungeon Master's Guide』のアイテムの説明を参照せよ。

複製可能な魔法のアイテム

魔法のアイテム	同調
アルケミー・ジャグ	不要
キャップ・オヴ・ウォーター・ブリージング	不要
クローク・オヴ・ザ・マンタ・レイ	不要
ゴグルズ・オヴ・ナイト	不要
センディング・ストーンズ	不要
バッグ・オヴ・ホールディング	不要
ランタン・オヴ・リヴィーリング	不要
ロープ・オヴ・クライミング	不要
ワンド・オヴ・シークレッツ	不要
ワンド・オヴ・マジック・ディテクション	不要

複製可能な魔法のアイテム（12 レベル）

魔法のアイテム	同調
アイズ・オヴ・ザ・イーグル	要
アイズ・オヴ・チャーミング	要
ウィングド・ブーツ	要
ガントレッツ・オヴ・オーガ・パワー	要
クウィヴァー・オヴ・アローナ	不要
グラヴズ・オヴ・シーヴァリー	不要
グラヴズ・オヴ・スイミング・アンド・クライミング	要
グラヴズ・オヴ・ミサイル・スネアリング	要
クローク・オヴ・エルヴンカインド	要
クローク・オヴ・プロテクション	要
スリッパーズ・オヴ・スパイダー・クライミング	要
パイプス・オヴ・ザ・スーアーズ	要
パイプス・オヴ・ホーンティング	不要
ハット・オヴ・ディスガイズ	要
ブーツ・オヴ・エルヴンカインド	不要
ブーツ・オヴ・ザ・ウィンターランズ	要
ブーツ・オヴ・ストライディング・アンド・スプリング	要
ブレイサーズ・オヴ・アーチェリー	要
ブローチ・オヴ・シールドイング	要
ヘッドバンド・オヴ・インテレクト	要
ベリアプト・オヴ・ウインド・クロージャ	要
ヘルム・オヴ・テレパシー	要
メダリオン・オヴ・ソウツ	要

リング・オヴ・ウォーター・ウォーキング	不要
リング・オヴ・ジャンピング	要
リング・オヴ・マインド・シールドイング	要

複製可能な魔法のアイテム（16 レベル）

魔法のアイテム	同調
アミュレット・オヴ・ヘルス	要
クローク・オヴ・ザ・バット	要
ジェム・オヴ・シーイング	要
ディメンショナル・シャックルズ	不要
ブーツ・オヴ・スピード	要
ブーツ・オヴ・レヴィテーション	要
ブレイサーズ・オヴ・ディフェンス	要
ベルト・オヴ・ヒル・ジャイアント・ストレングス	要
ホーン・オヴ・ブラスティング	不要
リング・オヴ・ザ・ラム	要
リング・オヴ・フリー・アクション	要
リング・オヴ・プロテクション	要

新しい呪文

アーティフィサー呪文リストには新しい呪文が含まれる：
アーケイン・ウェポン

アーケイン・ウェポン

Arcane Weapon/秘術武器

1 レベル、変成術

発動時間：1 ボーナス・アクション

射程：自身

構成要素：音声、動作

持続時間：精神集中、最大 1 時間まで

君は秘術のエネルギーを君が持っている 1 つの単純武器か軍用武器に導き、以下のダメージ種別から 1 つを選択する：[酸]、[電撃]、[毒]、[火]、[雷鳴]、[冷氣]。呪文が終了するまで、君がこの武器でヒットを与えた目標に、選択した種別の追加ダメージ 1d6 を与える。武器が魔法ものではない場合、それは呪文が持続する間、魔法の武器となる。

ボーナス・アクションを使用して、君はこのダメージ種別を前述の選択肢のものから変更できる。

高レベル版：君がこの呪文を3レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、君は最大8時間まで精神集中によってこの呪文を持続させることができる。

選択ルール：マルチクラス

もし君のグループが、『Player's Handbook』の選択ルール『マルチクラス』(p. 163)を採用しているならば、君がクラスの1つにアーティフィサーを選択している場合を知っておくべきことがここにある。

能力値の最低値：もし君がマルチクラスのキャラクターであるならば、このクラスのレベルを得るには

【知力】値が最低13なければならない。

得られる習熟：もし君の最初のクラスがアーティフィサーでないならば、アーティフィサーの最初のレベルを得た際に以下の習熟を得る：軽装鎧、中装鎧、盾、盗賊道具、よろず修理屋道具。

追加攻撃：君が追加攻撃のクラス特徴を得ている場合、秘術武装の特徴は追加の攻撃を君に与えない。

呪文スロット：君の利用できる呪文スロットを決定するには、他のクラスからの応分のレベルに、君のアーティフィサーのクラス・レベルの1/2（端数切り上げ）を加える。