

# 戦士鍛造のアーティフィサー

ドラゴン誌#381  
ver. 1.02  
抄訳版

ロドニー・トンプソンによる

イラスト:エリック・ビリースル

『エベロン・プレイヤーズ・ガイド』では戦鍛冶のアーティフィサーと鑄掛け屋のアーティフィサーが紹介されている。この記事では、味方を武器に変成してそれを振るい、また戦場において鎧に強力な呪文を付与して代行させる、戦士鍛造のアーティフィサーを追加する。

## 戦士鍛造のアーティフィサー

### Warrior Forge Artificer

戦士鍛造アーティフィサーは遠距離戦を得意とし、装具と遠隔武器を使用して後衛から攻撃する。戦士鍛造アーティフィサーは味方を彼の武器に変じさせ、前線要員が足りない状況を補うため、同時に防御ボーナスを与えて脅威に立ち向かわせる。君は最も高い能力値に【知力】を割り当て、二番目に高い能力値に【判断力】を割り当てる。この作成例は装具を使用するパワーだけではなく、武器を使用するものも提供する。しかし君はそれらを任意に選択することができる。

お勧めの封呪：シールディング・エリクサー

お勧めの特技：《力強い守り》ECGp91

お勧めの技能：〈地下探検〉、〈治療〉、〈知覚〉

お勧めの無限回パワー：イセリアル・テル、サンダリング・アーマー ECGp47

お勧めの遭遇毎パワー：ドレイン・スピード

お勧めの一日毎パワー：ファイアーバースト・アーマー



## 新たなヒーリング・インフュージョン

君がアーティフィサーを作る際、君はレジスティヴ・フォーミュラのパワー ECGp45 に代わり、シールドイング・エリクサーのパワーを得ることができる。もし君が決定するなら、他のヒーリング・インフュージョンと同様にシールドイング・エリクサーを作成して使用することができる。もし君がシールドイング・エリクサーの封呪を選択するなら、君は癒しの封呪：レジスティヴ・フォーミュラをつくることができなくなる。

**ヒーリング・インフュージョン：シールドイング・エリクサー**  
Healing Infusion : Shielding Elixir / 癒しの封呪：護りの霊薬  
アーティフィサー / クラス特徴

君は慎重にも、あらかじめ目標の身体に対して特定種別のダメージからの防護を与える。

[遭遇毎] (特殊) ◆ [秘術]

マイナー・アクション

近接範囲・爆発5(11レベルで10、21レベルで15)

目標：使用者または爆発の範囲内にいる味方1人

効果：目標は遭遇の終了時まで、以下のダメージ・タイプ1つに対する抵抗5を得る：[冷気]、[火]、[力場]、[電撃]、[死霊]、[毒]、[光輝]、[雷鳴]。目標はフリー・アクションでボーナスを終了させることで、自身の次のターンの終了時までそのダメージ・タイプに対する完全耐性を得る。

レベル11：抵抗10。

レベル21：抵抗15。

特殊：使用者は1回の遭遇でヒーリング・インフュージョンのパワーを2回使うことができるが、1ラウンドに1回しか使うことはできない。

16レベルになると1回の遭遇で3回使うことができるようになるが、やはり1ラウンドに1回しか使うことはできない。

## 1レベルの無限回呪文

**イセリアル・チル**

Ethereal Chill / 冷たき霊気 アーティフィサー / 攻撃 / 1

君は呪文を唱え、近くの味方の鎧を不自然な冷気で輝かせる。

[無限回] ◆ [秘術]、[冷気]、[装具]

標準アクション

5マス以内にいる1体の目標を中心にした遠隔範囲・爆発1

目標：爆発の範囲内にいる敵1体

攻撃：【知力】対“反応”

ヒット：1d8 + 【知力】修正値の[冷気]ダメージ。使用者の次のターンの終了時まで、中心となった味方にヒットを与えた敵は、使用者の【判断力】修正値に等しい値の[冷気]ダメージを受ける。

レベル21：2d8 + 【知力】修正値の[冷気]ダメージ。

## 1レベルの遭遇毎呪文

**ドレイン・スピード**

Drain Speed / 速力排出 アーティフィサー / 攻撃 / 1

君は敵の敏捷性を捕らえると、その移動速度を味方に移して強化する。

[遭遇毎] ◆ [秘術]、[装具]、[死霊]

標準アクション

遠隔・10

目標：クリーチャー1体

攻撃：【知力】対AC

ヒット：1d10 + 【知力】修正値の[死霊]ダメージ。目標は使用者の次のターンの終了時まで減速状態になる。目標から5マス以内に位置する味方1体を選択し、その味方は使用者の次のターンの終了時まで移動速度に+2のボーナスを得、かつ一時的ヒット・ポイント5を得る。

## 1レベルの一日毎呪文

**ファイアーバースト・アーマー**

Fireburst Armor / 火炎爆砕の鎧 アーティフィサー / 攻撃 / 1

君は炎のルーンを仲間の鎧や衣類に刻みつけ、またルーンを操作することで戦場に火の精霊を解き放つ。

[一日毎] ◆ [秘術]、[火]、[装具]

マイナー・アクション

近接・接触

一次目標：使用者か使用者の味方1体

効果：使用者は目標の鎧に火元素の精霊を封印する。遭遇の終了時まで、目標は[火]に対する抵抗5を得る。加えて、使用者は遭遇の終了時まで、一次目標が使用者から5マス以内にいる限り、ラウンド毎に1回だけ以下の攻撃を行なうことができる。

標準アクション

ファイアーバースト・アーマーの目標を中心にした近接範囲・爆発1

特殊：使用者はこのパワーをターン毎に1回だけ使用することができる。

二次目標：爆発の範囲内の敵すべて

効果：二次目標は5 + 使用者の装具の強化ボーナス に等しい値の[火]ダメージを受け、さらに使用者の次のターンの終了時まで一次目標からマークされる。

## 特技

### 《弩の術者》

Crossbow Caster

前提条件：アーティフィサー

利益：君はクロスボウを、君のアーティフィサー・パワーやアーティフィサーの“伝説の道”のパワーの装具として使用することができる。

### 《エネルギー増強強化》

Improved Augment Energy

前提条件：アーティフィサー、エネルギー増強のクラス特徴

利益：秘術強化の選択肢であるエネルギー増強のクラス特徴は、攻撃ロールへの+2ボーナスが+4ボーナスに増加する。

### 《護りの霊薬強化》

Improved Shielding Elixir

前提条件：アーティフィサー、シールドイング・エリクサーのパワー

利益：君のシールドイング・エリクサーのパワーで得られる抵抗は2だけ増加する。

### 《迷宮の儀式遣い》

Dungeon Enchanter

前提条件：11レベル、アーティフィサー、《儀式修得者》

利益：君はエンチャント・マジック・アイテムとトランスファー・エンチャントメントの儀式を1分間で執行できる。

### 《素早き封呪》

Rapid Infusion

前提条件：11レベル、アーティフィサー、少なくとも1つのヒーリング・インフュージョンのパワー

利益：君は自身のヒーリング・インフュージョンのパワーを、マイナー・アクションではなくフリー・アクションで使用できる。

### 《応報の追跡者》

Retribution Seeker

前提条件：11レベル、アーティフィサー

利益：君は君の味方が少なくとも1体は隣接している敵に対する[秘術]攻撃パワーのダメージ・ロールに+2特技ボーナスを得る。