

アーティフィサー必須能力値考察

①知力が要求される主な要素

- ・ほぼ全ての攻撃パワー
- ・クラス特徴、秘術による回復(エベ45)
- ・AC防御値&反応防御値
- ・無双の反応
- ・魔法学、歴史、宗教
- ・知力系マルチクラス(ウィザード or ソードメイジ)

ざっと取り上げてみても特殊なモノはほとんど無く、かなり解り易い。
攻撃ロール、ダメージロール、AC&反応と非常に重要な要素に大きな影響があるので、Lv.11の時点で22まで上げておいても全然アリと思われる。
無双の反応の有効度は、遭遇毎装具パワーで範囲攻撃を充実させるか否かに左右されそう？

②判断力が要求される主な要素

- ・多くの遭遇毎装具パワー
- ・ごく一部の武器パワー(だけど無限回にアリ)
- ・多くの召喚パワー
- ・特殊な移動を提供する汎用パワー
- ・クラス特徴、キュアラティブ・アドミクスチャー(エベ44)
- ・一部の回復パワー
- ・意志防御値
- ・無双の意志
- ・知覚、看破、自然、地下探検

装具パワーを多用するならば上げておきたいのが当然ではあるのだが、ACに影響が全く無い為、全力で知力並みに上げる必要性がほとんど無い。
味方に判断力が高いクラスがいるならば、なおさらである。
とりあえず装具重視の場合、判断力も耐久力もそこそこ上げるのが理想的だ。
武器重視の場合のみ、極論を言えば完全に捨てるでもOKなのだが、
無双の意志があまりにも強力なので、とりあえず15までは上げる方向でもいいかもしれない。

③耐久力が要求される主な要素

- ・多くの遭遇毎武器パワー
- ・ごく一部の装具パワー(だけど無限回にアリ)
- ・印形(シジル)
- ・クラス特徴、レジスティヴ・フォーミュラ(エベ44)
- ・一部の回復パワー
- ・頑健防御値
- ・無双の頑健
- ・持久力

とにかく武器重視の場合は耐久力必須！
一方では装具重視の場合であっても、完全に捨てるのは絶対に勿体無いと考えられる。
武器攻撃以外の要素は無双の頑健だけでなくどれも重要なので、とりあえず15までは上げたい。
結局、どのようなタイプであっても印形(シジル)がかなり有効であるのは間違いない。

④敏捷力が要求される主な要素

- ・イニシアチブ
- ・早抜き(PHB200)
- ・二丁装具の術者(秘術128)
- ・軽業、隠密

基本的にほとんど不要。

大剣機会攻撃(PHB203)を導入するのはかなりの無理筋だし。

特技を重視する場合のみ、13まで上げる価値があるだけか？

錬金術師の場合のみ、早抜きが必須！

アーティフィサーにおける錬金術アイテムの存在意義に対する考察

Lv.11時点での必須能力値:敏捷力13以上

必須伝説の道:アルケミスト・サヴァーント(エベ58)

必須テーマ:?(未訳・錬金コストがロハになるヤツ)

必須特技:錬金術師、早抜き(PHB200)

推奨?特技:フェイの初級呪文(妖精130)メイジ・ハンド(PHB62)、
技能パワー(PHBⅢ180)盗賊パワー・ファスト・ハンズ(PHBⅢ173)

①ブツを取り出す前に必ず片手を空けなくてはならない

両手が塞がっている場合、とっさに片手を空ける必要が生じるが、いちいち武器や装具を地面に落としたり、しまったりするのはプレイ上、かなりの手間である。両手武器ならば、とっさに片手をフリーにできるので全く無問題だが、武器と装具をそれぞれ片手に1つずつ持っている場合、特殊なギミックが無いとまず無理！ファスト・ハンズさえあればフリーアクションで手持ちの品を簡単にしまえるものの実際問題として、錬金術師がわざわざ盗賊技能を身に付けるのは色々ハードルが高い……。不可能では無いが、そこまで苦労して錬金アイテムを使う価値があるのか甚だ疑問ではある。また、メイジ・ハンドがあればマイナーアクション1つで片手のブツの持ち替えが可能で一方、持ち替え1つ行うだけで機会攻撃を誘発してしまう事になり、一見ピンチとも思えるがそもそも錬金アイテムでの攻撃自体が機会攻撃を誘発する為、実は大したデメリットでは無い。それよりも結局、フリーアクションで持ち替え不可能である問題の方がずっと深刻ではある。このままではターン終了時には片手が空となり、そのままターン終了という事になりかねないし。となるとファスト・ハンズ同様、取得する為の手間を考えたら(元々持っているなら全然OK)やはり錬金アイテムの為にわざわざ取得する価値が本当にあるかは疑問。

②ブツを取り出す時にマイナーアクションが必要

苦労して(?)片手を空けても今度は錬金アイテムを取り出すのに更にアクションが必要……。こうなってしまうのは敏捷力を13まで上げて早抜きを取得する以外、解決策は無いだろう。マイナーアクションを2つも使って、アイテムをしまっけて取り出すのはやはり無理がある。

③そもそも遭遇開始前に下準備が必要

話が前後してしまったが、錬金アイテムは事前に作成しておいたモノしか決して使えない。どの錬金アイテムが使用可能であるかは、パーティ内での需給を予測した上でレシピを取得し、休憩中にわざわざ追加のコストを支払った上でアイテムを作成するか否かに左右される……。更には、どのアイテムをどのパーティメンバーに持たせるかまで厳密に考えなければならず、下準備だけで本当に恐ろしく手間が掛かる。綿密な計画を立てられないとエライ事に……。パーティ内予算を厳密に管理する立場にいないければコスト計算すらままならないだろう。一方で日本語未訳のテーマに錬金アイテム作成コストがロハになるモノがあるらしく、確かにこのテーマなら負担が軽くなるかもしれないが、それでも手間である事に変わりはない。

④ブツを投げつけるのは標準アクション

ここまで頑張って高いハードルをいくつも乗り越えて、ようやく文字通り手にする事ができた訳だが、最後の仕上げで錬金アイテムを使用しようと思ったら、さりげなく標準アクションが要求される。つまり、通常の攻撃を諦める代わりに消費アイテムをわざわざ使うという事に他ならない！言い換えるならば、通常の攻撃パワーと錬金コストの合計以上の価値を見出せないようでは錬金アイテムを作成した上に消費してまで攻撃する必要性は皆無という事になる。正直言って、そこまでの高いパフォーマンスが期待できるとは到底思えないのだが……。わざわざアルケミスト・サヴァーント(エベロン58)になれば、毎遭遇1回ポッキリではあるがマイナーアクションで錬金アイテムを使用可能になるので、ようやく合格点というレベルでは？以上の事からも全く無策で錬金術に挑み、マイナーアクションを2つ費やした上でアイテムをしまっけて取り出し、標準アクションでようやく攻撃するのはどう考えても無理がある。錬金アイテムを消費する為に1ターン丸々つぎ込むのは馬鹿げているとしか言いようが無い。しかもターン終了時には片手が空となり、ターン開始時の状態への復帰すら叶わないのに……。

④ブツを投げつけるのは遠隔攻撃(一部例外アリ)

多大なリソースをつぎ込み続けてようやく辿り着いた先に、最後のハードルが・・・。

基本的に敵を攻撃するタイプは大概、機会攻撃を誘発してしまう。

射程はピンキリでモノによるとしか言いようが無いが、敵に囲まれると使いにくいモノが多い。

つまり積極的に敵に近づくタイプが使いこなすのはなかなか難しそうではある。

結局、移動アクションを使ってのポジション調整が戦術上重要と考えられる以上、

マイナーアクションを2つも使って、アイテムをしまつて取り出すのはやはり無理があると言える。

⑤理想的なスタイルとは？

テーマの効果で作成コストを軽減した上で、

両手武器を装備し(当然、スタッフを含む)

とっさに片手をフリーにして早抜きで取り出し、

クイック・アドミクスチャー(エベ58)を用いてマイナーアクションで使用！ コレがベストか？

むしろこのプラン以外に錬金術をフル活用する方法は無いのでは？

標準アクションと移動アクションを残しつつ、アイテム使用前の状態に即座に復帰可能なのが凄い。

とにもかくにも、ここまでしなければ実戦での使用に耐えられない事を自覚すべきではある。

アーティフィサー攻撃パワー分類表

①	②
③	

- ①タイプ
- ②対抗防御値
- ③その他特記事項

ロングレンジ攻撃時にのみ機会攻撃誘発&伏せに対してペナルティ
ロングレンジ攻撃時でも機会攻撃の誘発無し&伏せに対してもペナルティ全く無し
使用時は常に機会攻撃を誘発し、更にロングレンジ攻撃時には伏せに対してペナルティ
使用時は常に機会攻撃を誘発するが、伏せに対してのペナルティ全く無し
召喚or創造キーワード付き (意外と少ない)

武器パワー(召喚除く)					装具パワー(召喚除く)					召喚&印形(シジル)									
耐久力		判断力		サブ能力値不要		耐久力		判断力		サブ能力値不要		耐久力		判断力		サブ能力値不要			
遠近	AC	遠近	AC	遠近	AC	Lv.1	近接5	反応			近爆10	頑健	Lv.1	印形	色々	召喚5	AC		
命中+1	命中+1	味方の攻撃にPB	無限回	味方の防御にペナ	Lv.1	目標のダメにペナ			遠隔10	頑健	味方の防御にPB	無限回	武器&装具OK	召喚5	AC	遠隔10	確定		
遠近	AC	遠近	AC	遠近	AC	Lv.1			遠隔10	頑健	味方の防御にPB	Lv.1					壁5、マイナー維持		
目標に追加ダメ	目標に追加ダメ	目標の防御にペナ	遭遇毎	目標の防御にペナ	Lv.1				遠隔10	反応	味方に一時的HP	Lv.1							
						Lv.1			遠隔10	反応	味方に一時的HP	Lv.1							
						一日毎													
遠近	頑健or反応					Lv.3			遠爆2・10	意志	遠爆2・10	頑健	Lv.3						
パワー2種類アリ						遭遇毎			味方に色々	複数攻撃可能	複数攻撃可能	遭遇毎							
						Lv.5							Lv.5						
				遠爆1	AC	一日毎							一日毎	印形	色々	召喚5	AC	召喚5	AC
				遠隔武器必須										武器のみ	出すの標準	出すの標準	近接武器必須		
						Lv.7			遠爆2・10	反応	遠爆1・10	反応	Lv.7						
遠近	AC					遭遇毎			複数攻撃可能	複数攻撃可能	複数攻撃可能	遭遇毎							
パワー2種類アリ													一日毎	印形	色々	召喚5	AC		
						Lv.9							一日毎	武器&装具OK	出すの標準				
				遠隔	AC								Lv.9						
				遠隔武器必須									一日毎	武器&装具OK	出すの標準				
						Lv.13							Lv.13						
遠近	AC					遭遇毎			遠隔10	反応	攻撃は敵のTに	遭遇毎							
パワー2種類アリ													遭遇毎						
						Lv.15							Lv.15						
						一日毎							一日毎	印形	色々			召喚5	AC
														武器&装具OK			2種類アリ・出すの標準		
						Lv.17			遠隔10	頑健	遠爆1・10	頑健	Lv.17						
				遠隔	AC	遭遇毎			コレは耐久力不要	複数攻撃可能	複数攻撃可能	遭遇毎							
				遠隔武器必須									一日毎	印形	色々	召喚5	AC		
						Lv.19							一日毎	武器&装具OK	出すの標準				
				遠隔	AC								Lv.19						
				遠隔武器必須									一日毎	武器&装具OK	出すの標準				
						Lv.23							Lv.23						
遠近	AC	遠近	3種類			遭遇毎			遠爆1・10	反応	遠爆2・10	頑&反	遭遇毎						
目標に追加ダメ	耐判両方必須								複数攻撃可能	複数攻撃可能	複数攻撃可能	遭遇毎							
						Lv.25							Lv.25						
				遠隔	AC	一日毎							一日毎	印形	色々			召喚5	AC
				遠隔武器必須										武器&装具OK	出すの標準			出すの標準	
						Lv.27							Lv.27						
				遠近	AC	遭遇毎			遠爆	頑健or反応	近爆2	頑健	遭遇毎						
				伏せ幻惑					パワー2種類アリ	攻撃は敵のTに	攻撃は敵のTに	遭遇毎							
						Lv.29							一日毎						
				遠近	頑健	一日毎					遠爆1・10	意志	遭遇毎					召喚5	色々
				ダメージ大							複数攻撃可能	遭遇毎					コレだけ耐久力不要	久々マイナーで出現	

アーティフィサー汎用パワー分類表

①	②
③	

- ①タイプ
- ②必要能力値
- ③その他特記事項

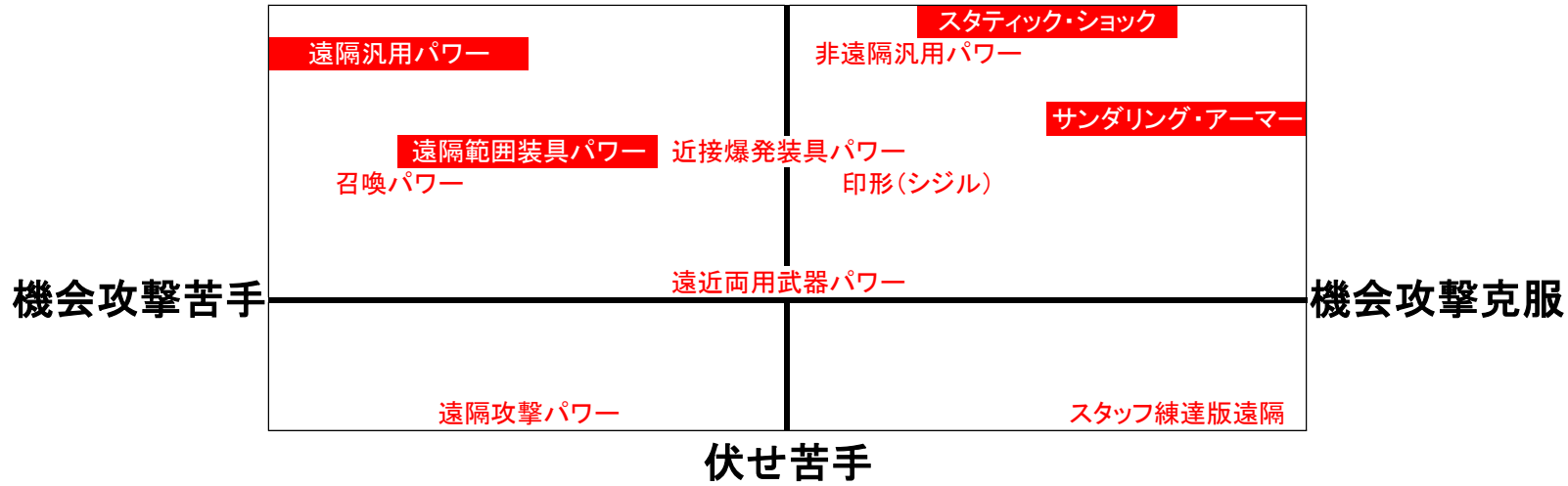
※明記なき場合、マイナーアクション

遭遇毎
一日毎
召喚or創造キーワード付き（意外と多い）

機会攻撃誘発				機会攻撃誘発せず						
遠隔10	判断力	遠隔5	不要	遠隔5	不要	接触	不要	近爆5	不要	
出すの標準		自分or味方に一時HP		自分or味方がST		自分or味方のAC+		即応で召喚救出		
遠隔10	判断力	遠隔20	知力		Lv.6	使用者	判断力	近爆10	耐久力	
フリーで味方を回復		出すの標準			Lv.10	フリーで技能判定に+	自分or味方に再生			
遠隔5	不要	召喚5	判断力		Lv.16	印形	耐久力	近爆3	不要	
味方のAC、反応+		出すの標準			Lv.22	武器&装具OK		味方全員横滑り		
遠隔5	不要				Lv.2	近爆5	不要	接触	不要	接触
味方に抵抗				Lv.6	自分&味方のAC+		武器で出目18以上クリ		味方のST+	
召喚5	不要			Lv.10	接触	不要	近爆5	判断力	接触	不要
出すの標準				Lv.16	味方が回復&ST		みんな横滑り		自分or味方を回復	

アーティフィサー各要素相関マトリクス

伏せ無関係



アーティフィサー各種パワー分析

第一部 クラス特徴:ヒーリング・インフュージョン(エベ44)

①キュアラティブ・アドミクスチャー(エベ44)

推奨能力値:判断力16以上
推奨特技:脅威の治癒力(エベ89)

指揮役にとって全くの基本と言っているパワーなので解説は不要か？
パワー使用時には回復力を全く消費しない点だけでも、かなりの独自仕様。
アーティフィサーにとっては数少ない機会攻撃を誘発しない使い易いパワーでもある。

②レジスティヴ・フォーミュラ(エベ44)

推奨能力値:耐久力16以上
推奨特技:レジスティヴ・フォーミュラ強化(エベ93)

実際のところ、伝説級特技で強化してからが本番か？
キュアラティブ・アドミクスチャーのような即効性、確実性、安定感が全く無いものの、
防御にパワーボーナスが付きにくく、なおかつ最大HPの高い前衛にとりあえず付けてみる？
将来的に封呪のストックが3つになるので、とりあえず最初に1つだけ消費してみるのはアリだが、
結局、このパワーの効果を味方に対して完全に周知出来なければ全く使う意味が無いので…。
強化版のプレイ難易度はかなり高いが夢だけは確かにある。
パーティ内にバトルマインドのような耐久力重視のクラスが一人でもいれば、
封呪を無駄に消費してしまうリスクに対する心理的抵抗がグッと下がり、コレも使い易くなるかも？
伝説級以降に使用頻度が上がる可能性を考慮すると結局、耐久力は絶対にある程度必要なのか？

③シールディング・エリクサー(日本語未訳)

原文を見ていないので詳細は不明だが、レジスティヴ・フォーミュラの置き換えクラス特徴らしい。
精神と酸を除く任意のダメージ属性への抵抗5を遭遇終了まで得られるらしいが、確かに強力。
オーラや継続ダメージに対してはかなり強いので魅力的だが、神話級ではちょっと物足りないか？
他の封呪系パワーと違って、サブ能力値はどうやら全く不要なようだ。

第二部 汎用パワー

①味方あるいは自分をケアするタイプ

推奨能力値:判断力16以上、耐久力16以上

指揮役にとって花形パワーなので嫌でも期待が高まってしまうが、遠隔パワーが多い…。
離れている味方に対しても使えるパワーに近接爆発みたいに便利なモノが本当に少ないのだ。
一見使い易そうなパワーは大概、機会攻撃を誘発すると考えておいた方が良い。
この類は装具キーワードが無い為、スタッフ練達(HoFK271)では解決不可能な点も深刻…。
機会攻撃対策としては積極的に敵と隣接するようなプレイを避ける以外、解決策は無い！
つまり、この類のパワーを多用したいならば攻撃パワーは装具メインで揃えるのが得策と言える。
武器パワーは遠近両用が中心とはいえ、やはりどうしても近接戦闘を重視したくなる性能なので。
種族特徴等で瞬間移動を得られると敵から逃げやすくなり、使い勝手がかなり向上しそうなのだが。

②味方あるいは装備品に接触する必要があるタイプ

推奨能力値:耐久力16以上
推奨装備:上級近接武器

武器重視タイプのアーティフィサーが選びたいのは能力値的にもコチラの方である。
味方と隣接するのが難しいならば、自分に付けてしまえばいいのでトータルでは色々楽しめるかも？

③パーティに特殊な移動方法を提供するタイプ

推奨能力値:判断力18以上

あまりにもメカニズムが複雑で、なおかつ使用時に機会攻撃誘発、標準アクション必要とくれば……。使い易そうなマイナー近爆強制移動パワーなんかもあるにはあるが、全体的に積極的に使いたくなるようなモノは高レベルにならないと存在しない。

第三部 一日毎攻撃パワー

①装具パワー(召喚除く)

Lv.11時点での推奨能力値:知力21以上、サブ能力値不要

ワンポイントリリーフ的に活躍しそうな対反応範囲攻撃が散見されるので、装具重視タイプに限らず武器重視タイプが使っても相応の効果が期待できそう？効果がサブ能力値や装具の種類に左右されにくい点も導入し易くて良い。

②武器パワー(召喚除く)

Lv.11時点での推奨能力値:知力21以上、サブ能力値不要

推奨装備:上級投擲武器

効果がサブ能力値に左右されないが、モロに武器の性能に左右される上、あの印形(シジル)と完全に競合する立場にある以上、存在意義が……。

③召喚パワー(装具系)

Lv.11時点での推奨能力値:知力21以上、判断力16以上

推奨装備:スタッフ、トウム

ウィザードの召喚パワーと比べると驚異の性能の低さ……。デメリットを列挙すると

- ・ほとんどのヤツがマイナーではなく標準アクションで出す必要がある
- ・出す時に機会攻撃を誘発するクセに射程が5しかないモノが多く、狙った場所に出しにくい
- ・標準アクションでの命令がほとんど対AC攻撃
- ・素で防御ボーナスが付いているモノが本当に少ない
- ・ハッキリ言って、スグ死ぬ

あまりの性能の低さに不人気なのもうなずける。

他のと比べてLv.1の召喚が圧倒的に使い易いってのはどうよ……。

結局どんなに装具系練達で強化しようが、正直言って召喚に拘る必要性は全く感じられない。

よって一日毎パワーの選択に関しては、どんなタイプでも好きに選べばいいのでは？

ちなみにウィザードの召喚とは違い、サブ能力値は耐久力ではなく判断力である点にも注意。

④ダンシング・ウェポン(エベ49)

Lv.11時点での推奨能力値:知力21以上、サブ能力値不要

必須装備:近接武器及び、装具あるいは予備の武器

あまりに特殊な召喚パワー故に、あえて別項を設けた。

マイナーで出せてマイナーで攻撃可能ってだけで、召喚パワーでは圧倒的高性能なはずだが、素晴らしいメリットを帳消しにしかねない、あまりに厳しい制限の多さ……。

毎ターン、マイナーで武器(召喚)が攻撃出来るのは1回ポッキリである以上、

理想パターンは標準で本体が攻撃&マイナーで武器(召喚)も攻撃を繰り返す事なのだが、大前提として、召喚中にアーティフィサー本体が攻撃をする手段をキープする必要がある！

武器重視タイプだったら、予備の武器か装具が無いと三角座りする事になりかねず、装具重視タイプだったら、このパワー用に武器がわざわざ必要という事になってしまう。

このパワーを最大限活かせるスタイルは、次の2種類が考えられる。

- ・片手に本命の装具、もう片方には申し訳程度の片手武器という、二刀流もどき
 - ・本命の両手武器とそれを強化する気印という形で、武器と装具の両立
- また後者の場合、*エレメンタル・イニシエイト(元素48)*のテーマで気印の習熟を得ていると召喚中の攻撃手段が装具パワーだけでなく、素手攻撃の場合も考えられる。装具兼用武器を使用したいならば、このパワーを諦めるのが筋だろう・・・。

⑤印形(シジル)

推奨能力値:耐久力16以上

実のところ、一日毎パワーのド本命！

接触であること以外に欠点らしい欠点が無い為、どんなタイプのアーティフィサーでも使い易い。ほとんどのヤツが、武器も装具も両方OKな仕様なお陰で味方のクラスにも左右されにくい。味方に付ける余裕が無ければ、自分にお付け！という手軽さも魅力的。

第四部 遭遇毎攻撃パワー

①装具パワー

Lv.11時点での推奨能力値:知力21以上、判断力16以上

推奨装備:スタッフ

意外な事に(?)耐久力が必要なパワーはほとんど無いが、判断力は頻繁に要求される。範囲攻撃がかなり充実している一方で、その目標が単体か複数かはパワー次第という特殊仕様。味方を巻き込むとアウトなヤツがほとんど無いので、状況を問わず使い易そう。伏せや完全視認困難のペナルティが無いのは強力な武器になり得るだろう。

②武器パワー

Lv.11時点での推奨能力値:知力21以上、耐久力18以上

推奨装備:上級投擲武器

意外な事に(?)耐久力不要かつ判断力必要というパワーが皆無。つまり、遭遇毎武器パワーを使いこなすにはサブ能力値に耐久力が必須！更に見事なまでに遠近両用パワーしか存在しない為、もう投擲武器を持つしかない？対ACではないパワーもあるので、ちゃんとした武器を使えばかなり凶悪なハズだ。以上から遭遇毎に限っては、装具か武器、どちらか片方に固めてしまった方が良さそうである。

第五部 無限回攻撃パワー(エベ47)

①アグラヴェイティング・フォース

Lv.11時点での推奨能力値:知力21以上

遠近両用である点も含めて、アーティフィサーの武器パワーとしては標準的な性能だが、それ故に単純武器を使う程度ではあまりパツとしなさそう・・・。狙った味方にボーナスを与えにくい点も足を引っ張っている模様。

②サンダリング・アーマー

Lv.11時点での推奨能力値:知力21以上

多少使用条件が厳しいものの、もう圧倒的性能を誇る最強無限回装具パワー！
アウトレンジからの攻撃であるにもかかわらず、機会攻撃を誘発せず、
伏せや完全視認困難のペナルティも無し、レアケースだが大群対策にまでなっている。
対頑健である以外、申し分の無い使い易さだ。

③スタティック・ショック

Lv.11時点での推奨能力値:知力21以上、耐久力16以上

サンダリング・アーマーの陰に隠れがちだが、近接5という謎の高性能無限回装具パワー！
ちょっと射程が短いものの、機会攻撃や伏せを克服しているので使い易いはず。
ヒット時の効果も範囲攻撃スキーに対しては結構効果的で悪くは無い。
対反応故にサンダリング・アーマーと使い分ける価値が大きい点も油断ならない。
装具重視タイプの場合、多少耐久力が低くても取る価値が充分あると言えよう、って言うか
そもそも遭遇毎以上の装具パワーに耐久力が必要なモノが本当にほとんど無いが故に
武器を重視しない限り耐久力を蔑ろにしがちだった事が間違いだったのかもしれない……。

④マジック・ウェポン

Lv.11時点での推奨能力値:知力21以上、耐久力16以上

武器重視アーティフィサーの大本命！ 対ACとはいえ命中に+1って実は凄い。
隣接中の味方にしかボーナスを与えられないが、それでも命中+1ってだけでエライ。
スタッフ装備ならば、無限回をコレと装具系のどちらかの組み合わせにするのも全然アリ！
このパワーで上級武器をブンまわすとかかなり凶悪なはずだが、
逆に武器が大した事が無いとなると、やはり物足りないという事に……。
ちなみにサブ能力値である耐久力を判断力で代用可能なアーティフィサーの武器パワーは
何と伝説の道限定のモノを除けばコレしか存在しない事に要注意！
つまり特技等の他の要素を一切考慮せずに純粹に武器パワーの事だけ考えた場合、
ちゃんと耐久力さえ上げていけば、判断力はほとんど不要であると言えるのだ。
装具重視のスタッフ使いならば耐久力よりも判断力の方が高い可能性も充分あるので、
このパワーが判断力でもOKである点に意味はあるのだが、それでもミスリード狙いの香りがする。

アーティフィサーおススメ？武器

①バトルフィストに改造

のっけからアレなヤツを紹介してしまうが、伝説への道 *セルフフォージド(エベロン64)* の特徴である。モンクの素手の習熟に非常に近いのだが、実のところアーティフィサーにとっては微妙な性能……。装具パワーとの兼ね合い上、強化ボーナスは気印で付けるのがベストな点もモンクと同様。せっかくのなんちゃってライダーオンなのだから、ロケットパンチが発射可能だったり、*近接戦訓練(HoFK269)* がオマケで付いてきたりしたならば、かなり話が違ったのだが。取り外し不可能故に遠隔武器パワーどころか *ダンシング・ウェポン(エベ49)* すら無理(笑)！ま、*鈍器練達(HoFK273)* や錬金アイテム使用との相性は良いので研究の余地はあるものの、スタッフと比べるとコスバが著しく劣るのも全くの事実なので結局、趣味で楽しめるだけか？

②クォーター・スタッフ

アーティフィサーにとっては最強の装具兼用武器候補！
スタッフ練達(HoFK271) に特技二つ分以上の価値がある以上、かなり有力。
錬金アイテムも使いこなす武器装具両刀アーティフィサーにとって最も手軽な選択肢である。ただ遠隔武器パワーには使えない為、攻撃パワーの選択は必然的に装具寄りになりそう？
ダンシング・ウェポン(エベ49) は使うと武器どころか装具まで失ってしまうので駄目(笑)！

③その他装具兼用武器

ハイブリッドやマルチクラス、種族特徴等のギミックが必要なので手間がかかるが、武器装具両刀アーティフィサーが更に錬金アイテムを使いこなすには意外と有効？
装具の都合だけでなく、軍用武器の習熟が得られる可能性もおいしい要素であるはずだ。
片手だけで武器と装具、両方同時に扱えるのでプレイ上の利点はかなり大きい。
当然だが、*ダンシング・ウェポン(エベ49)* を使うと武器どころか装具まで失うので選ぶ価値は無い。
練達を取るならば *武器装具練達(PHB III 183)* でほぼ確定か？

④クロスボウ

召喚パワーに専用のモノがあるので一見、優遇されているように見えるのだが、完全にトラップ！
武器重視アーティフィサーにとっては遠隔武器パワーを完全に捨てるのもかなりキツイが、
近接武器パワーを完全に捨ててしまう方がもっとキツイ！
プレイヤーが弓マニアでも無いならば、選ぶ必要性は皆無……。
余談だが、*ダンシング・ウェポン(エベ49)* は近接武器専用パワーなので無理！

⑤単純投擲武器

武器をコイツにしてしまうって事は、高確率で武器と装具による二刀流もどきをする事になるが、両手が塞がってしまう以上、錬金アイテムの使用は断念する方向になってしまうだろう……。一応、選択肢はダガーとジャヴェリンの二種類なのだが一長一短、っていうかショボい。
ダメージは大差無いが故に、習熟ボーナスと最大射程、どちらを重視するかの問題となるので機会攻撃 & *ダンシング・ウェポン(エベ49)* 用として考えればダガーの方が評価がやや上か？
ところでアーティフィサーにとっては各種武器系練達がどうも魅力に欠けるので *武器装具練達(PHB III 183)* で済ますのが理想的……と言いたいところだったが、一方で各種装具系練達には魅力的なモノが多いというのがコレまた悩みどころ……。
まあどっちみちショボい単純武器しか使えない事には変わり無く、こんな境遇を強いられるならばむしろ武器を使うのを諦めてしまってスパッと装具パワーに完全に寄せてしまうのもアリか？
武器を諦めると片手が空くので錬金アイテムに手を出す余地も生まれるし。

⑥上級片手武器

そもそも武器系指揮役で軍近の習熟が全くない輩にとっては元々魅力的な選択肢。
武器の候補が単純武器から上級武器へ一気にジャンプUPする為、リターン大と思いきや
結論から言ってしまうと、特技一つ分の価値があるとは断言し辛い・・・。
盾の習熟も無いのにわざわざ片手武器を使う必要があるとすれば当然、
もう片方の手で装具を持ちたいから以外に考えられない。(違うならば両手武器を選ぶべき)
そこまでして持ちたい装具ならば、かなりの効果を期待されているはずなので、
だったら武器よりも装具重視の仕様でいいんじゃないかね？って話になってしまうのである。
結局、武器を重視しないんだったら、わざわざ上級武器の習熟を得ずともねエ・・・。
しかもそこまでして両手を塞いだ結果、錬金アイテムの使用を断念する事にも繋がるのだが。
まア、やるんだったら重刀剣練達(HoFL252)を重視して、バスタード・ソードが理想的か？
ファーボンド・スペルブレード(宝Ⅱ22)にすれば、投擲武器にもなるし。
そして強力な武器と装具の両立で、ダンシング・ウェポン(エベ49)の使い勝手がかなり向上(笑)。

⑦素手

一応、エレメンタル・イニシエイト(元素48)のテーマで可能になるが
この場合、真の目的は気印の習熟にあるので、あくまでついで程度の意味しかない・・・。
デメリットについてはバトルフィストの項を参照。
また、スパイクト・ガントレットやタリッドでも近い事が可能だが、これまた大した意味は無い。

⑧上級両手武器

武器重視アーティフィサーにとってはコレが大本命の選択肢！
大ダメージ狙いの準撃破役を目指すか、習熟+3&間合いを求めるかは悩み所だが、
とにかく絶大な効果で、特技一つ分の価値は絶対にある！(あくまで武器重視タイプの場合だよ)
ハングリー・スピア(宝Ⅱ102)にすれば長射程の投擲武器にもなるので、
スピア類であるゴージ、あるいはグレートスピアの習熟を得るのがベストかもしれないが、
当然、重刀剣練達(HoFL252)を重視して、タレンタ・シャラーシュやフルブレードでも面白い。
ファーボンド・スペルブレード(宝Ⅱ22)にすれば、コッチも投擲武器にする事がバッチリ可能。
両手武器は錬金アイテム使用とも相性が良いので、実はかなり融通が効いているプランでもある。
しかし当然だが、ダンシング・ウェポン(エベ49)を使うとメインの攻撃手段を失う事になるので、
素手の習熟なり装具パワー(気印での使用が理想)なりが無ければ、あまり意味が無いので・・・。

アーティフィサーおススメ？装具

①スタッフ

武器装具両刀アーティフィサーにとっては最強装具候補？

スタッフ練達(HoFK271)に特技二つ分以上の価値がある以上、かなり有力。

錬金アイテムも使いこなしたい場合、最も手軽な装具兼武器であると言える。

まぁ機会攻撃を誘発しない事が大き過ぎる為、攻撃パワーは必然的に装具寄りになってしまうだろう。

装具系召喚パワーが最も使い易くなる選択肢は実はこっちの方だったりもする…。

②その他装具兼武器

ハイブリッドやマルチクラス、種族特徴等のギミックが必要なので手間がかかるが、

武器装具両刀アーティフィサーが更に錬金アイテムを使いこなすには意外と有効？

装具の都合だけでなく、軍用武器の習熟が得られる可能性もおいしい要素であるはずだ。

片手だけで武器と装具、両方同時に扱えるのでプレイ上の利点はかなり大きい。

練達を取るならば武器装具練達(PHBⅢ183)でほぼ確定か？

③各種片手持ち装具

各種装具系練達には魅力的なモノが非常に多いので、それを基準に装具を決めてみたいものだが、各種武器系練達や武器装具練達(PHBⅢ183)との兼ね合いで一筋縄にはいかないのが実情。

装具用と武器用に別々の練達をわざわざ用意する余裕が本当にあるのか、かなり疑問。

仮に片方だけしか練達を取れないならば、当然取るのは装具の方になるはずなのだが…。

そもそも武器と装具による二刀流もどきを目指すならば、今イチ？な片手武器に我慢するだけでなく

通常は両手が塞がる故に、錬金アイテムの使用を完全に断念する方向になるのが自然。

大した事のない単純片手武器を持つにしろ、わざわざ習熟を得て上級片手武器を持つにしろ、

武器を持つのを諦めて片手を常に空けておき、錬金アイテムをスタンバイしておくにしろ、

練達重視で装具を選んだからには、攻撃パワーはなるだけ装具パワーで固めたいところだ。

特に単純武器はショボいので、無限回と遭遇毎を装具オンリーにする位でないと物足りない…。

一方このプランならば、ダンシング・ウェポン(エベ49)をまともに活用する可能性が見えたりもする。

習熟にマルチクラス等の手間が必要な場合もあるので、実行には綿密な計画が要求されるだろう。

④気印

マルチクラスだけでなく、エレメンタル・イニシエイト(元素48)のテーマでも習熟可能。

手ぶら装具なので錬金アイテムと相性抜群だけでなく、武器(主に近接か?)の強化まで可能故に上級武器使用時にも最大限活用可能な装具としてオンリーワンの存在感である。

ダンシング・ウェポン(エベ49)を超強力な武器で運用可能とまでくれば、夢は広がる15学科。

どう考えても武器寄りアーティフィサーにとっては最強装具であるのは間違いない！

⑤聖印

手ぶら装具なので錬金アイテムと相性が良い、ただそれだけ。

他のあらゆる要素において気印と比べるならば完全に劣っているので、選ぶ価値はほぼ無し…。

アーティフィサー用伝説の道考察 **アルケミスト・サヴァント (エベロン58)**

作成難易度:**激ムズ** プレイ難易度:**激ムズ**

Lv.11時点での推奨能力値:知力21以上、判断力15以上、耐久力15以上、**敏捷力13以上**

必須特技:錬金術師、早抜き(PHB200)

推奨装具:スタッフ、気印

推奨武器:両手武器、素手

推奨無限回:武器、装具どちらもOK

推奨遭遇毎:装具

推奨一日毎:お好みでOK

推奨汎用:お好みでOK

総評:色々と負担が重過ぎて、とてもじゃないが勧められない……。
コレは最早、努力や根性だけでは解決しないレベル……。

アーティフィサー用伝説の道考察 **クロックワーク・エンジニア (エベロン62)**

作成難易度:**激ムズ** プレイ難易度:**難**

Lv.11時点での推奨能力値:知力21以上、判断力16以上、耐久力15以上

必須特技:各種装具系練達

必須武器:近接武器

推奨装具:気印、トウム

推奨無限回:装具

推奨遭遇毎:装具

推奨一日毎:召喚ではないパワー(オイオイ)、マイナーで出せる召喚

推奨汎用:お好みでOK

総評:ダンシング・ウェポン(エベ49)を是非導入したくなる程、他にロクな召喚がない……。
標準アクションで出す価値がある程、優れているとは思えないのだが。

アーティフィサー用伝説の道考察 **セルフフォージド (エベロン64)**

作成難易度:**普通** プレイ難易度:**普通**

Lv.11時点での推奨能力値:知力21以上、耐久力18以上

必須特技:近接戦訓練

推奨装具:気印

推奨無限回:武器、装具どちらもOK

推奨遭遇毎:武器

推奨一日毎:印形(シジル)、装具パワー

推奨汎用:耐久力系、非遠隔

総評:他のがあまりにも微妙なので、かなりマシに見えてきたのがビックリ！
ガンガン近接戦闘を楽しみたいのなら結構アリ。

アーティフィサー用伝説の道考察 **バトル・エンジニア（エベロン65）**

作成難易度：**普通** プレイ難易度：**難**

Lv.11時点での推奨能力値：知力21以上、耐久力18以上

必須特技：近接戦訓練、武器習熟

推奨武器：上級武器&投擲武器

推奨装具：気印

必須無限回：マジック・ウェポン(エベ47)

推奨無限回：残りは武器、装具どちらもOK

推奨遭遇毎：武器

推奨一日毎：印形(シジル)

推奨汎用：耐久力系、非遠隔

総評：本当はアーティフィサーのド本命・・・。

アップデートが掛からなかったら、かなり凶悪だった・・・。

木曜会及び黒猫亭におけるアーティフィサーに関する事情

Lv.11時点での能力値割り振り候補

①装具メイン&錬金術用

	A	B	C	D	E
筋力	11	12	11	12	11
耐久力	15	15	16	16	15
敏捷力	14	13	14	13	13
知力	21	21	21	21	22
判断力	19	19	18	18	18
魅力	9	9	9	9	9

②装具メイン用、錬金術断念

	A	B	C	D
筋力	13	12	12	12
耐久力	15	16	16	15
敏捷力	9	9	9	9
知力	22	22	21	21
判断力	18	17	19	20
魅力	11	11	11	11

③武器メイン&錬金術用

	A	B
筋力	11	11
耐久力	19	17
敏捷力	13	13
知力	21	22
判断力	15	16
魅力	9	9

第一部 機会攻撃

①汎用パワーに遠隔パワーが多い

メイジ・ハンドが機会攻撃を誘発する為、あまり使い勝手の良さを実感しにくいのが、結局、アーティフィサー用の汎用パワーも機会攻撃を誘発する仕様のモノが多い！つまりメイジ・ハンドに限った話ではなく、汎用パワー全体の問題と解釈すべきである。よって汎用パワーを活かす為に、わざわざ自ら敵に隣接しに行くようなプレイは慎むべき。相対的にメイジ・ハンドのデメリットが大した事では無いと解釈可能なのは曙光。

②錬金術アイテム

基本的に機会攻撃を誘発すると思っていて良いが、コレも汎用パワーと同様なので、このデメリットに関してだけは深刻に考えなくても良い。

③無限回装具パワーはロングレンジ攻撃でも機会攻撃を誘発しない

機会攻撃を誘発しない攻撃を持っているにもかかわらず、わざわざ機会攻撃を誘発したくなくなるパターンとして考えられるのは、現在隣接中の敵がパーティ全体で集中攻撃をしたい対象では無いというパターンだろう。こういったシチュエーションで活躍が期待されるパワーは当然、ロングレンジ攻撃時にも全く機会攻撃を誘発しないモノに決まっている！この条件を満たしている代表的なパワーは無限回装具パワーの2つである。そもそもトウム・ハンドを狙う以上、アーティフィサーが集中攻撃に参加しなくてどうする？こういったパワーを駆使して集中攻撃に毎ターン参加する事が望ましい。

第二部 伏せ

- ①機会攻撃を避けようとする伏せへのペナルティが
汎用パワーの都合で、敵に接近しない事が望ましいアーティフィサーにとって遠隔攻撃パワーは生命線のハズだったが、今度は伏せへのペナルティが気になってしまう。伏せへのペナルティを克服しようと敵に接近してしまうと、汎用パワーで機会攻撃を誘発…。
- ②遭遇毎遠隔範囲装具パワーはロングレンジ攻撃でも伏せへのペナルティ無し
だったら伏せへのペナルティの無い長射程パワーを中心に遭遇毎を選ぶのがベター。この際、味方を巻き込んでOKならばパワー独自の効果はこの次が良い。この場合では、遠近両用武器パワーでは伏せを克服しているとは言い難し。まア、撃ち下ろし射撃って手もあるにはあるが…。
- ③無限回装具パワーはロングレンジ攻撃でも伏せへのペナルティ無し
この2つは、ありとあらゆる意味でニーズに応えている…。
武器よりも装具メインのキャラメイクが明らかに向いているのだ。

第三部 武器

- ①重視する必要性が感じられない
汎用パワーの都合で、最早、装具をメインにするしかない。
伏せが発生する頻度がもっと低ければ、遠隔武器パワーが活躍する余地もあったのだが…。
武器用の練達を取る余裕があるかも怪しいし、遠隔パワーにおいて装具に対する武器の優位性は最大射程だけだし。
- ②ダンシング・ウェポン
近接武器という縛りしかない為、投擲武器としての射程は全く関係ない。
よってジャヴェリンのダガーに対する優位性はダメージダイスのみ！
習熟ボーナス重視でダガーという考えはアリだと思うのだが…。
もちろん、武器を持つ事自体を諦めるのもアリ。
- ③機会攻撃
やはり習熟ボーナス重視でダガーという考えはアリだと思うのだが…。
もちろん、武器を持つ事自体を諦めるのもアリ。

第四部 装具

- ①トウム
トウムハンド重視でコレを選べば最早装具中心ライフを送るしかなくなる。
武器を持たなければ錬金術をする余地があるにはあるが、
ダンシング・ウェポンと錬金術は両立しないと考えるべき…。
- ②スタッフ
錬金術を本気で考えるならば有力候補。
無限回で武器パワーを取る余地が生まれるが、遭遇毎は結局装具パワーか？
ダンシング・ウェポンは無理。
- ③気印
錬金術用の本命。
マルチクラスだけでなく、エレメンタル・イニシエイト(元素48)のテーマでも習熟可能。
素手の習熟のオマケは意外とアリ？

第五部 一日毎

①印形(シジル)

11レベルからはオテギヌが+3の武器を持つので、武器専用のシジルでも問題無く活用可能。

②召喚

標準アクションでしか出せないモノを選ぶ価値があるとは……。もっとマイナーで出せたらなァ……。

③普通の装具パワー

意外と使い易いモノがあるので選択の余地はある。

第六部 敵の脆弱性&抵抗

①基本的に敵の脆弱性を気にする必要は無い

木曜会の方のシェリーはアイアー増幅を11レベルで4回以上、13レベルで5回以上使えるので、遭遇中の半分くらいは集中攻撃の対象に全ての脆弱性7が付いていると考えて良い。よって、アンデッドに対して光輝ダメージを与える重要性が相対的に低下してしまった。敵の脆弱性を突く事よりも、敵にダメージを確実に与えられる効果の方が重要なので注意！対反応攻撃で命中率を上げられると嬉しい。

②ダメージはこま切れが有効

継続ダメージみたいに細かく普段とは異なるタイミングでダメージが飛ぶ効果はアイアーの脆弱性と相性が抜群なので要チェック！

③敵の抵抗は要警戒

敵の抵抗を無効化するような器用なマネは当然無理。死霊ダメージはアンデッドにほぼ100パー対策されているので注意！よほど強力でない限り、あえて取る必要は無さそう……。