

## ■ アルケミストの発見一覧

発見名	種別	前提条件	利益	出典
足止め爆弾*	(超常)		足止め爆弾が直接命中したクリーチャーは爆弾のDCでセーブを行い、失敗すると絡みつかれた状態に加え、足止め袋のセーブに失敗したかのように地面に接着される。飛散範囲にいるクリーチャーがセーブに失敗すると、絡みつかれた状態になるが地面に接着はされない。これらのセーブに成功すれば何の効果もない。	UM
生贄爆弾*	—	3レベル	爆弾を作成するとき、アルケミストはその爆弾の構成物が直撃させた目標の肉体を覆い、一度にすべてのダメージを与える代わりに、時間が経過するにつれダメージを与えるようにすることを選択できる。爆弾の効果は爆弾が通常与えるであろうダメージ・ダイスの数に等しいラウンドだけ持続する(例えば、5d6爆弾は5ラウンド持続する)。爆弾が目標に直接命中すると、爆弾は1d6 + アルケミストの【知力】修正値のダメージを与え、飛散範囲内にあるものは1 + アルケミストの【知力】修正値のダメージを受ける。爆弾の直撃を受けた目標に対するこのダメージは、生贄爆弾が持続中の各ラウンドに繰り返され、アルケミストのターンの開始時にダメージを与える。飛散ダメージは、生贄爆弾からダメージを受けるときに、直撃を受けた目標に隣接しているクリーチャーに対して再度与えられる。生贄爆弾の直撃によるダメージを受けたクリーチャーは、反応セーブ(DC = 10 + アルケミスト・レベルの1/2 + アルケミストの【知力】修正値)を必要とする全ラウンド・アクションにより消化を試みることができる。この爆弾の錬金術的性質のため、地面を転がることでセーヴィング・スローにボーナスが与えられることはなく、クリーチャーが水中に突っ込んで炎上は止まらない。これらの爆弾は水中で使用することができる。アルケミストは最低3レベルでなければこの発見を選択できない。	UC
永遠ポーション	—	ポーション拡張の発見、16レベル	アルケミストが自分で拡張したポーションを飲んだとき、そのポーションの効果は、別のポーションの効果を持続化することをアルケミストが選択するまで永続する。アルケミストは最低16レベルとポーション拡張の発見を持っていないとこの発見を選択できない。	APG
エキスの融合	—	8レベル	アルケミストはエキスを作成するとき、2つの処方をもつエキスを1つにできる。このエキスが消費されたとき、2つの処方が効果を発揮する。このエキスはそれらのエキスのうち最も高い処方レベルより2レベル高いレベルを持つ。アルケミストは最低8レベルでなければこの発見を選択できない。	APG
解呪爆弾	—	6レベル	アルケミストは爆弾を作成するとき、ダメージを与える代わりにディスペル・マジックの効果を持たせることを選択できる。解呪爆弾が直接命中したクリーチャーは目標型 ディスペル・マジック 呪文の対象になり、これにはアルケミストのレベルを術者レベルとして使用する。これでは特定の呪文の効果を使用することはできない。この発見をするためにはアルケミストは最低6レベルでなければならない。	APG
希釈	—	12レベル	1日に1回、アルケミストはポーションかエリクサー(霊薬)を希釈し、1つから2服の同じポーションを作成できる。ポーションの希釈には市場価格の1/4に等しい費用がかかる。希釈されたポーションをまた希釈することはできない。この発見はエキスや変異薬の希釈に使用できない。アルケミストは最低12レベルでなければこの発見を選択できない。	APG

狂気爆弾*	—	12レベル	そのアルケミストの爆弾は肉を焼く以上に—精神を焼く。狂気爆弾が直接命中したクリーチャーはその爆弾のダメージに加え1d4ポイントの【判断力】ダメージを受ける。通常のダメージは2d6減少する(通常6d6+4ポイントのダメージを与える爆弾は代わりに4d6+4ポイントのダメージを与える)。狂気爆弾による【判断力】ダメージの量はその目標が過去24時間以内に受けた狂気爆弾の数につき1ずつ減少し、最低1ポイントの【判断力】ダメージを与える。アルケミストは最低12レベルなければこの発見を選択できない。	APG
凶暴変異薬	—		アルケミストは変異薬を飲むとき、2回の爪攻撃と1回の噛みつき攻撃を得る。これらは主要攻撃でありアルケミストの基本攻撃ボーナスのすべてを使う。爪攻撃は1d6(アルケミストが小型なら1d4)ポイントのダメージを与え、噛みつき攻撃は1d8(アルケミストが小型なら1d6)ポイントのダメージを与える。変異薬が効果を発揮している間、アルケミストは〈威圧〉判定に+2の技量ボーナスを得る。	APG
煙爆弾*	—		アルケミストは爆弾を作成するとき、炸裂したときに厚い煙の雲を作り出せるようにすることを選択できる。その雲は フォッグ・クラウド と同様に機能し、範囲は飛散半径の倍に等しくレベルにつき1ラウンド持続する。	APG
悪臭爆弾*	—	煙爆弾の発見	アルケミストの爆弾の煙の効果は フォッグ・クラウド の代わりに スティンキング・クラウド を複製し、1ラウンドの間飛散半径の倍の範囲を満たす。アルケミストは煙爆弾の発見を持っていないければこの発見を選択できない。	APG
疫病爆弾*	(超常)	煙爆弾の発見、8レベル	このアルケミストの爆弾が発する煙は フォッグ・クラウド の代わりに コンテイジョン の効果を爆弾の飛散範囲の2倍の領域にレベルにつき1ラウンドの間コピーする。アルケミストは最低8レベルで、煙爆弾の発見を持っていないければこの発見を選択できない。	UM
毒爆弾*	—	煙爆弾、12レベル	アルケミストの爆弾が作り出す煙の効果は フォッグ・クラウド の代わりに、飛散半径の2倍の範囲を満たしレベルにつき1ラウンド持続する、クラウドキル の効果を複製する。アルケミストは最低12レベルと煙爆弾の発見を持っていないければこの発見を選択できない。	APG
業火爆弾*	—	煙爆弾の発見、16レベル	アルケミストの爆弾によって作られた煙の効果は フォッグ・クラウド の代わりに インセンディエリ・クラウド を複製し、爆弾の飛散効果の倍の範囲をレベルにつき1ラウンドの間満たす。アルケミストは最低16レベルと煙爆弾の発見を持っていないければこの発見を選択できない。	APG
混乱爆弾*	(超常)	8レベル	アルケミストの爆弾は標的の敵味方の認識を捻くる。混乱爆弾が直接命中したクリーチャーは爆弾のダメージに加え、アルケミストの術者レベルにつき1ラウンドの間 コンフュージョン の効果を受ける。通常の爆弾のダメージから 2d6 を減じること(例えば通常 6d6+4 ポイントのダメージを与える爆弾は 4d6+4 ダメージとして扱う)。アルケミストは最低8レベルでなければこの発見を選択できない。	UM
酸爆弾*	—		アルケミストは爆弾を作成するとき、[酸]のダメージを与えることを選択できる。酸爆弾が直接命中したクリーチャーは追加で1ラウンド後に1d6ポイントのダメージを受ける。	APG
霜爆弾*	—		アルケミストは爆弾を作成するとき、[冷氣]ダメージを与えることを選択できる。霜爆弾が直接命中したクリーチャーは、自身の次のラウンドに頑健セーブに成功しない限りよろめき状態になる。	APG

腫瘍の使い魔	(変則)		アルケミストは微小または超小型の腫瘍を通常は自身の背か腹に引き起こす。アルケミストは標準アクションで腫瘍を別のクリーチャーであるかのように自身の肉体から切り離すことができる。腫瘍は使い魔にできる何らかの動物(バット、キャットなど)に漠然と似ており、独立したクリーチャーのように動きまわる。腫瘍は標準アクションでアルケミストの肉体にくっつくことができる。腫瘍は似ている動物の能力を全て備え(例えば、バットのような腫瘍は飛べる)、アルケミストの術者レベルを基準として使い魔の能力を使用できる(使い魔の能力のいくつかはアルケミストには役立たないかもしれないが)。腫瘍はくっついていてと離れているとを問わず、アルケミストの使い魔として振る舞う(技能ボーナスや《鋭敏感覚》特技を提供する)。アルケミストにくっついているとき、腫瘍は高速治癒5を得る。アルケミストのエキスと変異薬は使い魔の呪文共有能力と接触呪文伝達に関して呪文とみなす。腫瘍の使い魔が失われるか死亡した場合、1週間が経過した後、アルケミスト・レベルにつき 200gp のコストを費やし特別な手順を踏まえることで取り替えることができる。この儀式にが完成するには8時間かかる。	UM
触手	(変則)		アルケミストは身体から腕の長さで物をつかむことのできる触手を生やす。この触手は完全にアルケミストの制御下にあり、魔法かだぶだぶの服でなければ隠すことができない。触手はアルケミストに1ラウンドに可能な何らかの追加攻撃やアクションを与えるわけではないが、アルケミストは触手でつかみ能力つきの攻撃(中型のアルケミストは1d4ダメージ、小型は1d3ダメージ)を行える。触手はアルケミストの元々の腕と同様にアイテムをつかんだり操ったりできる(例えば、アルケミストは1つの腕で武器を振るい、触手でポーションを掴み、第三の腕(訳注:おそらく退化した腕のコピペミス、別の腕か)で爆弾を投擲することが許される)。腕と違って触手は魔法のアイテムのスロットを持たない。	UM
進化薬	(超常)		アルケミストは変異薬のように1つの肉体能力値を代償に1つの精神能力値を高める進化薬を調合する能力を得る。進化薬が【知力】を高めるなら【筋力】に、【判断力】を高めるなら【敏捷力】に、【魅力】を高めるなら【耐久力】にペナルティを受ける。この能力はそれ以外は変異薬のように働く(外皮ボーナスは含まない)。アルケミストはいつでも変異薬を準備する代わりに進化薬を準備できる。両者は実質的に同じものであるかのように変異薬の全ての制限は進化薬にも適用される。アルケミストは1度に1つの変異薬か進化薬しか持ち歩けない。アルケミストが所持していない進化薬は不活性化し、製作したアルケミスト以外が飲むと不調状態になる。進化薬の効果が終了するとき、アルケミストは進化薬からペナルティを受けていた能力値に2ポイントの能力値ダメージを受ける。変異薬注入の発見と持続変異薬クラス特徴は進化薬にも働く。	UM
上級進化薬	(超常)	進化薬の発見またはクラス特徴、12レベル	アルケミストの変異薬(訳注:cognatogenの誤り)は今や+4外皮ボーナス、1つの精神能力値(【知力】、【判断力】、【魅力】)への+6錬金術ボーナス、2つめの精神能力値への+4錬金術ボーナスを与える。アルケミストは進化薬の持続時間中に対応する2つの肉体能力値に-2ペナルティを負い、効果終了時にそれらの能力値へ2ポイントの能力値ダメージを受ける。アルケミストは最低12レベルと進化薬の発見かクラス特徴を持たなければこの発見を選択できない。	UM
大いなる進化薬	(超常)	上級進化薬の発見またはクラス特徴、16レベル	アルケミストの進化薬は今や+6外皮ボーナス、1つの精神能力値(【知力】、【判断力】、【魅力】)への+8錬金術ボーナス、2つめの精神能力値への+6錬金術ボーナス、3番目の精神能力値への+4錬金術ボーナスを与える。アルケミストは進化の持続時間中に【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】に-2ペナルティを負い、効果終了時にそれらの能力値へ2ポイントの能力値ダメージを受ける。アルケミストは最低16レベルで上級進化薬の発見かクラス特徴をもたなければこの発見を選択できない。	UM
振動爆弾*	—	6レベル	アルケミストは爆弾を作成するとき、[音波]ダメージを与えることを選択できる。振動爆弾は1d6でなく1d4ポイントの[音波]ダメージと、奇数レベル毎に1d4ポイントの[音波]ダメージを与える。振動爆弾が直接命中したクリーチャーは頑健セーブに成功しない限り1分間聴覚喪失状態になる。アルケミストは最低6レベルなければこの発見を選択できない。	APG
精密爆弾	—		アルケミストは爆弾を投擲するとき、【知力】修正値に等しい数の、爆弾による飛散ダメージを受けないマスを選択できる。爆弾が外れた場合、この発見は効果を持たない。	APG

生命霊薬	—	16レベル	1日に1回、アルケミストは生命霊薬を調合できる。この特別な調合は作るのに25,000gpと1時間がかかる。生命霊薬は、それを調合したアルケミストに管理されているとき、トゥルー・リザレクション 呪文と同様に死んだクリーチャーの命を蘇生する。また、アルケミストは自身でそれを飲むことができ、その場合彼は殺された次の瞬間 リザレクション 呪文の目標になる。この方法では霊薬のその効果はアルケミストの【知力】修正値に等しい日数しか持続しない；その時間が来る前に死ななかった場合生命霊薬の効果は終了する。アルケミストは最低16レベルなければこの発見を選択できない。	APG
閃光爆弾*	(超常)	8レベル	アルケミストは爆弾を作るときに、猛烈な光を爆発させることを選べる。閃光爆弾が直接命中したクリーチャーは頑健セーブに失敗すると1分間 盲目状態 になる。飛散範囲にいるクリーチャーはこのセーブに失敗すると1分間 目が眩んだ状態 になる。これは[光]効果である。アルケミストは最低8レベルでなければこの発見を選択できない。	UM
陽光爆弾*	(超常)	閃光爆弾の発見、10レベル	アルケミストは閃光爆弾として機能する、太陽光と同等の灼光を放つ爆弾を投擲できる。アンデッド、粘体、スライム、カビ、菌類、その他太陽光から害を受けるクリーチャーや環境は爆弾からダイスにつき+2ダメージを受ける。太陽光から害を受けるアンデッドはセーブに失敗すると1ラウンドの間 よろめき状態 になる。アルケミストは最低10レベルで閃光爆弾の発見を持っていないければこの発見を選択できない。	UM
ミイラ化	(変則)	臓器保存の発見、10レベル	アルケミストは自らの肉体を保存してミイラ化し、自身をアンデッドのようなクリーチャーに変じる知識を習得した。この発見を学んだ後、アルケミストは30日間にわたり特別な食事、厳しい運動、穏やかな錬金術毒の茶による養生法を執り行わなければならない。この養生法の終わりにアルケミストは24時間の気絶状態に陥り、“生けるミイラ”として覚醒する。アルケミストの種別は変わらないが、[冷氣]、非致傷ダメージ、麻痺、睡眠への完全耐性を得る。アルケミストは最低10レベルで臓器保存の発見を持っていないければこの発見を選択できない。	UM
臓器保存	(変則)		アルケミストは重要な臓器の保存法と致命傷の可能性を減じて守る術を学ぶ。アルケミストがクリティカル・ヒットか急所攻撃を被るとき、25%の確率で通常のダメージとなる。この効果は(鎧のフォーティフィケーション 能力など)同様にクリティカル・ヒットと急所攻撃を避ける能力とは重複しない。アルケミストはこの発見を3回まで選択でき、その効果は累積して確率は50%および75%に増加する。	UM
掃射爆弾	(超常)		アルケミストは爆弾を爆発ではなく40フィートの直線に飛散するように投擲できる。この直線はアルケミストを起点とし、アルケミストの選択した方向へ伸びる。アルケミストはこの直線上のマスにいる1体のクリーチャーを目標に指定して攻撃ロールを行、その他の全てのマスは飛散ダメージを受ける。アルケミストが爆散爆弾の発見を持っており、掃射爆弾と組み合わせるなら、飛散ダメージを受ける直線は40フィートから80フィートに伸びる。	UM
速攻爆弾	—	8レベル	この発見をしたアルケミストは1ラウンドに複数爆弾を投擲するには十分なほど素早く作成できる。アルケミストはその基本攻撃ボーナスが追加の攻撃を与えるのに十分である場合、全ラウンド・アクションで追加で爆弾を準備し投擲できる。これは遠隔武器による全力攻撃と同様に機能する。アルケミストは最低8レベルなければこの発見を選択できない。	APG
退化した腕	(変則)		アルケミストは胴体から新しい腕(右腕または左腕)を生やす。この腕は完全にアルケミストの制御下にあり、魔法かだぶだぶの服でなければ隠すことができない。この腕は武器を振るうことができ、アルケミストの攻撃手段の一部として(二刀流を使用して)攻撃を行えるが、アルケミストに1ラウンドに可能な何らかの追加攻撃やアクションを与えるわけではない。この腕はアルケミストの元々の腕と同様にアイテムをつかんだり操ったりできる(例えば、アルケミストは1つの腕で武器を振るい、別の腕ではポーションを掴み、さらに三本目の腕で爆弾を投擲することが許される)。この腕は独自の“手”と“指輪”の魔法のアイテム・スロットを持つ(しかし、アルケミストはまだ一度に2つの指輪と両手の魔法のアイテムしか装着できない)。アルケミストはこの発見を2回まで選択できる。	UM

寄生する双子	(変則)	退化した腕の発見2つ	vestigial limbs (訳注: 退化した腕/Vestigial Armのことか)はアルケミストの胴体に寄生する、頭部、胴体、(vestigial limbの発見による)二つの腕からなる双子の一部となった。通常、この双子はアルケミストの肉体の中で大部分を休眠させており、腕の動きは退化した腕の発見によるように見えるが、アルケミストは標準アクションによりこの双子を表すか隠すことができる。この双子は無防備状態で、アルケミストの完全な従僕であり、害をなす対象にならない。1日に1回、アルケミストは精神効果に屈服し、気絶状態、無防備状態、または(チャーム・パースン、フィーブルマインド、ホールド・パースンなどにより)自分のアクションを決定できない状態になったときにセーヴィング・スローをやり直すことができ、成功するとこの双子がその効果を吸収して、アルケミストは効果を見捨てることができる。この能力を使用するとアルケミストは吸収した効果の持続時間だけ不調状態になる(双子から効果が取り除かれると不調状態は終了する)。この間、双子の腕は使えなくなるが、(vestigial limbsにはめられた指輪などの)受動的な効果は通常は持続する。アルケミストはvestigial limbの発見を2つ持っていなければこの発見を選択できない。	UM
遅延爆弾*	—	8レベル	アルケミストは爆弾を、爆弾から手を離してから数ラウンド後に爆発させるように変更することができる。その遅延は最大でアルケミストのレベルに等しいラウンドまでの間で、アルケミストが選択する。アルケミストは遅延爆弾をもう1回持った時点で、時間の経過を終了させ爆弾の炸裂を妨げることができる。ほかのクリーチャーがそれに触ったり動かそうとしたとき、爆弾の含有物が小瓶から取り除かれたとき(例えば小瓶が壊れたときなど)遅延爆弾は炸裂する。爆弾は炸裂したときそれがあるマスにいたクリーチャーに直接命中したかのようにダメージを与え、飛散ダメージを隣接するクリーチャーに通常通り与える。アルケミストが遅延爆弾を同時に複数持つことはできない。別の遅延爆弾を作成した場合、以前の爆弾は不活性化する。ディスペル・マジックは遅延爆弾を中和でき、〈装置無力化〉判定(DCは10+アルケミスト・レベルの1/2+アルケミストの【知力】修正値)の成功も同様である。アルケミストは最低8レベルなければこの発見を選択できない。	APG
注入	—		アルケミストはエキスを作成するとき、それに自身の僅かな追加の魔力を煎じることができる。作成されたエキスは今やアルケミストがそれを手放しても維持し続ける。そのエキスが存在する限り、それはアルケミストの1日のエキス・スロットを占め続ける。注入エキスはアルケミストでない者が飲んででも効果を与えられる。	APG
翼	(変則)	6レベル	アルケミストは1日に術者レベルにつき1分間、フライを使用したかのように空を飛ぶことのできる、鳥かコウモリか虫のような便利な翼を得る。この分数は連続している必要はないが、1分単位で使用しなければならない。アルケミストはこの発見を複数回選択でき、そのたびに1日に飛べる時間が術者レベルと等しい分数だけ増加する。この飛行は変則能力である。アルケミストは最低6レベルでなければこの発見を選択できない。	UM
電撃爆弾*	—		アルケミストは爆弾を作成するとき、[電気]ダメージを与えることを選択できる。電撃爆弾が直接命中したクリーチャーは1d4ラウンドの間目が眩んだ状態になる。	APG
毒集中	—		アルケミストは2服の同じ毒を合わせ効果を増加させられる。これには同じ毒が2服と1分間が必要である。完成すると、アルケミストは1服の毒を持つ。この毒の頻度は50%延長され、セーブDCは+2上昇する。この毒は1時間以内に使用されない場合使い物にならなくなる。	APG
毒変換	—	錬金術実験道具、6レベル	1分間を費やすことにより、アルケミストは1服の毒を元の種別(接触、摂取、吸入、あるいは致傷)から別の種別に変換することができる。例えば、アルケミストは1服の小型センチピード毒(致傷毒)を吸入毒に変換できる。この手順には錬金術実験道具を必要とする。アルケミストは最低6レベルでなければこの発見を選択できない。	UC

留まる魂	(変則)	4レベル	アルケミストは肉体と靈魂の結びつきに詳しく、常人よりはるかに長く死の縁に留まる。アルケミストはヒット・ポイントへのダメージで死亡するかを判断するにあたり【耐久力】を通常より10ポイント大きく扱う(例えば、この発見を持つ【耐久力】が10のアルケミストは、ヒット・ポイントが-10ではなく-20になるまで死亡しない)。アルケミストは【耐久力】が0に減少するか、同等の効果(能力値ダメージ、能力値吸収、【耐久力】ペナルティ、その他による)により 気絶状態 となり昏睡するが、死亡するのは追加で5ポイントの【耐久力】ダメージ、吸収、ペナルティを受けた後である(事実上、これらの攻撃ではアルケミストは【耐久力】が-5になるまで死亡しない)。アルケミストは最低4レベルなければこの発見を選択できない。	UM
癒しの接触	(変則)	任意治癒の発見またはクラス特徴、6レベル	アルケミストは他のクリーチャーを癒す能力を得る。アルケミストは標準アクションにより、接触したクリーチャーに自然治癒の発見の効果を一ラウンド分与えることができる。これは1日の自然治癒の制限に数えられる。自然治癒の1日のヒット・ポイント回復量の制限は5×アルケミスト・レベルに増加する。この能力はアルケミストと同じ種別のクリーチャー(人型生物、アンデッド、その他)にしか作用しない。アルケミストは最低6レベルで任意治癒の発見かクラス能力を持っていなければこの発見を選択できない。	UM
任意治癒	(変則)		アルケミストは高速に傷を癒す能力を得る。アルケミストは高速治癒の能力を使用したかのように、1ラウンドにつき5ヒット・ポイントをフリー・アクションで癒すことができる。アルケミストはこの能力により1日に2アルケミスト・レベルにつき5ヒット・ポイントを癒すことができる。アルケミストがヒット・ポイントへのダメージによって 気絶状態 になり、この能力がまだ利用可能な場合、アルケミストが意識を取り戻すか、1日に利用可能な能力を使い果たすまで、この能力は毎ラウンド自動的に起動する。	UM
粘着毒	—	6レベル	アルケミストが作成する毒は粘着する—アルケミストがそれを武器に塗布するとき、その武器はアルケミストの【知力】修正値に等しい回数攻撃を当てるまで毒が残る。アルケミストは最低6レベルなければこの発見を選択できない。	APG
粘着爆弾	—	10レベル	アルケミストの爆弾の効果は持続し、最初のダメージのあとの1ラウンドの間クリーチャーにダメージを与え続ける。粘着爆弾が直接命中したクリーチャーは、1ラウンド後にその飛散ダメージを受ける。通常であれば1ラウンド後に発生する爆弾の効果は代わりに2ラウンド後に発生する。アルケミストは最低10レベルなければこの発見を選択できない。	APG
吐き気がする肉	—	12レベル	アルケミストの肉体は毒の影響を受ける。アルケミストに噛みつき、包み込み、あるいは飲み込みを行ったいかなるクリーチャーも、頑健セービング・スローに成功しなければ1d4ラウンドの間吐き気がする状態になる。アルケミストは最低12レベルでなければこの発見を選択できない。この発見を取得したアルケミストが自身の吐き気がする肉の効果の影響をうけることはない。	UC
爆散爆弾*	—		アルケミストの爆弾は今や飛散半径が5フィートでなく10フィートになった。爆散爆弾が直接命中したクリーチャーは着火し、その火が消えるまでそれぞれのラウンド1d6ポイントの[火]ダメージを受ける。消火は反応セーブが要求される全ラウンド・アクションである。地面を転がることでセーブに+2のボーナスが与えられる。最低2ガロンの水をかけることで自動的に火は消える。	APG
攻城爆弾*	—	爆散爆弾の発見、12レベル	標準アクションにより、アルケミストは攻城兵器に装填された1発の矢弾に自身の爆弾の力を吹き込むことができる。攻城兵器が次のアルケミストのターンの開始までにこの矢弾を射撃する限り、その矢弾は通常のダメージを与え、さらにアルケミストの爆弾のダメージを与える。爆弾の飛散半径は5フィートではなく20フィートになる。爆弾のダメージ(直撃ダメージまたは飛散ダメージのいずれか)を受けたクリーチャーは、火が消火されるまで毎ラウンド1d6ポイントの[火]ダメージ(または、アルケミストがその方法により自身の爆弾を修正することが可能である場合は他のエネルギー種別)を受ける。炎の消火は反応セーブを要する全ラウンド・アクションである。地面を転がることで目標はセーブに+2のボーナスを得ることができる。少なくとも2ガロンの水に突っ込んだ目標は自動的に炎を消火する。アルケミストは最低12レベルで爆散爆弾の発見を修得していなければこの発見を選択できない。	UC

爆発する矢弾	—	4レベル	標準アクションとして、アルケミストは単一のアロー、クロスボウ・ボルト、あるいは片手火器のバレットに自身の爆弾の力を吹き込み、その矢弾を装填して、遠隔武器で射出することができる。アルケミストがこれを実行するためには、その武器に《習熟》していなければならない。力を吹き込んだ矢弾はその目標に命中する際に通常のダメージを与え、アルケミストがその目標に投擲した爆弾であるかのように爆発する。外れた場合は爆発する矢弾は爆発しない。アルケミストは最低4レベルでなければこの発見を選択できない。	UC
瓶詰め粘体	(超常)	6レベル	アルケミストはエキスを準備した瓶を使って粘体のサンプルを密封保存する方法を学んだ。アルケミストはエキスを活性化させて30フィート以内のマスにこのボトルを投げ込むことで、粘体を解放して最も近くにいるクリーチャーを攻撃させることができる。この粘体はアルケミストが制御しているわけではないが、それ以外は招来されたクリーチャーとして扱う。粘体は術者レベルにつき1ラウンド存在し、持続時間が過ぎると腐敗して粉になる。アルケミストが注入の発見を持っている場合、他のキャラクターも注入された標本を使うことができる。瓶詰め粘体を作るには粘体の脅威度に等しいレベルのエキス・スロットが必要となる(したがって脅威度4のグレイ・ウーズは4レベル・エキスを使用する)。アルケミストは最低6レベルでなければこの発見を選択できない。	UM
プレス攻撃爆弾*	—	6レベル	構成要素を引きぬき、爆弾を作成し、投擲する代わりに、アルケミストは構成要素を引き抜き、それを飲み、自らの肉体と混合して、標準アクションによりそれらをプレス攻撃として排出することができる。このプレス攻撃は15フィートの円錐形で、爆弾と同じDCである。円錐内の各クリーチャーはアルケミストの爆弾の直撃を受けたかのようにダメージを受けるが、反応セーブ(DC=10+アルケミスト・レベルの1/2+アルケミストの【知力】修正値)に成功するとダメージは半減される。通常の爆弾の投擲、準備、飲用、および排出と異なり、プレス攻撃爆弾は機会攻撃を誘発しない。アルケミストは最低6レベルでなければこの発見を選択できない。	UC
変異薬	(超常)		この発見はアルケミストに変異薬のクラス特徴を与える(この発見は錬心術師のような変異薬能力を持たないアルケミスト・アーキタイプに通常の変異薬を学ばせる)。	UM
上級変異薬	—	12レベル	アルケミストの変異薬は今や外皮に+4のボーナスと1つの身体的能力値(【筋力】、【敏捷力】、あるいは【耐久力】)に+6の錬金術ボーナスを与え、2つ目の身体的能力値に+4の錬金術ボーナスを与える。アルケミストはその2つに符合する精神的能力値に-2のペナルティを、変異薬が持続している限り得る。アルケミストは最低12レベルでなければこの発見を選択できない。	APG
大いなる変異薬	—	上級変異薬の発見、16レベル	アルケミストの変異薬は今や外皮に+6のボーナスと1つの能力値(【筋力】、【敏捷力】、あるいは【耐久力】)に+8の錬金術ボーナスを、2つ目の身体的能力値に+6の錬金術ボーナスを、3つ目の身体的能力値に+4の錬金術ボーナスを与える。アルケミストは変異薬が持続している限り【知力】、【判断力】、そして【魅力】に-2のペナルティを受ける(変異薬参照)。アルケミストは最低16レベルと上級変異薬の発見を持っていないとこの発見を選択できない。	APG
変異薬注入	—		アルケミストは変異薬を作成するとき、それに自身の僅かな追加の魔力を煎じることができる。これにはアルケミストの【知力】に2ポイントのダメージと、希少な試薬のために1,000gpを費やすが、作成された変異薬はアルケミストが別の変異薬を作成しても機能を維持し続ける。これはアルケミストが異なる種類の変異薬を作成し緊急の事態のために保持し続けることを可能にする。このことはアルケミストに複数の変異薬から効果を得ることは許さない—先に飲んだ変異薬がどんな効果を持とうとも。	APG
ポーション拡張	—		1日に【知力】修正値に等しい回数、アルケミストは飲んだ、持続時間が瞬間でないポーションの持続時間を通常の倍まで機能させられる。これはエキスには適用できない。	APG

ポーション強化	—		1日に【知力】修正値に等しい回数、アルケミストは自身が飲んだポーションの術者レベルを自身のクラス・レベルに等しいものとして機能させられる。	APG
力場爆弾*	—		アルケミストは爆弾を作成するとき、[力場]ダメージを与えることを選択できる。力場爆弾は1d6でなく1d4ポイントの[力場]ダメージと、奇数レベル毎に1d4ポイントの[力場]ダメージを与える。力場爆弾が直接命中したクリーチャーは反応セーブに成功しない限り伏せ状態になる。アルケミストは最低8レベルなければこの発見を選択できない。	APG
錬金術シミュレイクラム	(超常)	8レベル	アルケミストはレッサー・シミュレイクラムを作り出す能力を得る。これはシミュレイクラムのヒット・ダイスにつき 100gp の錬金術物質要素と培養のための24時間が必要であることと、殺されると雪ではなく腐敗した屍肉になること以外は レッサー・シミュレイクラム * のように働く。アルケミストは最低8レベルでなければこの発見を選択できない。作られたシミュレイクラムはクリーチャーであり、超常効果ではない。	UM
ドッペルゲンガー・シミュレイクラム	(超常)	錬金術シミュレイクラムの発見、10レベル	アルケミストは自分の肉体の魂のない複製を作り、自らの意識を投影する方法を学ぶ。アルケミストは全ラウンド・アクションで意識を元の肉体からアルケミストと同じ次元界に存在する一体のドッペルゲンガー・シミュレイクラムに移すことができる。シミュレイクラムが殺されると、アルケミストは自動的に元の肉体に戻る。アルケミストは元の肉体が殺されると死ぬ。未使用のシミュレイクラム(アルケミストの元の肉体を含む)は生気のない死体のように見えるが、腐敗はしない。複製の作成には 1,000gp の錬金術物質構成要素と1週間の培養が必要である。アルケミストは最低10レベルで錬金術シミュレイクラムの発見をもたなければこの発見を選択できない。作成されたシミュレイクラムはクリーチャーであり超常効果ではない。	UM
上級錬金術シミュレイクラム	(超常)	錬金術シミュレイクラムの発見、14レベル	アルケミストはシミュレイクラムを作成する能力を得る。これはシミュレイクラムのヒット・ダイスにつき 100gp の錬金術物質要素と培養のための24時間が必要であることと、殺されると雪ではなく腐敗した屍肉になること以外は シミュレイクラム のように働く。アルケミストは最低14レベルで錬金術シミュレイクラムの発見を持っていなければこの発見を選択できない。作られたシミュレイクラムはクリーチャーであり、超常効果ではない。	UM
錬金術ゾンビ	(超常)	8レベル	アルケミストはあたかも錬金術の力によるゾンビのように比較的完全な死体を動かす能力を得る。このプロセスには1時間と動かす死体の 1HD につき 100gp の錬金術の試薬が必要となる。死んだクリーチャーはゾンビ・テンプレートを得る。アルケミストはこの方法で作られたゾンビたちを制御するにあたり、アニメイト・デッド によって作られたアンデッドのように数える。アルケミストは最低8レベルでなければこの発見を選択できない。作られたゾンビはクリーチャーであり、超常効果ではない。	UM

・爆弾を修正する発見および単一のアスタリスク(\*)が付されている発見は累積しない。そのような発見は個々の爆弾に1つだけ適用することができる。

## ■偉大な発見

20レベルの時点で、アルケミストは偉大な発見をする。彼は即座に2つの通常の発見を覚えるが、3番目は以下から選んで得る。

発見名	種別	前提条件	利益	出典
永遠の若さ	(超常)		アルケミストは老化の治療法を発見し、この点において年を経ることによる身体的能力値のペナルティを受けない。アルケミストがそのようなペナルティを受けていた場合、この時点でそのペナルティは取り除かれる。	APG
高速治癒	(超常)		アルケミストの肉体はダメージに衝撃的な速度で対応する—アルケミストは高速治癒5を得る。	APG
真実の変異薬	(超常)		アルケミストの変異薬は今や外皮に+8のボーナスと【筋力】、【敏捷力】、そして【耐久力】に+8の錬金術ボーナスを与える。アルケミストは【知力】、【判断力】、そして【魅力】に-2のペナルティを変異薬が持続している間受ける(変異薬参照)。アルケミストは大いなる変異薬の発見をもっていなければこの発見を選択できない。	APG
知性の覚醒	(超常)		アルケミストは絶えず奇妙な化学物質の影響を受け、精神を拡張されている。アルケミストの【知力】能力値は永久的に2上昇する。	APG
毒の接触	(超常)		アルケミストは <b>ポイズン</b> 呪文の効果下にあるかのように有毒の接触を得る。この効果を抑止するのも起動するのもフリー・アクションである。どのようにしてアルケミストが毒を生産し、接触してもたらずかについてのアルケミストの身体的外見はアルケミストごとに異なる。	APG
フィロソファーズ・ストーン	(超常)		アルケミストは <b>フィロソファーズ・ストーン</b> の作成方法を学び、ひと月に1回費用をかけず作成できる。フィロソファーズ・ストーン の作成には1日かかる。	APG