

## Ultimate Magic

### アルケミスト

アルケミストは *Advanced Player's Guide* で紹介されている標準クラスである。

何人かのアルケミストが破壊的な魔法のような爆弾を作成することに自分たちの能力を集中させ、一方他の者たちは全ての毒の達人となり、また別の者たちは自らの能力を高める変異薬に結びつけられた秘密の力を解き明かす。

アルケミストは科学と魔法、爆発と呪文学の境界にまたがる、キャラクタークラスの中ではユニークな立ち位置を持っている。

この項では新しいアルケミストのアーキタイプによって実践される、新しいアルケミストの発見を紹介する。

アスタリスク (\*) の印の付いた呪文は第 5 章に載っている。

### 発見

以下の新しい発見は前提条件を満たすどんなアルケミストでもとることができる。

アスタリスク (\*) の印の付いた発見は累積しない。

そのような発見は 1 つのみ、1 つの爆弾に適用できる。

**錬金術の似姿 (超常)** : アルケミストは単純な似姿を作り出す能力を得る。

これは似姿のヒットダイスごとに 100gp の錬金術物質要素がかかることを除いて、レッサー・シミュレイクラム\*呪文と同様に機能し、成長するのに 24 時間を要して、死んだ場合は氷や雪のように溶けるのではなく動かぬ肉塊となる。

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。

作られた似姿は超常効果ではなくクリーチャーである。

**錬金術のゾンビ (超常)** : アルケミストは錬金術の力に基づいたゾンビとしてほとんど欠損の無い死体を活性化させる能力を得る。

この工程には 1 時間を要し、活性化された死体の HD ごとに錬金術の試薬で 100gp かかります ; 死んだクリーチャーはゾンビテンプレートを得る。

この方法で作られるゾンビはアルケミストがどれだけコントロールできるか決定し、アニメイト・デッドによって作られたアンデッドとして扱われる。

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。

作られたゾンビは超常効果ではなくクリーチャーである。

**盲目化爆弾 (超常)** \*そのアルケミストが爆弾を作るとき、それが非常に明るく爆発するように選択することができる。

盲目化爆弾が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 分間盲目状態となる。

爆弾に対してセーブに失敗した飛散範囲内のクリーチャーは 1 分間目が眩んだ状態となる。

これは [光] 効果である。

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。

**瓶詰め of ウーズ (超常)** : アルケミストはウーズのサンプルを封をされた瓶に保存する方法を学び、それを彼がエキスとしての使用するために準備することができる。

アルケミストがエキスを活性化させるとき、彼は実際に 30 フィート以内のマスに瓶を投げつけ、ウーズを再構成し最も近いクリーチャーを攻撃するそれを解放する。

ウーズはアルケミストのコントロール下ではありませんが、他の点では召喚されたクリーチャー

として扱われる。

ウーズは術者レベルごとに1ラウンドの間存在し、持続時間が切れるとき、粉となって崩れる。

もしアルケミストが(Advanced Player's Guideの31ページ参照)注入の発見を持っている場合、別のキャラクターが注入された検体を使うことができる。

ビン詰めウーズを作るにはウーズの脅威度と等しいレベルのエキスを必要とします(脅威度4のグレイ・ウーズには4レベルのエキスが必要です)。

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。

**精神変異薬(超常)**：アルケミストは身体的能力値を代償に精神的能力値を1つ高める変異薬のような混合物、精神変異薬を作成する能力を得る。

もし精神変異薬が彼の【知力】を強化する場合、それは彼の【筋力】にペナルティを適用する。

もし精神変異薬が彼の【判断力】を強化する場合、それは彼の【敏捷力】にペナルティを適用する。

もし精神変異薬が彼の【魅力】を強化する場合、それは彼の【耐久力】にペナルティを適用する。

他の点では、この能力は変異薬能力とまったく同じように(外皮ボーナスを含め)機能する。

いつでもアルケミストは変異薬の代わりに、精神変異薬を準備することができる。

それらが同じ物質であるかのように、変異薬のすべての制限は精神変異薬にも当てはまる—アルケミストは1度に1つの変異薬あるいは精神変異薬を維持ことができ、アルケミストの所有物にない精神変異薬は不活性化し、精神変異薬を飲んだ非アルケミストは病気になったりする。

精神変異薬の効果が終了するとき、アルケミストは精神変異薬によってペナルティを課せられた能力値へ2ポイントの能力値ダメージを受ける。

注入変異薬の発見と持続性の変異薬のクラス能力は精神変異薬にも適用される。

**混乱爆弾\*(超常)**：アルケミストの爆弾は目標の友人と敵の認識をゆがませる。

混乱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アルケミストの術者レベルごとに1ラウンドの間コンフュージョン呪文の効果を受ける。

通常ダメージは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)

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

**分身の似姿(超常)**：アルケミストは中に彼の意識を投影することができる、彼の魂のない複製を作成する方法を学ぶ。

全ラウンドアクションとして、アルケミストは彼の意識を現在の身体から彼と同じ次元界上にある、利用可能などんな分身の似姿にでも入れかえることができる。

もし似姿が死んだ場合、彼は自動的に彼自身の身体に移ります;もし彼自身の身体で死んだ場合、彼は死んでしまう。

使われていない似姿は(彼の捨てられたオリジナルの身体を含めて)生命がない死体として創造されるが腐ることはない。

複製を作るには1000gpの錬金術物質要素がかかり、成長するのに1週間かかる。

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。

作られた似姿は超自然効果ではなくクリーチャーである。

**大なる精神変異薬(超常)**：アルケミストの精神変異薬は今や外皮に+6のボーナスと1つの能力値(【知力】、【判断力】、あるいは【魅力】)に+8の錬金術ボーナスを、2つ目の精神的能力値に+6の錬金術ボーナスを、3つ目の精神的能力値に+4の錬金術ボーナスを与える。

アルケミストは精神変異薬が持続している限り【筋力】、【敏捷力】、そして【耐久力】に-2のペナルティを受け、精神変異薬が終わるときそれぞれの身体的能力値へ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 レベルと上級精神変異薬の発見を持っていないならばこの発見を選択できない。

**上級錬金術の似姿 (超常)** : アルケミストは似姿を作り出す能力を得る。

これは似姿のヒットダイスごとに 100gp の錬金術物質要素がかかることを除いて、シミュレイクラム呪文と同様に機能し、成長するのに 24 時間を要して、死んだ場合は氷や雪のように溶けるのではなく動かぬ肉塊となる。

アルケミストは最低 14 レベルと錬金術の似姿の発見を持っていないならばこの発見を選択できない。

作られた似姿は超自然効果ではなくクリーチャーである。

**上級精神変異薬(超常)** : アルケミストの精神変異薬は今や外皮に+4 のボーナスと 1 つの能力値 (【知力】、【判断力】、あるいは【魅力】) に+6 の錬金術ボーナスを、2 つ目の精神的な能力値に+4 の錬金術ボーナスを与える。

アルケミストは精神変異薬が持続している限りその 2 つに符合する身体的な能力値に-2 のペナルティを受け、精神変異薬が終わるとき 2 つに符合する身体的な能力値へ 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 レベルと精神変異薬の発見を持っていないならばこの発見を選択できない。

**治癒の接触 (変則)** : アルケミストは他のクリーチャーを治す能力を得る。

標準アクションとして、アルケミストはクリーチャーに触れて自然治癒の発見の効果をもたらし、1 ラウンド与えることができる ; これはその日のアルケミストの自然治癒の限度数に含まれる。

アルケミストの自然治癒の 1 日に癒せるヒットポイントの限度数は彼のアルケミストレベル×5 ポイントに増加する。

この能力はもし目標がアルケミストとして同じタイプのクリーチャー (人型生物、アンデッド、など) である場合、普通に機能するだけである。

アルケミストは最低 6 レベルと自然治癒の発見を持っていないならばこの発見を選択できない。

**留まる魂 (変則)** : アルケミストは彼の身体と魂が絆によって十分に結びつけられており、彼は死に瀕したとき常人よりはるかに長く留まる。

彼は彼を殺すほどのヒットポイントダメージを受けたとき彼の耐久力を通常より 10 ポイント高いものとして扱う (10 の耐久力とこの発見を持つアルケミストはヒットポイントが-10 の代わりに-20 になると死ぬ)。

(能力値ダメージ、能力値吸収、耐久力ペナルティなどから) 耐久力が 0 かそれ以下になると彼は気絶状態及び昏睡状態になるが、さらに 5 ポイントの耐久力ダメージ、吸収かペナルティを受けないと殺されない (結果として、アルケミストはこれらの攻撃によって耐久力が-5 にならないと殺されない)。

アルケミストは最低 4 レベルと自然治癒の発見を持っていないならばこの発見を選択できない。

**マミー化 (変則)** : アルケミストは肉を保存することに熟達し彼自身をアンデッドのようなクリーチャーに変えて、この知識を彼自身の身体に適用することができる。

この発見を学んだ後に、アルケミストは 30 日間の特別なダイエット、過酷な運動、少し有毒な錬金術のお茶を飲む処方を行わなくてはならない。

彼はこの処方の終わりに、24 時間意識不明になり、その後「生きているマミー」として目覚める。

アルケミストのタイプは変わりませんが、彼は [冷氣]、非致傷ダメージ、麻痺、睡眠に対して完全耐性となる。

アルケミストは最低 10 レベルと器官の保存の発見を持っていないならばこの発見を選択できない。

**変異薬 (超常)** : この発見は Advanced Player's Guide で記されているように、アルケミストに変異薬クラス能力を与える。

(この発見は精神薬剤師のような異なった変異薬を持つアルケミストのアーキタイプにも存在し、標準的な変異薬を作る方法を学ぶことができる。)

**寄生の双子 (変則)** : アルケミストの痕跡の四肢は頭、胴、2本の腕(痕跡の四肢の発見より)から成り立つ、彼の胴にある寄生の双子の一部である。

通常、双子は大抵はアルケミストの身体に埋め込まれており、目に見える腕は痕跡の腕の発見のように作用するが、アルケミストは標準アクションとして双子を現したり隠したりすることができる。

双子は無防備状態であり、アルケミストに完全に従属し、目標にされたり害を与えられることがない。

1日に1回、(チャーム・パーソン、フィーブルマインド、あるいはホールド・パーソンのような) [精神] 効果で気絶状態や無防備状態、自分の行動を制御できない状態になった場合、彼はセービング・スローを振りなおすことができる; 成功すればその効果は双子が吸収しアルケミストはそれを無視することができる。

この効果を使用しているアルケミストは吸収した効果の持続時間中不調状態となり(双子から効果を取り除けば不調状態は終了する)、通常彼は(痕跡の四肢で身につけた指輪のような)受動的な効果は継続するが、その時間の間双子の四肢を使うことができない。

アルケミストは痕跡の四肢の発見を2つ持っていなければこの発見を選択できない。

**疫病爆弾 (超常) \*** : 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コンテイジョンを複製し、1ラウンドの間飛散半径の倍の範囲を満たす。

アルケミストは最低8レベルと煙爆弾の発見を持っていなければこの発見を選択できない。

**器官の保存 (変則)** : アルケミストは致命傷の機会を減らし、彼の極めて重要な器官を保存し、保護する方法を学習する。

アルケミストがクリティカル・ヒットや急所攻撃を受けたとき、25%の機会でクリティカル・ヒットや急所攻撃は無効化され、通常のダメージだけが及ぶ。

これはクリティカル・ヒットや急所攻撃を無効化する(フォーティフィケーション・アーマーのような)類似の能力とは累積しない。

アルケミストは最大3つまでこの発見を取ることができる; この効果は累積し、50%から75%へと機会が増えていく。

**自然治癒 (変則)** : アルケミストは急速に傷を治す能力を得る。

1ラウンドごとに1回のフリーアクションとして、彼は高速治癒能力を持っているかのように、5ヒットポイントを治癒することができる。

彼はこの方法で彼のアルケミストレベル2レベルごとに1日に5ヒットポイント治癒することができる。

アルケミストがヒットポイントダメージで気絶状態になりまだこの治癒の能力が残っている場合、その能力は彼が意識を取り戻すか1日の能力を使い果たすまで毎ラウンド自動的に働く。

**掃射爆弾 (超常)** : アルケミストは半径範囲ではなく40フィートの直線に飛散する爆弾を投げるができる。

直線はアルケミストから始まり彼が選んだ方向に広がっていく。

アルケミストは目標の直線上のマスにいるクリーチャーを1人選んでそのクリーチャーに対して攻撃ロールを行う; 直線上の他の全てのマスが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いて掃射爆弾を投げた場合、飛散ダメージの直線は40フィートから80フィートに延びる。

**日光爆弾 (超常) \*** : アルケミストは日光と同様に痛烈に輝きで爆発し盲目化爆弾の役割を果たす爆弾を投げるができる。

アンデッド、菌類、カビ、ウーズや日光が有害か苦手なクリーチャーは爆弾のダメージダイスごとに+2のダメージを受ける。

日光によって傷つき爆弾のセーブに失敗したアンデッドは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レベルと盲目化爆弾の発見を持っていなければこの発見を選択できない。

**足留め爆弾 (超常) \***：足留め爆弾が命中したクリーチャーは爆弾の難易度のセーブに失敗すると足留め袋のセーブに失敗したかのように、からみつかれた状態となり床に密着される (コアルールブックの160ページ参照)。

飛散範囲にいるセーブに失敗したクリーチャーはからみつかれた状態になるが、床に密着されることはない；セーブに成功したクリーチャーはからみつかれた状態にならない。

**触手 (変則)**：アルケミストは彼の身体につかむのに適した、腕の長さの触手を得る。

触手は完全に彼の制御下にあり魔法か大きな衣類でないと隠すことができない。

触手はアルケミストにラウンドごとの追加攻撃やアクションを与えることはないが、彼は触手攻撃 (中型サイズのアルケミストで1d4ダメージ、小型サイズで1d3ダメージ) と一緒につかみ能力 (Pathfinder RPG Bestiary 301 ページ参照) を行うことができる。

触手はアルケミストの本来の腕と同様にアイテムを起動するか持つことができる (例えば、アルケミストが片手で武器を振り回し、触手でポーションを持ち、3番目の手で爆弾を投げるということを可能にする)。

腕と異なり、触手は魔法アイテムの装備部位を持たない。

**腫瘍の使い魔 (変則)**：アルケミストは彼の身体に、通常彼の背中かお腹に微小か超小型の腫瘍を作りだす。

標準アクションとして、アルケミストは漠然と使い魔に適した1種類の動物 (コウモリ、猫、など) に似ている別個のクリーチャーとして腫瘍を彼の身体から取り外し、独立したクリーチャーであるかのように、動き回らせることができる。

腫瘍は標準アクションとしてアルケミストに再び取り付けることができる。

腫瘍はすべてのそれが似ている動物 (例えば、コウモリのような腫瘍は飛ぶことができる) の能力とアルケミストの術者レベルに基づいた使い魔能力を持っている (若干の使い魔能力がアルケミストにとって無駄であるかもしれない)。

腫瘍は付いているか離れているかに関わらずアルケミストの使い魔として機能する (技能ボーナスの供給、《鋭敏感覚》の特技、など)。

アルケミストに付いているとき、腫瘍は高速治癒5を持つ。

アルケミストのエキスや変異薬は使い魔の能力の呪文共有と接触呪文伝達のような目的の呪文とみなされる。

腫瘍の使い魔を失うか死なせた場合、特別な儀式の費用として、ウィザードのレベル毎に200gpを支払うことで、1週間後に、新たに使い魔を得ることができる。

この儀式には8時間を必要とする。

**痕跡の腕 (変則)**：アルケミストは彼の胴 (左側か右側) に新しい腕を得る。

腕は完全に彼の制御下にあり魔法か大きな衣類でないと隠すことができる。

腕はアルケミストにラウンドごとの追加攻撃やアクションを与えることはないが、腕は武器を振り回しアルケミストの攻撃手順の一部として (二刀流を使って) 攻撃を行うことができる。

腕はアルケミストの本来の腕と同様にアイテムを起動するか持つことができる (例えば、アルケミストが片手で武器を振り回し、別な手でポーションを持ち、3番目の腕で爆弾を投げるということを可能にする)。

腕はそれ自身魔法アイテムの装備部位として「手」と「指輪」 (アルケミストはまだ1度に2つの指輪と2つの手のマジックアイテムを身につけることができるだけだが) を持つ。

アルケミストは最大2つまでこの発見を選ぶことができます。

**翼 (変則)** : アルケミストは1日に彼のキャスターレベルに等しい分数の間フライ呪文と同様に飛ぶことができる、コウモリや、鳥や、蟲のような実用的な翼を得る。

それらの分数は連続する必要はありませんが、1回につき1分は消費しなければならない。

アルケミストはこの発見を複数選択することができます；彼が選択するたび、1日に翼で飛ぶことができる分数は術者レベル分追加される。

この飛行能力は変則能力である。

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。

## 外科医 (アーキタイプ)

解剖学を勉強しこの知識を治療のために使うアルケミストが外科医である。

外科医は以下のクラス特徴を持っている。

**医薬注入**：2 レベルの時点で、外科医の治療呪文のエキスは自動的に注入として働き、アルケミストでない者も使うことができる。

外科医は彼のエキスを準備するときに、彼は彼の医薬注入のどれかあるいはすべてを不活性に提供することに決め、(消費されるか使用するまで、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と異なり) それらを置き換えるために他のエキスを準備することができる。

この能力は毒の使用の能力と置き換える。

**麻酔薬**：5 レベルの時点で、外科医は〈治療〉の技能の使用を痛みを弱める薬で補う方法を学ぶ。

彼はボーナス特技として《技能熟練 (治療)》を得る。

外科医によって行なわれるとき患者を傷つける危険のあるどんな〈治療〉技能の使用 (とげを引き抜くような) でも最小のダメージしか与えない。

この能力は毒に対する抵抗+4 の能力と置き換える。

**死を超える力**：10 レベルの時点で、外科医は 4 レベルのエキスとして彼の処方本にプレス・オブ・ライフを加える。

彼の医薬注入の能力はこのエキスに適用することができる。

この能力は毒に対する完全耐性の能力と置き換える。

**発見**：以下の発見は外科医のアーキタイプを補完する：自然治癒\*、生命霊薬、治癒の接触\*、注入。  
(\*UM で加わった新しい発見)

## クローンマスター (アーキタイプ)

クローンマスターはどのように新しい生命を創造するべきかもっと良く理解するために現存のクローチャーの複製することを実践する。

クローンマスターは以下のクラス特徴を持っている。

**爆弾**：クローンマスターの爆弾はダイス目が通常より 1 段階低いダメージを与える (通常爆弾は d4 を与え、振動爆弾は d3 を与える、など)。

これは他の点では同様に機能する標準的なアルケミストの爆弾のクラス特徴と置き換える。

**レッサー・シミュレイクラム**：7 レベル時点で、クローンマスターは 3 レベルのエキスとして彼の処方本にレッサー・シミュレイクラムを加える。

**復活**：8 レベル時点で、クローンマスターは彼が殺された場合目覚める彼自身のクローンを準備することができる。

クローンの作成には 5000gp の費用がかかり、1 週間の研究期間と、クローンが完全に成長するために追加で 3 週間を要する。

アルケミストが死んだ場合、彼自身にクローン呪文を使ったかのようにクローンが目覚める。

彼は 1 度に 1 つのクローンを不活性のようにすることができる。

クローンマスターに作成された未使用のクローンは腐ることはない。

この能力は毒に対する抵抗+4 と完全耐性の能力と置き換える。

**シミュレイクラム**：13 レベル時点で、クローンマスターは 5 レベルのエキスとして彼の処方本にシミュレイクラムを加える。

**クローン**：16 レベル時点で、クローンマスターは 6 レベルのエキスとして彼の処方本にクローンを加える。

**発見：**以下の発見はクローンマスターのアーキタイプを補完する：器官の保存\*、寄生の双子\*、分身の似姿\*、錬金術の似姿\*。  
(\*UM で加わった新しい発見)

## 内なるアルケミスト (アーキタイプ)

内なるアルケミストは錬金術的な調合物と生命エネルギーの制御をすることで自身に不死を得ることを希望して薬やダイエット、生体内の浄化を学ぶ。

内なるアルケミストたちは彼らの肉体がどのように機能するのか深めた知識から独特な身体的能力を発展させる。

内なるアルケミストは以下のクラス特徴を持っている。

**呼吸の熟達：**1 レベルの時点で、内なるアルケミストは彼の呼吸と彼の身体の中の生命エネルギーの流れをコントロールすることができる。

事前準備なしで、彼は【耐久力】と同じ分数の間息をこらえることができる（この後に、彼は【耐久力】判定をし始めないと窒息の危険を冒さなくてはならない）；全ラウンドアクションをかけて準備することによって、彼はこの持続時間を【耐久力】1ポイントにつき1時間増やすことができる。

アルケミストは彼がペナルティを受け始める前に、食べ物や水なしで通常より2倍持たせることができる。

彼は移動アクションとして彼自身を仮死状態にすることができ、そのまま気絶状態になり完全に死んでいるように見える；彼はあらかじめセットした時間かこの状態に入るときに彼によって設定された条件に応じて目覚める。

この能力は万能投擲術の能力と置き換える。

**ボーナス特技：**内なるアルケミストは《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《頑健無比》、《気の力追加》、《クリティカル強化（素手打撃）》、《神速の反応》、《素手打撃強化》、《鋼の意志》、《武器熟練（素手打撃）》、《朦朧化打撃》をアルケミストの発見の変わりに選択することができる。

**病気の抵抗：**3 レベルの時点で、内なるアルケミストは彼の毒に対するアルケミストクラスボーナスに等しいボーナスを病気に対する全てのセーヴィング・スローに得る。

彼が毒に対する完全耐性のアルケミストのクラス能力を得るとき、彼は同様に病気に対して完全耐性になる。

この能力は即行錬金術の能力と置き換える。

**直感回避：**クラスレベル6以降、内なるアルケミストは通常可能な察知の以前に危険に対処する能力を得る。

彼はACに対する【敏捷力】ボーナスを失っていない限り不可視状態の敵に攻撃されたりした場合でも、立ちすくみ状態になることはなくなる。

とはいえ、動けない状態になったり、敵が彼に対してフェイントを成功させた場合（〈はったり〉参照）はACへの【敏捷力】ボーナスを失う。

内なるアルケミストがすでに他のクラスで直感回避を獲得していた場合は、直感回避の代わりに《直感回避強化》を（ログと同様に）自動的に獲得する。

この能力は即行毒の能力と置き換える。

**発見：**以下の発見は内なるアルケミストのアーキタイプを補完する：大いなる精神変異薬\*、自然治癒\*、生命霊薬、精神変異薬\*、上級精神変異薬\*、留まる魂\*、マミー化\*。

(\*UM で加わった新しい発見)

## 精神薬剤師 (アーキタイプ)

たいていのアルケミストが精神的な能力を犠牲にして彼らの身体的能力を引き上げるために変異薬を使う間に、何人かは反対の目的のため—精神と記憶の力を引き上げるために—錬金術を使う。

精神薬剤師は信じ難いレベルの精神の鋭敏さに到達することができますが、彼の身体を長く衰弱させる効果をこうむる。

精神薬剤師は以下のクラス特徴を持っている。

**精神変異薬**：1 レベルの時点で、精神薬剤師は精神変異薬の発見に従い、精神変異薬を作成する方法を学びます。

この能力は変異薬のクラス能力と置き換える（精神薬剤師が変異薬\*を発見として選ばない限り、彼は変異薬を作成することができない）。

**完全なる回想**：2 レベルの時点で、精神薬剤師は彼の記憶力を研ぎ澄ませます。

〈知識〉判定を行うとき、彼は2回目の判定に彼の【知力】ボーナスを足すことができる。

そういうわけで、〈知識（歴史）〉に5ランクと【知力】ボーナス+2を持つ精神薬剤師はこの能力を使って合計+9（5+2+2）の技能ボーナスを持つ。

精神薬剤師はまた何かを思い出すのに【知力】判定を行うときにこの能力を使うことができる。

この能力は毒の使用の能力と置き換える。

**ボーナス特技**：精神薬剤師は《技能熟練（呪文学、真意看破、装置無力化、あらゆる知識、治癒、変装）》をアルケミストの発見の変わりに選択することができる。

**言語**：精神薬剤師は3つの言語を発見の変わりに選択することができる。

**発見**：以下の発見は精神薬剤師のアーキタイプを補完する：大いなる精神変異薬\*、上級精神変異薬\*、変異薬注入。

(\*UM で加わった新しい発見)

## 保存主義者 (アーキタイプ)

何人かのアルケミストは特殊な動物やモンスターを集めて保存することに取り付かれている。

これらの保存主義者は瓶詰めの動物とモンスターを教育道具として使うことができますが、何人かはアルケミストのために短い間戦うそれらを再び活気づける方法を学びます。

保存主義者は以下のクラス特徴を持っている。

**瓶詰めの友 I**：2 レベルの時点で、保存主義者は彼のクラス技能のリストに〈動物使い〉を加える。

保存主義者は1レベルのエキスとして彼の処方本にサモン・ネイチャー・アライ I を加える。

彼がそのエキスを準備するとき、彼は瓶で（術者が呪文を投射するように、彼がエキスを使うままで、保存主義者がクリーチャーを選択しなくてもよいように）実際にごく小さい、保存された検体を準備します。

アルケミストが瓶を開けると、その検体は活性化し通常サイズまで成長して、他の点では召喚されたクリーチャーとして扱われて保存主義者に奉仕する。

持続時間が切れたとき、保存されたクリーチャーは粉になって崩れる。

《招来クリーチャー強化》の特技はこれらの検体に適用される。

この能力は毒の使用の能力と置き換える。

**瓶詰めの友 II**：5 レベルの時点で、保存主義者は2レベルのエキスとして彼の処方本にサモン・ネイチャー・アライ II を加える。

この能力は毒に対する抵抗+4 と置き換える。

**瓶詰めの友 III**：8 レベルの時点で、保存主義者は3レベルのエキスとして彼の処方本にサモン・ネ

イチャー・アライIVを加える。

この能力は毒に対する抵抗+6と置き換える。

**瓶詰め友IV**：10レベルの時点で、保存主義者は4レベルのエキスとして彼の処方本にサモン・ネイチャー・アライVを加える。

この能力は毒に対する完全耐性と置き換える。

**瓶詰め友V**：14レベルの時点で、保存主義者は5レベルのエキスとして彼の処方本にサモン・ネイチャー・アライVIIを加える。

この能力は持続変異薬と置き換える。

**瓶詰め友VI**：18レベルの時点で、保存主義者は6レベルのエキスとして彼の処方本にサモン・ネイチャー・アライIXを加える。

この能力は彼の18レベルの発見と置き換える。

**発見**：以下の発見は保存主義者のアーキタイプを補完する：瓶詰めウーズ\*、器官の保存\*、触手\*、痕跡の腕\*、翼\*。

(\*UMで加わった新しい発見)

## 精神航海士 (アーキタイプ)

精神航海士は彼の知識を意識の異なった状態や他の次元界の存在さえ探求するために使う。

精神航海士は以下のクラス特徴を持っている。

**爆弾**：精神航海士の爆弾はダイス目が通常より1段階低いダメージを与える（通常爆弾はd4を与え、振動爆弾はd3を与える、など）。

これは他の点では同様に機能する標準的なアルケミストの爆弾のクラス特徴と置き換える。

**予知**：5レベルの時点で、精神航海士は2レベルのエキスとして彼の処方本にオーギュリイを加える（このエキスは信仰焦点の物質要素を必要としない）。

この能力は毒に対する抵抗+4と置き換える。

**精神的知覚**：8レベルの時点で、精神航海士は3レベルのエキスとして彼の処方本にクレアオーディエンス/クレアヴォイアンス、スクライミング、スピーク・ウィズ・デッド、ディテクト・スクライミングを加える（スクライミングのエキスは焦点あるいは信仰焦点の物質要素を必要としない）。

精神航海士がスピーク・ウィズ・デッドのエキスを使うとき、彼は死体が聞こえるように話をすることができるようにするよりむしろ死体の中で消えないで残っている精神を聞く力を得ますが、エキスは他の点では呪文と同様に機能します。

この能力は毒に対する抵抗+6と置き換える。

**遠隔意識**：10レベルの時点で、精神航海士は4レベルのエキスとして彼の処方本にセンディング、テレパシク・ボンド、ドリーム、ナイトメア、プレイン・シフト、レッサー・アストラル・プロジェクションを加える（プレイン・シフトのエキスは焦点の物質要素を必要としない）。

この能力は毒に対する完全耐性と置き換える。

**大いなる予知**：15レベルの時点で、精神航海士は5レベルのエキスとして彼の処方本にモーメント・オブ・プレシャンスを加える。

この能力はこのレベルの爆弾のダメージの上昇と置き換える。

**予知の達人**：17レベルの時点で、精神航海士は6レベルのエキスとして彼の処方本にフォアサイトを加える。

この能力はこのレベルの爆弾のダメージの上昇と置き換える。

**発見**：以下の発見は精神航海士のアーキタイプを補完する：永遠ポーション、狂気爆弾、混乱爆弾\*、留まる魂\*、ポーション拡張。

(\*UM で加わった新しい発見)

## 死体蘇生者 (アーキタイプ)

死体蘇生者はどのようにして死体を生命力あふれた外観で満たすか見いだしたアルケミストです。多くの者が生者の世界と死者との間の微妙な境界を探求するために死霊術師と協力して働く。

死体蘇生者は以下のクラス特徴を持っている。

**爆弾**：死体蘇生者の爆弾はダイス目が通常より 1 段階低いダメージを与える (通常爆弾は d4 を与え、振動爆弾は d3 を与える、など)。

これは他の点では同様に機能する標準的なアルケミストの爆弾のクラス特徴と置き換える。

**単純な死体蘇生**：7 レベルの時点で、死体蘇生者は 3 レベルのエキスとして彼の処方本にレッサー・アニメイト・デッド\*を加える。

この能力はこのレベルの爆弾のダメージの上昇と置き換える。

彼がそのエキスを使うとき、それを飲むよりも、彼は 1 時間後に彼の制御下のアンデッドクリーチャーとして目覚める、彼が活性化させるつもり死体に注入する。

エキスは (亜種のゾンビを含めて) ただゾンビを創造するだけである。

この能力はこのレベルの爆弾のダメージの上昇と置き換える。

(\*UM で加わった新しい呪文)

**クリエイト・アンデッド**：13 レベルの時点で、死体蘇生者は 4 レベルのエキスとして彼の処方本にクリエイト・アンデッドを加える。

彼がそのエキスを使うとき、それを飲むよりも、彼は 1 時間後に彼の制御下にないアンデッドクリーチャーとして目覚める、彼が活性化させるつもり死体に注入する。

エキスはただ実体のあるアンデッドを創造するだけである。

この能力はこのレベルの爆弾のダメージの上昇と置き換える。

**グレーター・クリエイト・アンデッド**：15 レベルの時点で、死体蘇生者は 5 レベルのエキスとして彼の処方本にグレーター・クリエイト・アンデッドを加える。

これは他の点ではクリエイト・アンデッドのエキスと同様に働く。

この能力はこのレベルの爆弾のダメージの上昇と置き換える。

**発見**：以下の発見は死体蘇生者のアーキタイプを補完する：永遠ポーション、器官の保存\*、生命霊薬、マミー化\*、錬金術のゾンビ\*。

(\*UM で加わった新しい発見)

## 生体解剖者 (アーキタイプ)

生体解剖者はより良くそれらの機能を理解するために肉体を研究する。

外科医と異なり、生体解剖者の目標は治療ではなく、むしろ多くの人々が邪悪と考えるであろう実験と知識である。

生体解剖者は以下のクラス特徴を持っている。

**急所攻撃**：1 レベルの時点で、生体解剖者は同じレベルのローグと同等の急所攻撃を得る。

キャラクターがすでに別のクラスから奇襲を得ている場合、急所攻撃を与えるクラスからのレベルは急所攻撃の追加のダメージダイスのための有効なローグレベルを決定するために累積する (アルケミスト 1/ローグ 1 のキャラクターは 2 レベルローグのように+1d6 の急所攻撃を持ち、アルケミスト 2/ローグ 1 のキャラクターは 3 レベルローグのように+2d6 の急所攻撃を持つなど)。

この能力は爆弾の能力と置き換える。

**拷問吏の目**：2 レベルの時点で、生体解剖者は1 レベルのエキスとして彼の処方本にデスウォッチを加える。

この能力はこのレベルの爆弾のダメージの上昇と置き換える。

**冷静な解剖学者**：3 レベルの時点で、生体解剖者は彼の〈治療〉技能ボーナスの代わりに〈知識（自然）〉技能ボーナスを使うことができる。

**手ひどい変換**：7 レベルの時点で、生体解剖者は2 レベルのエキスとして彼の処方本にアンスロポーモフィック・アニマル\*を加える。

彼がこのエキスを使うとき、彼は2 時間の外科手術の一部として動物にそれを注入する。

このエキスを外科手術の一部として多数投薬することにより、彼は持続時間に使われたエキスの数を掛ける。

9 レベルの時点で、生体解剖者は3 レベルのエキスとして彼の処方本にアウエイクンとベイルフル・ポリモーフを加える。

彼がアウエイクンあるいはベイルフル・ポリモーフを使うとき、彼は24 時間の外科手術の一部として（植物ではない）目標にそれを注入する。

彼は7500gp を費やすことにより、クリーチャーにアンスロポーモフィック・アニマル\*をパーマネントすることができる。

(\*UM で加わった新しい呪文)

15 レベルの時点で、生体解剖者は5 レベルのエキスとして彼の処方本にリジェネレイトを加える。

**出血攻撃**：生体解剖者は発見の代わりにローグの技の出血攻撃を選択することができる。

**弱体化打撃**：10 レベルの時点で、生体解剖者は発見の代わりにローグの技の弱体化打撃を選択することができる。

**発見**：以下の発見は生体解剖者のアーキタイプを補完する：足留め爆弾\*、疫病爆弾\*、器官の保存\*、寄生の双子\*、痕跡の腕\*、凶暴変異薬、触手\*、腫瘍の使い魔\*、翼\*、毒集中、毒爆弾、分身の似姿\*、錬金術の似姿\*。

(\*UM で加わった新しい発見)