

現代錬金術TRPGアルケミア・ストラグル 誤った記述の修正・訂正

(2021/01/28)

「現代錬金術TRPG アルケミア・ストラグル」(以下本書)にて、ゲームをプレイする際に支障をきたす誤った記述及びわかりにくい表現や、表記揺れ※が存在することが発覚しました。

本PDFファイルは、上記の修正や訂正及び補足についてまとめたものです。

ユーザーの皆様にはお手数をおかけいたしますが、これらの修正点をご確認の上、本書をプレイしていただきますようお願い申し上げます。

※表記揺れ：同じ単語や意味を表す語句であるのに、複数の異なる語句を用いた表現がされている状態。

支障をきたす誤りの訂正

本書内で、錬金術の情報(24～49頁)に関する誤り以外を本項にてまとめています。

	訂正箇所	誤	正
7頁	【奇跡の触媒】の項 項目名	ふりがな「カタリナ」	ふりがな「カタリスト」
23頁	⑥対象の項 2行目	2種類	3種類
52頁	イノセンス専攻のリベリオンス・ギルド 三種のエリクサー	身体30 意思50 神秘100	身体60 意思75 神秘45
52頁	イノセンス専攻のリベリオンス・ギルド 携行品	Sストレージ：試験管、手鏡、スカーフ、香水 Mストレージ：救急箱、折りたたみ傘 Lストレージ：なし	Sストレージ：ナイフ、スタンガン、ライター、なし Mストレージ：包帯、ロープ Lストレージ：ロードバイク
52頁	アクワイアード専攻のH.E.A. 三種のエリクサー	身体30 意思50 神秘100	身体80 意思80 神秘20
60頁	【DM(ダメージ)】の項 6行目	ゲージ	属性
60頁	【ブレイク】の項 6行目	ゲージ	属性
60頁	柱【ブレイク】の項 1行目	ミドルシーケンス	ドラマシーケンス
62頁	柱【判定の成否】の項 1行目	ミドルシーケンス	ドラマシーケンス
69頁	③戦闘前ウルダイスの獲得 1行目	ミドルフェイズ	ドラマシーケンス
70頁	ウルダイスの獲得 7行目	3D	4D
73頁	ステップ①『アタックに使う錬金術を宣言し、攻撃対象と攻撃ゲージの選択』の項 項目名	ゲージ	属性
88頁	錬金術の学位 3行目	上から	下から
147頁	PC②／情報深度：2 タイトル※	PC①	PC②
149頁	PC④／情報深度：2 タイトル※	PC①	PC④

※この項目は、サンプルシナリオの内容に関わる修正のため、ネタバレに注意して参照してください。

よくある質問に対する回答

ピックダイスがロールダイスを上回る場合

「1D▶2D」のように、最終的にピックダイスがロールダイスを上回った場合は、ロールダイスの数までしかピックすることができません。

例えば「8D▶10D」の場合は8Dをロールし、8Dをピックし達成値を算出します。

口出しに関するゲームデザイン意図

本書ではいくつか、他のPLへの口出しを禁止するルールが存在します。

これは「他PLの行動を決めつけることの防止」を意図して設定しています。

行動を決めつける、というのは例えば「PL①さんが、まずエネミーAにXXの錬金術で攻撃して、属性をブレイクできたらXXを追加で発動して、PL②さんがその攻撃にXXを発動してください」というような、あたかも命令のような発言をすることです。

本書はPLが自分のPCの行動を、自分の意思で決めることに重きを置いており、その機会を奪うような発言を防止するため、これらのルールを定めています。

他のPLの意思決定の自由を奪うことのない場合は、「私はロールダイスを増やす錬金術あるよ」「先にXXを

倒してほしいな」というように提案したり、相談することは自由です。また、攻撃の行動順などを話し合うことも可能です。

ただし、アクション宣言(71頁)において、どのキャラクターを攻撃対象に選択し、誰がバックアップを行うかという点は相談することはできません。

これは意思疎通が困難な戦場での一場面や、一瞬で判断をしなければならない緊迫感を演出するためのルールデザインであり、意図的に制限を設けています。

アクション宣言で相談を行いたい場合は、錬金術の「伝令の杖(25頁)」を使用する必要があります。

アクション宣言時以外に関しては、節度を保った範囲で相談しても構いません。

キャラクターシートとセッションシート

自身が作成するPCの情報は、「キャラクターシート」と「セッションシート」に書き込みます。

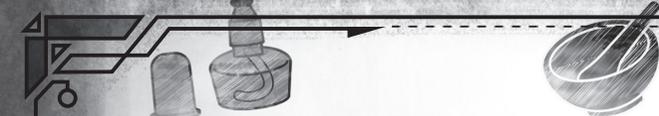
キャラクターシートには、セッション中に変更のない情報を記入し、主にドラマシーケンスで使用する情報をまとめています。

セッションシートは、セッション中、しばしば値に変動があったりする情報や、戦闘中に参照するデータを管理するためのシートとなっています。

錬金術の参照方法についての補足

錬金術データの参照方法について、よりわかりやすいように、②③⑤⑥について補足を行います。

① ノーム・クライベウス 【土よ、盾壁を築け】	② タイプ	③ 種類	④ バスト	⑤ タイミング	⑥ 対象
	支	サポート	2	ロール前	自身/他
効果 ⑦ 「意思」を含まない攻撃ロールダイスを-2Dする。					
概説 ⑧ 1界の範囲内に、土や岩で、壁を構築する。					
条件 ⑨ 土や石を媒体とする。 媒体として消費した材質、量で壁を構築できる。					



①錬金術

この錬金術の名称です。独学で学んだ者は独自の名前を付けることがあります。再現される現象は共通です。

自由にリネームしても構いませんが、セッション開始前の準備の段階で、GMや他PLに了承をとってください。

②タイプ

この錬金術がどのような影響をもたらす術かを表しています。

錬金術を習得する際の指標として記されており、習得している6つの錬金術の中でどのタイプが多くを占めているかが、そのキャラクターの役割や得意な分野を示します。

タイプは次の4種類が存在します。

●「**攻(撃)**」: 直接ダメージを与えることができる錬金術です。このタイプが多いほど、瞬間的なダメージ量に優れます。敵を倒したり、戦闘の特定の条件を満たす場合に有効です。

●「**支(援)**」: 自身や味方を強化し、戦闘を優位に進めることができる錬金術です。習得することで、戦闘でのバランスが良くなります。

●「**防(御)**」: 相手の攻撃や特殊な効果を防ぎ、被ダメージを減らしたり悪影響を防ぐ錬金術です。何かを守りたい場合に有効です。

●「**妨(害)**」: 他キャラクターの行動を阻害する錬金術です。誰かの目的や行動を邪魔したい場合に有効です。

③種類

この錬金術のゲーム上の処理に使用する区分です。下記の3種類が存在します。

●「**アタック**」: コストを支払い、攻撃を行う錬金術。

●「**サポート**」: コストを支払い、アタックやその他行動に割り込んで発動できる錬金術。

●「**常時**」: コストを支払わず、発動できる錬金術。発動した場合の効果は、この錬金術に貯まったストックの数に応じて変化します。

[] の表現については、「常時錬金術の [] レベル表現」(75頁)を参照してください。

④コスト

この錬金術を発動するために、必要なコストです。

コストは、各錬金術ごとに貯められたストックから支払います。

⑤タイミング

この錬金術を発動できるタイミングです。

タイミングに関する詳細は「アタック錬金術の処理」(73頁)を参照してください。



⑥対象

この錬金術を発動できる対象です。

「自身」「他」「自身/他」「特殊」「一」の5種類あります。

●「**自身**」……「自身」か「自身を対象とした術」に対して発動できることを意味します。

●「**他**」……「他のキャラクター」か「他キャラクターを対象とした術」に対して発動できることを意味します。

●「**自身/他**」……「自身、他のキャラクター」か「自身か他のキャラクターを対象とした術」に対して発動できることを意味します。

●「**特殊**」……効果内に記載されている処理に従うことを意味します。

●「**一**」……アタック宣言の際に、選択したキャラクターが対象となることを意味します。

最終的な対象が「他」を含む場合は、バックアップの時にしか使用できません。

⑦効果

この錬金術を発動した場合の効果です。

⑧概説

この錬金術がどのような現象を起こしているかを説明したものです。

ドラマシーケンスでの演出等に活用してください。

クライマックスシーケンス時には、錬成結界レゾナンスの効果により、記載されている範囲や威力が大幅に向上します。

⑨条件

この錬金術を安定して発動させるために必要な条件です。ドラマシーケンスでの演出等に活用してください。

クライマックスシーケンス時には、錬成結界レゾナンスの効果により、これらの条件はすべて無視することができます。

秘術は、膨大な儀式的手順が必要でありドラマシーケンスでは発動すらできません。

【用語の追加定義】

効果に出てくる用語の定義を追加します。

・**出目**: nDで振ったダイスそれぞれの目の値ことを指します。例として、3Dを振った際にダイスの目の値が2、3、5であれば、それらをそれぞれのダイスの『出目』として扱います。また、出目の合計値とは振った出目すべてを合算した値を指します。

・**攻撃**: 「種類: アタック」の錬金術を指します。



錬金術の情報に関する誤りの訂正および修正

本書の24頁から49頁に記載されている錬金術の情報に、ゲームをプレイする際に支障をきたす誤った記述がございました。

本書をお買い求めいただいたユーザーの皆様にご不便、ご迷惑をおかけしておりますことを、改めて深くお詫び申し上げます。

錬金術の情報はゲームをプレイする際に頻繁に参照する部分であり、ユーザーの皆様には修正・訂正を照らし合わせていただくお手間を取らせること考慮し、修正・訂正の有無にかかわらず、正しい表記に修正した全ての錬金術の情報を本PDFファイルに掲載しました。

修正・訂正を行った箇所は異なる色の文字で記載しています。次項「修正・訂正箇所の一覧」の後に掲載しています。

加えてゲームをプレイする際に支障をきたす誤った記述以外で、錬金術の情報に存在したわかりにくい表現や、表記揺れ（同じ単語や意味を表す語句であるのに、複数の異なる語句を用いた表現がされている状態）を改善するための修正・統一を行いました。

ルール上の処理は、修正前の本書の表記と同様です。わかりやすい表現への修正・統一に関しては、ユーザーの皆様には修正・訂正を照らし合わせていただくお手間を取らせることへの考慮と、ゲームをプレイする際に支障をきたす誤った記述の修正・訂正部との誤認識を防止するため、異なる色の文字で記載しておらず、次項の修正・訂正箇所の一覧に掲載しておりません。

あらかじめご理解賜りますようお願い申し上げます。

——わかりやすい表現への修正・統一の例

- 『攻撃を受ける』と『与えられる』などの表記の混在
→「攻撃が行なわれる」に統一
- 『全属性』と『全ての属性』の表記の混在
→「全ての属性」に統一
- DMを表す『「N」点』と『「N点」』の表記の混在
→『「N」点』に統一
- 効果の対象の明文化 等

修正・訂正箇所の一覧

学派錬金術

【欺瞞の豎琴】(24頁)

誤 タイミング:「開始時」

正 タイミング:「終了時」

【雄弁な葦笛】(24頁)

誤 対象:「任意」

正 対象:「一」

【伝令の杖】(25頁)

誤 タイミング:「一」

正 タイミング:「特殊」

フラスコ・エスコーラ

【狂感覚】(27頁)

誤 タイプ:「支/妨」

正 タイプ:「攻」

【相互感】(27頁)

誤 タイミング:開始時

正 タイミング:特殊

・『 』内を追記

効果:この錬金術のストックが[3/10/15]の時『かつ2ndウルダイス開始時に』発動できる。

【物体奪胎】(27頁)

誤 タイプ:「防」

正 タイプ:「攻」

ルーツレス

【悪路の歩き方】(28頁)

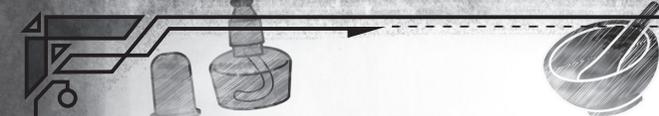
誤 効果:「自身」

正 効果:「対象」

【凄い動き方のコツ】(28頁)

誤 タイミング:「開始時」

正 タイミング:「ロール後」



【もっと使い勝手良く】(28頁)

誤 タイミング:「開始時」

正 タイミング:「特殊」

【深呼吸すると良いことあるよ】(29頁)

誤 タイミング:「常時」

正 タイミング:「ロール前」

アイザック技研

【堅牢構造】(31頁)

誤 タイミング:「ロール後」

正 タイミング:「終了時」

リベリオンズ・ギルド

【願い叶えし呪剣】(32頁)

誤 タイプ:妨

タイミング:「ロール後」

正 タイプ:防

タイミング:「終了時」

【打消しの腕】(33頁)

誤 タイプ:「攻/妨」

種類:「アタック」

タイミング:「一」

対象:「一」

正 タイプ:「妨」

種類:「サポート」

タイミング:「特殊」

対象:「特殊」

・『 』内を追加

効果:これは例外的に、『どの宣言を行っていても』無効にしたい術の発動直後に割り込んで使用できる。

【術縛の紐】(33頁)

誤 タイプ:「防」

種類:「サポート」

タイミング:「ロール後」

対象:「自身/他」

正 タイプ:「攻/妨」

種類:「アタック」

タイミング:「特殊」

対象:「一」

【代償強化の匣】(33頁)

誤 タイプ:「攻」

種類:「アタック」

コスト:「5」

タイミング:「一」

対象:「一」

正 タイプ:「支」

種類:「常時」

コスト:「一」

タイミング:「特殊」

対象:「自身」

・『 』内を追加

効果:この錬金術のストックが [0/9] の時、『必ず発動する。』

H.E.A.

【一四型偽標的】(34頁)

誤 コスト:「一」

効果:「自身か味方に行なわれる」

正 コスト:「7」

効果:「エネミー以外のキャラクターに行われる」

【二〇型閃光灯】(35頁)

誤 効果:錬金術か攻撃を選択し、そのサイクル中使用できなくする。

正 効果:錬金術かアクションを1つ選択する。そのラウンド中、選択された錬金術かアクションを行えなくする。

【七型掘削杭】(35頁)

誤 効果:この攻撃に対し望まない [防御] の錬金術の効果を受けない。

正 効果:この攻撃のロールダイスとピックダイスは減少されない。

専攻錬金術

エレメント

【土よ、盾壁を築け】(36頁)

誤 タイプ:「支」

正 タイプ:「防」

【風よ、行路を走れ】(36頁)

誤 タイミング:「ロール後」

正 タイミング:「ロール前」



【泥沼よ、絨毯と成れ】(37頁)

誤 タイプ:「攻/妨」

正 タイプ:「妨」

アルケミア

【爆塵】(38頁)

誤 対象:「一」

正 対象:「特殊」

インフォーマント

【ブラッククラック.cmd】(40頁)

誤 効果:サポート状態

対象:「一」

正 効果:バックアップを宣言した場合のみ

対象:「特殊」

【プロジェクション.ret】(40頁)

誤 タイミング:「ロール後」

正 タイミング:「ロール前」

イノセンス

【窓】(42頁)

・『 』内の追記

また、『以降このアクション中に』その攻撃は

【雪】(42頁)

誤 対象:「一」

正 対象:「特殊」

【洞】(42頁)

誤 タイプ:「支」

正 タイプ:「防」

アクワイアード

【MANIPULATE】(45頁)

誤 タイプ:「妨」

正 タイプ:「支」

【ASSAULT】(45頁)

誤 タイプ:「攻/妨」

正 タイプ:「攻」

秘術

学派秘術

【命絶つ鎌刀】(46頁)

誤 種類:「アタック」

タイミング:「任意のほにゃ」

対象:「一」

正 種類:「サポート」

タイミング:「特殊」

対象:「特殊」

・『 』内追記

任意のタイミングで発動することができる。

【フラスコの悪魔】(46頁)

誤 タイプ:「支」

正 タイプ:「攻」

【魅力的な錬金術生活】(46頁)

誤 効果:「味方キャラクター」

正 効果:「自身を除いたPC」

【細胞崩壊理論】(47頁)

誤 種類:「攻撃」

正 種類:「アタック」

共通の修正

修正前 効果:「任意の対象1体」

修正後 効果:「対象」

アタックを宣言する対象は常に1体であるため、1体の表現を削り、よりわかりやすい表現に統一しました。処理そのものに変化はないため、異なる色で記載していません。

また「一」はアタックを宣言した対象を代入します。「特殊」とある場合は、本文の記載に従ってください。

●錬金術タイプを表すアイコンの説明



攻(撃)



防(御)



支(援)



妨(害)



神秘結社ヘルメス／学派錬金術

この世界に錬金術をもたらしたとされる神祖ヘルメスを崇める宗教団体です。

学派の理想は『錬金術の根源に到達すること』です。

根源到達の証として、神祖ヘルメスの再臨を目標としています。

学派錬金術の名称には、神祖ヘルメスの伝承になぞらえた名称が多く使用されています。

セーマ・アルバ 【欺瞞の豎琴】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
支/妨	サポート	4	終了時	自身/他

効 この錬金術は、対象が行った攻撃の最終的なDMが算出されてから発動できる。

果 対象が行った属性1つのみへの攻撃を別の属性へと変更できる。

概 生成したものを破壊する。

説 破壊した光景を視た者の感覚を狂わせる。

条 陶器や金属を媒体にして発動する。

件 壺や絵画、楽器など高価に見えるものを生成する。

ミラーレスフィリソ 【雄弁な葦笛】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
攻	アタック	3	—	—

効 対象の「意思」か「神秘」へ「3D▶2D」DMを与える。

概 生成したもので音を鳴らす。

説 音を聞いた者は、一時的に錬金術の使用者の行動をすべて好意的に捉えるようになり、反応速度が鈍くなる。

条 手のひらに収まる硬質な素材を媒体として発動する。

件 音の鳴るものを生成する。

オディコス・カペロ 【道指す旅行帽】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
防	常時	—	ロール前	自身

効 この錬金術のストックが「5/10/15」の時、発動できる。

果 自身が行う攻撃のロールダイスを「+1D/+2D/+3D」する。

概 変形させた装飾品を身につけると、エリクサーの流れを視ることができるようになる。

説 相手が発動しようとする錬金術や行動を予測することが可能になる。

条 布類を媒体にして発動する。

件 それらを帽子やマフラー等の装飾品へと変形させる。

キレボ・ガンティア
【義賊の手袋】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
支/妨	常時	—	終了時	自身

効果 この錬金術のストックが [3/6/9] の時、発動できる。
自身が一度の攻撃で「10」点以上のDMをボスに与えた時、ボスの任意の錬金術1つのストックを [1/2/3] 減少させる。
その後、自身以外の任意のキャラクター1体に「減少させたストック」に等しい個数のウルダイスを獲得させる。

概要 変形させたものを装備して、対象に触れると対象のエリクサーを吸収する。
説明 エリクサーを吸収された対象は、一定時間酩酊したような状態となる。

条件 布類か金属を媒体として発動する。
手袋か籠手へと変形させる。

コロス・ソーニ
【舞踏のベルト】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
防/攻	サポート	5	ロール後	自身

効果 自身のみ、かつ属性1つのみへの攻撃が行われた時、発動できる。
相手が振ったロールダイス分のダイスを振り、そのダイスの出目の合計を比べ合い、下記の処理を行う。
結果 ●上回っていた場合：その攻撃を無効にし、「自身のロールダイスの出目の合計値」点のDMを相手に与える。
●下回っていた場合：その攻撃を無効にし、「相手のロールダイスの出目の合計値」点のDMを自身を受ける。
●同値の場合：その攻撃を無効にし、互いに「ロールダイスの出目の合計値」点のDMを受ける。

概要 生成したアイテムを身につけている間、自身の身体が衝撃を吸収し、それを相手に返すカウンターを行うことができるようになる。

条件 革を媒体にして発動する。
ベルトや、プレスレット等のアクセサリを生成する。

オラノス・サンダリア
【空駆ける革靴】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
防	サポート	4	ロール後	自身/他

効果 対象に行われた「神秘」のみへの攻撃のロールダイスの出目を確認した後、発動できる。
結果 その攻撃のピックダイスを-3Dする。

概要 エリクサーによって生成されたものを踏んで歩くことができるようになる。
説明 生成された靴等を通す限り、その生成物の影響を受けない(放たれた錬金術を踏んで歩くことも可能)。

条件 革や植物を媒体として発動する。
靴や、ソールを生成する。

レゴ・バストーニ
【伝令の杖】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
支	サポート	3	特殊	特殊

効果 全員のアクション宣言後、発動できる。任意のPCを「任意の数」選択する。
結果 選択された対象のPC同士は、話し合いを行った上でアクション宣言を変更できる。

概要 生成した杖で音を鳴らすと、音を聞いた対象へ伝えたいメッセージや映像を直接脳内へ送ることができる。

条件 金属や、木材を媒体として発動する。
杖を生成する。



フラスコ・エスコーラ / 学派錬金術

錬金術師を育成する学園と、その学園を運営する財団です。

学派の理想は『錬金術師が力に溺れない世界』です。

若い錬金術師が力の扱い方を間違えないよう、保護と育成を行っています。

力の使い方という倫理的、精神的な学問に触れ続けたことから、学派錬金術の名称には哲学用語が多く使用されています。

リバイブ・キャット 【換測者】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
支	サポート	2	開始時	他

効 対象が行った攻撃の属性を、任意の属性に変更する。
果 これは対象が了解していないと変更できず、また属性1つへの攻撃にのみ行える。

概 対象が認識した事象を書き換える。
説 出会った人物を、別の人間へ。爆発事故は、花火だった、といったように記憶を操作できる。

条 対象の視界を1秒以上暗く(明かりを消したり、目隠しを行うなど)した上で、対象の頭部に触れる。
件

デモンズ・アイ 【近未来視】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
防	サポート	5	ロール後	自身

効 自身に行われた「神秘」を含まない攻撃のロールダイスの出目を確認した後、発動できる。
果 「2D」を振る。出た出目の中で、最も高い出目以下のロールダイスをすべて取り除く。この「2D」の結果はいかなる効果でも修正できない。

概 4秒後までの動くものの軌道を予測することができる。
説

条 予測したい範囲に、光を照射し、音を反響させる。光と音は同時に発生させなくて良い。
件 この2つを浴びせた対象の軌道を予測できる。

アイデア・ティルギア 【理創造】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
支	サポート	2	ロール前	自身/他

効 対象が行う攻撃のロールダイスを+2Dする。
果

概 自身がイメージした物体を生み出す錬金術。ただし、複雑な構造や機能のものは外見しか再現できない。
説 (例えば拳銃を生み出したとしても、発砲できないモデルガンのようなものとなる。ロープ等の単純なものは機能する)

条 生み出した物質像を明確にイメージする。その際、媒体にしたものが素材となり生成される。
件 外見上は、素材に左右されずイメージしたもの通りとなる。

ホワイト・レイブ
【狂感覚】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
攻	アタック	4	—	—

効果 対象の「意思」と「神秘」へ「3D▶3D」DMを与える。

概要 折った紙を蝶のように動かしたり、無機物に生命のような動きを与える錬金術。
説明 作り出された疑似生命体に触れた対象は、意識が混濁し卒倒する。

条件 既存の生命を明確にイメージする。
その生命とある程度、近い形をしたものを媒体とする。

クオリアリティ
【相互感】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
支	常時	—	特殊	特殊

効果 この錬金術のストックが「3/10/15」の時かつ「2ndウルダイス獲得」開始時に発動できる。
任意のキャラクターを「任意の数」選択する。
それらのキャラクターはこのラウンドの2ndウルダイス獲得数を「+2D/+3D/+4D」する。

概要 自分を中心とした半径10mにいる人間の五感情報に接続し、把握することができる。
説明 接続している対象には、自身の五感情報を送信することも可能。

条件 共有したい五感に、自身が発生させた強い刺激を与える。視覚であれば、強い光など。
与えた後、自身の視界と対象の視界が繋がる。

スワップ・シップ
【物体奪胎】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
攻	アタック	4	—	—

効果 対象の任意の属性1つへ「3D▶2D」DMを与える。

概要 対象の構成をそのままにして、その材料・素材だけを媒体と置き換える。例えば、木の板に対して鉄の媒体を使用すると鉄の板となり木材が残る。脆いものと置き換えることも可能。

条件 置き換えたいものを媒体とする。

フィロソフィ・ドール
【泥人形】

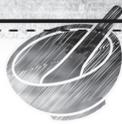


タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
防	常時	特殊	ロール後	自身

効果 この錬金術のストックが「7」以上かつ自身がDMを「1」点以上受けた時、必ず発動する。
「1D」を振る。出目が「4」以上だった場合、受けたDMをすべて0点に変更し、コストを「7」支払う。
出目が「3」以下だった場合、コストを支払わずそのままDMを受ける。

概要 外見からでは区別がつかない自分と全く同じ姿をした人形を生み出す。作成された人形は、術者と感覚を共有し、ある程度自由に動かすことができる。一定の時間が経過したり、術者から遠くに離れた時、強い衝撃を受けると元の素材に戻る。

条件 自分と同じ体積の、同一物質を媒体として生成する。
泥や、コンクリート等、まどまどいて量の多い素材が推奨される。



ルーツレス／学派錬金術

どの学派にも所属していない錬金術師の総称です。そのため、正確には組織ではありません。

学派の理想は『理想に縛られないこと』です。

組織や社会のしがらみを嫌い、自由を愛する者がルーツレスになることを望みます。

サバイバルスキルと錬金術を組み合わせた作られた過去と口伝による伝承が多いことから、学派錬金術の名称はアウトドア用語と初代学長の教えの言葉が組み合わされて体系化されていきました。

ト レ ッ キング 【悪路の歩き方】



タイプ

支／防

種類

サポート

コスト

3

タイミング

ロール前

対象

自身／他

- 効 以下の効果のいずれか1つを選択して発動する。
- 果 ●対象が行う「身体」のみへの攻撃ロールダイスを+3Dする。
●対象へ行われる「身体」のみへの攻撃ロールダイスを-3Dする。

概 エリクサーを足腰に巡らせ、不安定な足場を走破する。

説 熟練者は壁面を走ることもできる。

条 発動後、触れた場所（生物以外）が媒体として消費される。

件 消費できない場合、走破できない。

バ ト ニング 【もっと強くする方法】



タイプ

支

種類

サポート

コスト

2

タイミング

ロール前

対象

自身／他

- 効 対象が属性1つのみへの攻撃を行う時、発動できる。
- 果 その攻撃のロールダイスとピックダイスをそれぞれ+1Dする。

概 錬金術の威力を増大させる薪のような物質を生成する。

説

条 手に収まる物体を媒体とし、エリクサーを付与する。

件 強化したい錬金術に着弾させる。

ソ リッド・ステイク 【凄い動き方のコツ】



タイプ

支

種類

サポート

コスト

2×N

タイミング

ロール後

対象

自身／他

- 効 対象が属性1つのみへの攻撃を行う時、発動できる。
- 果 その攻撃のピックダイスを+NDする。

概 着弾した箇所に足場となる杭を発生させる。杭は、術者が望めば弾力を持ち、着地時に衝撃を吸収させて安定させたり、

説 杭からの跳躍の勢いを向上させる。

条 釘などの細い棒状のものを媒体として投擲し、変化させる。

件

【もっと使い勝手良く】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
支	常時	—	特殊	自身

効 この錬金術のストックが [4/9/13] の時、発動できる。
果 自身がウルダイスを獲得する時、そのウルダイスの獲得数を [+1D/+2D/+3D] する。

概 対象に、振りかけた物質が持つ特性を一時的に付与させる。
説 例えば、対象にコンクリートを付与すると対象はコンクリートのようになくなる。

条 任意の物質を媒体とする。
件 それらを砕いて、対象に振りかける。

【安全な場所作り】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
防	サポート	3	ロール後	自身/他

効 対象1体のみへ行われた攻撃のロールダイスの出目を確認した後、発動できる。
果 その攻撃のビックダイスを -1D する。

概 即席のシェルターを作る。強度は素材に依存するが、身を隠すには十分。
説

条 自身の身を覆えるほどの量がある素材を媒体とする。
件 シェルターの属性は媒体とした物体によって構築される。

【嫌なことの一時凌ぎの仕方】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
防	サポート	6	ロール後	自身

効 自身へ行われた攻撃のロールダイスの出目を確認した後、発動できる。
果 「意思」と「神秘」を含む攻撃の全てのビックダイスを -3D する。

概 危機を回避するため、瞬間的に多量のエリクサーで身を覆う。錬金術による攻撃を防ぐ。
説 ほぼノーモーションで行えるが、時間的な制限がある。

条 息を極限まで吐き出し、止める。
件 止めている間だけ効果が適用される。

【深呼吸すると良いことがあるよ】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
支	常時	—	ロール前	自身

効 この錬金術のストックが [3/6/9] の時、発動できる。
果 自身の行う攻撃のロールダイスを [+1D/+2D/+3D] する。

概 周囲の錬金術師が大気中に漏らしたエリクサーを吸収する独自の呼吸法。
説 瞬間的に肉体能力を向上させ、人間を超えた動きが可能。

条 錬金術師が周囲に存在しているか、錬金術が発動された空間で深呼吸を行う。
件



アイザック技研／学派錬金術

知識欲や研究欲に駆られた錬金術師が集う研究所です。

学派の理想は『錬金術と科学を再統合した新たな技術の誕生』です。

万有引力を発見したアイザック・ニュートンが設立した錬金術研究所が前身です。

設立後、フランスで多くの研究成果を遺したため、学派錬金術の名称にはフランス語の研究用語が多く使用されています。

アータック

【襲撃方程式】



タイプ

支／妨

種類

サポート

コスト

3

タイミング

ロール前

対象

自身／他

効 以下の効果のいずれか1つを選択して発動する。

- 対象が行う攻撃のピックダイスを+1Dする。
- 対象へ行われる攻撃のロールダイスを-3Dする。

概 対象の身体の動きを自動化し、最適な行動を取れる。
説 発動した後、その分野のプロと同じような振る舞いができる。

条 自動化したい対象を、撮影する。
件

アンフレイヤ

【脆弱性解析】



タイプ

支

種類

サポート

コスト

3

タイミング

ロール後

対象

他

効 対象が攻撃によってDMを「1」点以上与えた時に発動できる。
果 DMを与えた属性のうちいずれか1つにさらに「5」点DMを与える。

概 構築が脆い部分を発見する。
説 錬金術で構築された障壁なども対象。

条 対象を液体で濡らす。
件 濡れた範囲内で脆い構造が感知できるようになる。

ウルー

【第二流転の法則】



タイプ

防

種類

サポート

コスト

6

タイミング

ロール後

対象

他

効 対象に行われる攻撃のロールダイスの出目を確認した後、発動できる。
果 その攻撃の「5～6」の出目のロールダイスをすべて「1」に変更する。

概 力の流れを可視化し、減衰させる。
説 飛来する弾丸も素手で掴める程度まで減速させる。

条 可視化したい対象に、光を照射する。
件



ウグモンティ

【疎通回路】



タイプ

支

種類

サポート

コスト

4

タイミング

開始時

対象

他

効 対象を1体選択し、発動できる。
果 そのキャラクターのストックをすべて+1する。

概 対象のエリクシル細胞をより活性化させる。
説 大気中に残留したエリクサーなどもより鮮明に捉えることができる。

条 活性化させたい対象に、霧状のものを吹きかける。
件

ジュリア

【堅牢構造】



タイプ

防

種類

サポート

コスト

4

タイミング

終了時

対象

他

効 対象にDMが発生した時、発動できる。
果 そのDMを「7」点減少させる。複数の属性にDMが発生した場合には、それぞれ減少させることができる。

概 対象の硬度、もしくは錬金術に対する硬度を上昇させる(自身を硬化することはできない)。
説

条 硬度を上げたい対象に、一定の衝撃を加える。
件

シェーン

【高反発力場】



タイプ

防

種類

サポート

コスト

3

タイミング

ロール後

対象

自身

効 自身に行われた属性1つのみへの攻撃のロールダイスの出目を確認した後、発動できる。
果 その攻撃のビックダイスを-2Dする。

概 自身の周囲を覆うような力場を形成する。
説 物質や、エリクサーで生成されたものすべてが自身を避けるようになる。

条 円の中に自身が存在すること。
件 円がきちんと繋がっていることが認知できていないと発動できない。

ポバビリティ

【乱数維持定数】



タイプ

支

種類

サポート

コスト

3

タイミング

ロール後

対象

他

効 対象がロールダイスの出目を確認した後、発動できる。
果 対象は任意のダイスを選択し、それらを一度だけ振り直すことができる。

概 乱数の発生を解析し、次の乱数を調整する。
説

条 乱数を発生させる装置に10秒以上触れる。
件 この時、皮膚で直接触れてはならない。



リベリオンズ・ギルド／学派錬金術

錬金術を憎む錬金術師の組織です。

学派の理想は『錬金術を根絶すること』です。

錬金術を発展する者、悪用する者を排除することが活動内容です。

学派錬金術の名称には、破壊を印象付ける古今東西の神話や伝説に登場する武器、道具が多く使用されています。

ギューゲース

【姿隠しの指輪】



タイプ

妨

種類

サポート

コスト

7

タイミング

開始時

対象

自身／他

効 任意の対象1体を選択する。
果 発動したターンの間、対象はいかなるキャラクターからも「アタック、サポート」の対象に選択されない。

概 短時間の間、世界から透明になれる指輪を生成する。
説 いかなるセンサーや錬金術でも観測されない。

条
件 リング状のものを媒体とする。

テイルフィング

【願い叶えし呪剣】



タイプ

防

種類

サポート

コスト

3

タイミング

終了時

対象

自身

効 自身へ「意思」か「神秘」の属性への攻撃が行われDMが発生した時、発動できる。
果 最終的なDMの算出後「3D▶2D」を振り、その達成値だけDMを減少させる。このダイスは減少されない。

概 小型のナイフを生成する。これは、錬金術によって作られたモノのみを斬ることができる。
説 リベリオンズ・ギルドの悲願を果たすべく開発された錬金術。

条
件 ガラスと硬度のある物体と、少量の液体を媒体とする。

【錬金術師殺しの剣】



タイプ

攻

種類

アタック

コスト

5

タイミング

—

対象

—

効 対象の任意の属性1つへ「4D▶3D」のDMを与える。
果 この攻撃のDMの計算後「相手のストックの合計点の半分」点、さらにその属性へDMを与える。

概 錬金術師を殺す為の剣を生成する。
説 既存のナイフなどを加工すると、エリクシル細胞が活性化している人間だけを斬ることができる。

条
件 刃引きされているナイフ、もしくはナイフ状のものを媒体にする。

アガートラム 【打消の腕】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
妨	サポート	4	特殊	特殊

効果 「ロールダイス、もしくはピックダイス」を減少させる錬金術の発動後に発動できる。その錬金術を無効にする。
これは例外的に、**どの宣言を行っていても無効にしたい術の発動直後に割り込んで使用できる。**

概説 錬金術の発動を無効化する籠手(ガントレット)を生成する。無効化するためには発動しようとしている錬金術の媒体や術者、エリクサーのいずれかに触れなくてはならない。

条件 鉱石を砕いた粉を媒体とする。
それらを自分の腕にまぶす。

グレイブニル 【術縛の紐】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
攻/妨	アタック	5	特殊	—

効果 対象の「身体」か「神秘」へ「3D▶3D」のDMを与える。
「12」点以上のDMを与えた場合、次の効果を発動できる。
●対象の「種類：アタック」錬金術を1つ選択し、そのピックダイスを永続で-1Dする。この効果は、累積しない。

概説 錬金術の効果を大幅に減少させる投擲槍(ジャベリン)を生成する。投擲した槍は、対象に突き刺さると紐状に変化し、対象を縛る。縛られた相手は、一定時間錬金術の発動が困難になる。

条件 2m程度の紐状のものを媒体とする。

バンドラ 【代償強化の匣】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
支	常時	—	特殊	自身

効果 この錬金術のストックが [0/9] の時、**必ず発動する。**
自身がウルダイスを獲得する時、そのウルダイスの獲得数を [-2D/+5D] する。

概説 全身を覆う漆黒の鎧を生成する。
発動中、一時的にその場から動けなくなるが、その間自身の肉体能力を大幅に向上させる。

条件 1秒以上、自身に一切光が照射されていない時間を作る。

インドラ 【雷撃の矢】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
攻	アタック	4	—	—

効果 対象の「身体」と「神秘」へ「4D▶3D」のDMを与える。

概説 電子を束にして、雷撃の矢を生成する。
矢を放つ動作を行うと、発射される。

条件 電池やバッテリーのようなものを媒体とする。



H.E.A./学派錬金術

ホームクルス(=錬金術師)を処罰する公的機関です。

学派の理想は『力なき者も安全に暮らせる社会を作ること』です。

一般人が錬金術師を見かけた場合の通報先となっています。

軍の後ろ盾を得て設立に至った経緯から、学派錬金術の名称には軍の装備呼称を模したものが多く使用されています。

ひとさん

【一三型拘束具】



タイプ

妨

種類

サポート

コスト

7

タイミング

ロール前

対象

他

効果

対象に行われる「身体」を含む攻撃のロールダイスを-6Dする。

概説

投擲された布類は硬化し、衝突した部位を拘束するよう展開される。

条件

薄くて平らな布類を対象に投擲する。

【八型水銀煙幕筒】



タイプ

攻/妨

種類

アタック

コスト

4

タイミング

特殊

対象

—

効果

対象の任意の属性1つに「1D▶1D」のDMを与える。

「2」点以上のDMを与えた場合、次の効果を発動できる。

●対象の任意の錬金術を1つ選択する。以降、この戦闘中その錬金術の発動コストを+1する。

概説

筒状の物体にエリクサーを充填し、投擲する。

一定時間後にエリクサーの煙が噴出し、その煙を吸った者は錬金術の発動が不安定になる。

条件

瓶状のものを媒体とし投擲する。

ひとよん

【一四型偽標的】



タイプ

防

種類

サポート

コスト

7

タイミング

開始時

対象

特殊

効果

この術にストックが「7」以上の時、必ず発動する。

エリクサー以外のキャラクターに行われる「ランダムな対象1体」への攻撃を無効にする。

概説

対象と、外見が全く同じ人形を作り出す。緊急時には人型の四として身代わりにもできる。

遠隔から、術者が望めば特定の音や、感知されやすいエリクサーを発生させたりすることができる。

条件

対象と同じ体積の物質を媒体とする。

変化させたい対象と、媒体と同時に触れて発動する。

ふたまる
【二〇型閃光灯】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
攻/妨	アタック	4	—	—

効果 対象の「身体」か「意思」へ「3D▶3D」のDMを与える。
「12」点以上のDMを与えた場合、次の効果を発動できる。
●錬金術かアクションを1つ選択する。そのラウンド中、選択された錬金術かアクションを行えなくなる。

概説 一定の時間の後、爆音と閃光を発生させる短い棒状の物体を生成する。
注入するエリクサー量に応じて光量、音量は調節可能。

条件 手のひらサイズの固形を媒体とする。

さんよん
【三四型隠密布】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
防	サポート	5	終了時	自身/他

効果 対象に行われた属性1つへの攻撃に発動できる。
最終的に算出されたDMが「17」点以下の時、そのDMを0にする。

概説 大きな布に光学迷彩のコーティングを行う。
強い衝撃を受けると普通の布に戻ってしまう。

条件 布状のものを媒体とする。布の面積がそのままコーティングできる範囲となる。

なな
【七型掘削杭】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
攻	アタック	5	—	—

効果 対象の「身体」か「神秘」へ「4D▶4D」のDMを与える。
この攻撃のロールダイスとピックダイスは減少されない。

概説 先端の尖った棒を投げつけ、刺さった部分に穴を穿つ。
棒の大きさと穴の大きさ、深さは比例する。

条件 棒状のものを媒体とする。
棒のサイズに応じて威力は増減する。

ごきゅう
【五九型夢中薬】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
攻	アタック	4	—	—

効果 対象の「意思」へ「4D▶3D」DMを与える。
「12」点以上のDMを与えた場合、次の効果を発動できる。
●対象の「身体」か「意思」へさらに「4」点DMを与える。

概説 判断力を低下させる成分の薬品を生成し与える。対象の意識を混濁させる。
変換の仕方によっては、対象に多幸感を与えたり恐怖心を植え付けたりすることが可能。

条件 液体及び気体を媒体として変換する。媒体とした状態の薬が生成され、それらを対象に接種させる。
変換したものを閉じ込めるのが必要。



エレメント／専攻錬金術

火、水、風、土の「四元素」を操作する、魔法のような専攻です。

奇跡^{マジック}の触媒には呪術道具を使用します。

魔術と同一視されることから、呪文調の名称が多く使用されています。

クノーム・クライベウス 【土よ、盾壁を築け】



タイプ

防

種類

サポート

コスト

2

タイミング

ロール前

対象

自身／他

効果

対象に行われる「意思」を含まない攻撃ロールダイスを-2Dする。

概説

視界の範囲内に、土や岩で、壁を構築する。

条件

土や石を媒体とする。

媒体として消費した材質、量に対応した大きさ、硬度の壁を構築できる。

ウンディネ・フレジエラム 【水よ、鞭鎖を穿て】



タイプ

攻

種類

アタック

コスト

2

タイミング

—

対象

—

効果

対象の任意の属性1つに「2D▶2D」のDMを与える。

「神秘」への攻撃の場合、ロールダイスをさらに+1Dする。

概説

流れる水を、鞭や鎖のように操作する。

水の粘度を変更することも可能。

条件

液体を媒体とする。媒体として消費した材質で鞭鎖は生成される。

消費した媒体の量の4倍程度の体積まで操ることが可能。

シルフ・ヴァイア 【風よ、行路を走れ】



タイプ

支

種類

サポート

コスト

3

タイミング

ロール前

対象

自身／他

効果

対象が行う攻撃のロールダイスを+3Dする。

概説

視界の範囲内にある風を自由に操作することができる。

対象を浮かせたり吹き飛ばすことも可能。

条件

風が存在する状態で発動可能(無風では行えない)。

サラマンドラ・グラディオ
【火よ、剛剣を振るえ】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
攻	アタック	4	—	—

効果 対象の「身体」か「神秘」へ「3D▶4D」のDMを与える。

概説 炎の状態を形状、温度共に自由に操ることができる。
剣状に変形させることで、炎の刃で対象を焼き切ることも可能。

条件 火種を発生させると発動可能。

ルート・フルヴィノス
【泥沼よ、絨毯と成れ】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
妨	サポート	5	ロール後	自身/他

効果 対象に行われた攻撃のロールダイスの出目を確認した後、発動できる。
出目が「4」以下のロールダイスをすべて取り除く。

概説 土と水の元素を操り、泥を生成する。視界内であれば、媒体を消費し任意の場所に泥濘を生成できる。
ぬかるみで行動を制限したり、クッション代わりにすることも可能。

条件 400ml以上の水分と、1kg以上の土を媒体を消費して発動できる。

ハラネ・カルチェルム
【砂塵よ、牢舎を閉じよ】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
攻	アタック	6	—	—

効果 対象の全ての属性へ「3D▶2D」のDMを与える。

概説 細かな砂を風で操り、対象を取り囲む。
砂の密度を操作し、空中に壁や足場を作ることも可能。

条件 20g以上の砂を空中に撒くと発動可能。

バゴス・ベイソ
【氷よ、熱と共演せよ】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
支/妨	サポート	5	ロール前	自身/他

効果 以下のいずれか1つを選択して発動できる。
●対象が行う「意思」を含まない攻撃のピクダイスを+2Dする。
●対象に行われる「意思」を含まない攻撃のピクダイスを-2Dする。

概説 水分中の熱エネルギーを操作し、氷や蒸気へと自在に形を変える

条件 湿度が60%以上の空間で発動するか、40度以上の液体を400ml以上媒体とすることで発動可能。



アルケミア / 専攻錬金術

物質の変形、分解、加工を得意とする専攻です。

奇跡^{マジック}の触媒にはアクセサリーを使用します。

改変前の世界で、錬金術を大衆に広めたパラケルススが体系化しました。

そのためパラケルススの母国語であるラテン語の名称が多く使用されています。

エレメンティウム 【埋痕】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
支/攻	サポート	2+N	ロール後	自身

効果 このターンで自身がすでに発動した「種類：アタック」の錬金術を、もう一度発動することができる。その「種類：アタック」の錬金術のコストに+2したものが、この錬金術のストックから支払われる（もう一度発動させた錬金術のストックは減らない）。

概説 生命以外の壊れたものを、同質材で復元したり、強化したりする。

条件 対象と同一か、類似素材を媒体として発動する。
媒体が多ければ多いほど、復元や強化量が増える。

フーナム 【這縄】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
攻	アタック	5	—	—

効果 対象の「身体」と「意思」へ「2D▶4D」のDMを与える。

概説 金属をワイヤーに変化させ、操作する。
ワイヤーの太さは自在に調整可能。

条件 1kg以上の硬質な素材を媒体とする。
媒体とした素材によってワイヤーの強度が異なる。

フルヴィス 【爆塵】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
攻	アタック	5	—	特殊

効果 エネミーキャラクターすべてを対象とする。
対象の「身体」か「神秘」へ「3D▶2D」のDMを与える。

概説 空気中の塵を火薬に変え、爆発を起こす。
視界の範囲内であれば、任意の場所に爆発を起こすことが可能。

条件 合計で10g以上の3種類の金属を媒体として発動できる。

バルトゥム
【変鋼】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
攻	アタック	1	—	—

効果
対象の「身体」へ「3D▶2D」のDMを与える。

概説
金属を素材に、銃器より単純な構造の武器を作る。
刀や、槍、バットなど。デザインは任意。

条件
棒状の硬質な素材を媒体とする。
硬質な部分の量が生成できる刃の量となる。

ムールズ
【重壁】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
支/妨	サポート	4	ロール前	自身/他

効果
以下のいずれか1つを選択して発動できる。
●対象が行う属性1つへの攻撃ロールダイスを+3Dする。
●対象に行われる属性1つへの攻撃ピックダイスを-2Dする。

概説
頑丈で重量のある物体を生成し、壁や足場にする。

条件
生成したい量の硬質な素材を媒体とする。
地面や壁と地続きの場所のみに手を触れ生成可能。

ファイアラム
【火砲】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
攻	アタック	5	—	—

効果
対象の「身体」へ「5D▶4D」のDMを与える。
望む場合、次の効果を発動する。
●この攻撃のDM計算後、最終的に算出したDMと同じ値を他のキャラクター1体の「身体」へ与える。

概説
火薬キックを含む複雑な構造の武器を作る。
銃器などを指す。

条件
硬質な物体と、プラスチックを媒体として発動できる。

フェリエ
【精錬】

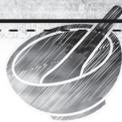


タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
支	常時	—	開始時	自身

効果
この錬金術のストックが「5/13/26」の時、発動できる。
自身の攻撃で支払うコストを「-1/-2/-3」する。
この効果でコストはマイナスにならない。

概説
生命以外の物体を常温中に、三態(個体・液体・気体)を常温下で自由に変化させることができる。
ただし、無機物を気体に変えるような変化はかなりの時間を要する。

条件
変化させたい物体に触れ続ける。



インフォーマント／専攻錬金術

電気信号の制御や情報の扱いに長けた専攻です。

奇跡^{マジック}の触媒には電子端末を使用します。

現代になってから専攻として体系化されたため、名称にはプログラミングに関する用語の名前が多く使用されています。

【ブラッククラック.cmd】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
攻	アタック	2	—	特殊

効果 この攻撃は、例外的に**バックアップを宣言した場合にのみ**発動することができる。
自身が「2ndウルダイス獲得時」でウルダイスを獲得した後、任意の対象を1体選択する。
対象の「意思」へ「2D▶2D」のDMを与える。

概説 対象に、意味のない情報を送信し続け精神を破壊する。
知性の低い動物や、簡単なプログラムなら操作したり破壊することも可能。

条件 自身が記述した術式のテキストを、対象に視認させる（読み込ませる）。

【ファイヤーウォール.sec】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
防	サポート	3	ロール前	自身／他

効果 対象に行われる攻撃のロールダイスを-2Dする。
「意思」を含む攻撃の場合、さらに-2Dする。

概説 4秒後までの動くものの軌道を予測することができる。術式文字に物理的な形を与え、防御壁を展開する。強度はあまりない。

条件 奇跡の触媒を用いて、空中に文字を描く。

【プロジェクション.ret】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
防	常時	—	ロール前	特殊

効果 この錬金術のストックが[3/7/13]の時、発動できる。
バックアップを宣言したPCのみへの攻撃ロールダイスを[-1D/-2D/-3D]する。

概説 精巧なホログラム。人物や風景を映像として映すことができる。
記載した文字によって、映す内容を詳細に指定することが可能。

条件 円と文字を描き、その中央に電源となる媒体を設置し発動できる。

【ダメージカバリー.patch】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
防/支	サポート	8	終了時	自身/他

効果 対象の属性1つがブレイクした時、発動できる。
その属性の現在消費値を「最大値-1」に変更する。
この錬金術が発動した場合、その属性はブレイクした扱いにならない。

概説 エリクサーで一時的に、応急処置を行う。
エリクサーの効果が無くなるまで、損傷部位の本来と同様の働きを続ける。

条件 修復したい部位を撮影し、自身のエリクサーを対象へ注ぐ。

【ブレインネット.server】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
支	サポート	1	開始時	他

効果 他PCのアクション開始時に発動できる。この錬金術のストックを他PCの任意の術のストックへ、最大「3」移動させる。
一度の発動で複数の術に移動させることはできない。

概説 対象者の思考を直結し、直接会話を行うことができる。
接続した状態で対象が望めば、エリクサーを送ることも可能。

条件 対象に、自身(あるいは自身の持つ道具を用いて)が発生させた音を聞かせる。

【インサート.pach】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
妨	サポート	4	終了時	特殊

効果 キャラクターが「8」点以上DMを受けた時、発動できる。
そのキャラクターのストックを合計で「2」減らせる。どの錬金術のストック(複数でもよい)を減らすかはこの錬金術の使用者が選んでよい。

概説 エリクサーの流れを乱すナノマシンを打ち込む。打ち込まれた対象は、錬金術師であれば一時的に動けなくなる。
打ち込むためのツールとして、注射器からナイフなど任意の傷をつける手段のある道具を生成可能。

条件 10g以上の硬質の素材と、10g以上の容量がある容器を媒体とする。

【オプティマイザ.cmd】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
支	常時	—	開始時	自身

効果 この錬金術のストックが「3/6/9」の時、発動できる。
ウルダイスを振る前に、任意のダイスを「1/2/3」個を任意の出目に固定する。その後、固定していないダイスを振る。

概説 電流で自身のエリクサーと肉体を操作し、最適な運動が行える。
特に、反射の性能を光速まで上昇させる。

条件 電池などの電源を媒体にして発動できる。



イノセンス／専攻錬金術

量子の世界を理解し、時空間を操ることができる専攻です。

発動のためには音を使用するという独特の手順が必要です。奇跡の触媒はその音を出すための道具が用いられます。

アジア圏で妖術と呼ばれていたものの正体がイノセンスだと発覚した歴史から、名称には音読み漢字が多く使用されています。

【**窓**】



タイプ

種類

コスト

タイミング

対象

支

サポート

3

ロール前

自身／他

効 対象が行う攻撃のピクダイスを+1Dする。
果 また、以降は、このアクション中にその攻撃は対象が望まない錬金術の効果を受けなくなる。

概 視界内にワームホールを2箇所生成する。
説 この2つのワームホールは繋がっており、物体を自由に行き来させることが可能。

条 発生させたい箇所を、4秒以上見つめ音を鳴らす。
件

【**音**】



タイプ

種類

コスト

タイミング

対象

攻

アタック

7

—

特殊

効 任意のキャラクター全ての、全ての属性に「2D▶2D」のDMを与える。
果 この錬金術は、あらゆる錬金術の効果を受けない。

概 対象にかかる重力を操作する。放り投げた物の大きさによって、その加重の量は異なる。
説 コイン1枚程度で、人間1人分となる。

条 物を真上に放り投げる。
件 放り投げた物が上昇中に衝突して音が鳴れば軽くなり、落下して音が鳴れば重くなる。

【**洞**】



タイプ

種類

コスト

タイミング

対象

防

サポート

3

ロール後

自身

効 自身に行なわれた攻撃のロールダイスの出目を確認した後、発動できる。
「1D」を振り、その出目の数だけピクダイスを減らす。
果 この出目はいかなる効果でも修正できない。

概 トネル効果を起こし、自身は壁や攻撃を透過して移動する。
説

条 自身がうるさいと感じる程の音を聞く。
件

たん
【綻】

タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
攻/妨	アタック	2	—	—

効果 任意の属性1つへ「1D▶1D」のDMを与える。
「1」点以上のDMを与えた場合、次の効果を発動できる。
●このラウンド中、対象へ行う自身の攻撃のピックダイスをすべて+1Dする。

概説 分子結合の弱い部分を刺激し、対象を壊しやすくなる。

条件 対象の脆くしたい部分に二度触れ音を出す。

えん
【延】

タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
妨	サポート	4	ロール後	自身/他

効果 対象に行なわれる攻撃のロールダイスの出目を確認した後、発動できる。
すべてのロールダイスの出目を次のように変更する。
「4」→「1」 / 「5」→「2」 / 「6」→「3」

概説 半径5mの空間は時の流れが遅くなる。
空間にいる生物は、すべてがスローモーションに感じるが、思考速度は元のままとなる。

条件 不快な音を響かせる。

えつ
【閃】

タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
攻	アタック	2	—	—

効果 対象の任意の属性1つへ「2D▶2D」のDMを与える。
「意思」への攻撃の場合、ロールダイスを+1Dする。

概説 脳の意識を司る領域に、電気信号に変換したエリクサーを飛ばす。
対象は一定時間気絶する。

条件 対象の耳元で、自身が発生した音を鳴らす。

かく
【掴】

タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
支	サポート	2	ロール後	自身

効果 自身が振ったロールダイスの出目を確認した後、発動できる。
任意のダイスを選択し、それらを一度だけ振り直すことができる。

概説 乱数によって引き起こされる現象を未来視し、望まない結果だった場合その未来を変更する。

条件 高音を発生させる。



アクワイアード／専攻錬金術

錬金術製のパーツ「錬造器官」を移植した一般人を指します。

厳密には錬金術の種類ではありませんが、錬金術師と遜色ない能力を持ちます。

奇跡の触媒は錬造器官そのものですが、発動をスムーズに行うために独自の手順があります。アクワイアードの錬金術師はその手順を奇跡の触媒としています。

アメリカでの研究が盛んだったため、名称には英単語が多く使用されています。

コンバット 【COMBAT】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
攻	アタック	3	—	—

効果
対象の任意の属性1つへ「2D▶2D」のDMを与える。

概説
錬造器官の瞬発力を向上し、近接格闘を行う。

条件
1000ml以上の液体か、0度以下の個体を媒体として発動する。

パルクール 【PARKUOR】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
支	サポート	2	—	自身

効果
自身が行う任意の属性1つへの攻撃のロールダイスを+3Dする。

概説
義肢の機動力を向上し、高速駆動する。

条件
可燃性の物体を媒体として発動する。

サーチ 【SEARCH】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
支	常時	—	終了時	自身

効果
この錬金術のストックが[4/9/13]の時、発動できる。
自身の攻撃によってDMを与えた時、その属性にさらに[2/4/6]点のDMを与える。

概説
温度、音、振動を錬造器官を通して読み取り、対象の位置や状態を分析する

条件
分析したい対象と地続きとなっている箇所に、錬造器官で5秒以上触れる。

マニピュレート [MANIPULATE]



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
支	サポート	—	—	自身

効果 自身がNo.6(秘術)以外の錬金術で攻撃を行う時、代わりにこの錬金術のストックからコストを支払うことができる。

概説 錬造器官の精密性を向上し、繊細な作業をこなす。

条件 100g以上の有機物を媒体として発動する。

アサルト [ASSAULT]



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
攻	アタック	5	—	—

効果 任意の属性へ「5D▶ND※」のDMを与える。
※ND：ロールダイスを振る前に2Dを振り、そのいずれか1つの出目をピックダイスの個数Nとする。

概説 錬造器官に内蔵した銃火器を展開し、射撃で対象を制圧する。
エリクサーを変換し都度特殊な弾丸を生成することが可能。

条件 錬造器官へ、硬質な物体を媒体として取り込んで発動できる。

クラック [CRACK]



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
防	サポート	1+N	ロール前	自身/他

効果 対象に行なわれる「身体」を含まない攻撃のロールダイスを「-ND」する。
※-ND：任意の数Nを宣言する。この錬金術のコストは、ここで宣言した数Nに+1したものになる。

概説 自身の錬造器官を中心に、半径1mの錬金術を無効化するフィールドを展開する。

条件 任意のタイミングで発動できるが、その後30秒間錬造器官が使用できなくなる。

ギアアップ [GEARUP]



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
支	常時	—	ロール前	自身

効果 この錬金術のストックが[0/6/12]の時、必ず発動する。自身の攻撃のロールダイスとピックダイスをそれぞれ[+2D/-1D/-5D]する。また、ターン終了時に自身が「種類:アタック」の錬金術を使用した回数分、この錬金術のストックを+2する。この錬金術のストックは、バックアップを宣言した時に0に戻し、その後の2ndウルダイス獲得時の自身のウルダイスを[Lv]点追加で獲得する。

概説 全身を錬造器官が持つ基礎性能並に強化することができる。

条件 任意のタイミングで発動できるが、発動した後冷却できなければ、その後1時間程度行動不能になる。



学派秘術

〈神秘結社ヘルメス〉

ストック・ノ・ハルバー 【命絶つ鎌刀】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
支	サポート	9	特殊	特殊

効果 任意のタイミングで発動することができる。自身以外の任意のキャラクターを「任意の数」選択して、対象とする。対象の全ての属性の最大値を+10する。

結果 既にブレイクした属性と存在しない属性は効果を受けない。この錬金術の発動は無効化されない。

概説 巨大な鎌状の刃を生成する。これは、かつて神祖ヘルメスが人々にエリクシル細胞を与えた時に使用したとされる鎌を再現したもの。この刃で刈られた対象のエリクサーを、瞬間的に底上げする。

〈フラスコ・エスコーラ〉

【フラスコの悪魔】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
攻	アタック	31	—	—

効果 この錬金術は、以下の2つの効果を持つ。

結果 ●対象の任意の属性1つを選択する。その属性の最大値と同じDMを与える。この効果は無効化されない。

●自身が(この錬金術を除く)錬金術を発動させコストを支払うたび、同じ数だけこの錬金術のストックを獲得できる。また、この錬金術のストックは、なんらかの効果で移動したり代わりに支払うためには使用できない。

概説 エリクサーで構成された完全な生命体を育て、完成させる秘術。フラスコの中で育て、術者のエリクサーを喰らい、成長する。フラスコが破壊する程、育った時、術者に従う悪魔が誕生する。

〈ルーツレス〉

グ ラ ン ビ ン グ 【魅力的な錬金術生活】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
攻	アタック	12	—	—

効果 アタックを宣言した対象の任意の属性1つへ「18D▶3D」のDMを与える。

結果 「自身を除いたPC(第三勢力を除く)のブレイクしている属性の数」×「3」の値だけピクダイスをさらに増加させる。

概説 錬金術師として豊かに生きる為、ルーツレス初代学長「自由の翠」が遺した秘術の1つ。「傷ついた人には優しくし、傷がす存在に立ち向かう必要がある、でなければ自由を奪われる」という教えから、傷ついた錬金術師が漏出させたエリクサーを活用し、高密度のエリクサーの塊を相手に打ち込む術。

〈アイザック技研〉

エフォンデーイ 【細胞崩壊理論】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
攻/支	アタック	10	—	—

効果 対象の任意の属性1つに「5D▶5D」のDMを与える。
その後、自身の全ストックを+2する。
この錬金術の発動は無効化されない。

概説 対象のエリクシル細胞を崩壊させ、その衝撃により発生したエリクサーを吸収する秘術。

〈リベリオンズ・ギルド〉

ギャラルホルン 【憤怒の叫び】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
妨	サポート	7	特殊	自身/他

効果 対象へ錬金術が発動された時、任意のタイミングで割り込んで発動できる（通常は不可能なタイミングでもよい）。
その錬金術の発動を無効にし、その錬金術のストックを0にする。「この錬金術の発動は無効化されない」と書かれている錬金術の発動も無効にできる。
その後、自身の任意の属性に「40」点のDMを受ける。

概説 紅の笛を生成する。
発動した錬金術を消滅させる音を発生させる。

〈H.E.A.〉

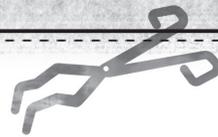
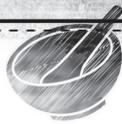
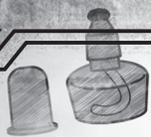
ひとひとつく 【一六型断頭台】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
攻	アタック	10	—	—

効果 対象の任意の錬金術のストックを0にする。
その後、対象の任意の属性1つへ「10D▶5D」のDMを与える。
この錬金術の発動は無効化されない。

概説 H.E.A.の歴史で改良が続けられた、断頭台。
凶悪な錬金術師を無効化し、確実に処刑するために開発された。
錬金術のエリクサーを吸収する結果を生成し
対象を拘束の後、ギロチンが対象を切断する。



専攻秘術

〈エレメント〉

クリアトライ・スピーシーズ・エーテル 【顕現せよ、第五元素】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
攻	アタック	10	—	—

効果 アタックを宣言した対象の任意の属性1つへ「8D▶10D」のDMを与える。
「神秘」への攻撃の場合、ロールダイスをさらに+6Dする。
この錬金術の発動は無効化されない。

概要 エリクサーを、第五元素エーテルに変換しそのエネルギー体で対象を襲う。
説明 その質量、速度、威力は隕石が落ちてきたものと錯覚するほど。

〈アルケミア〉

ステラ・トルメントル 【獄星砲】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
攻	アタック	10	—	—

効果 アタックを宣言した対象の任意の属性1つへ「8D▶10D」のDMを与える。
「身体」への攻撃の場合、ロールダイスをさらに+6Dする。
この錬金術の発動は無効化されない。

概要 自立行動型戦車を生成し、砲撃を行う。
説明 砲弾は自由に設定が可能。
本来発射できないようなものが砲弾でも発射することができる。

〈インフォーマント〉

【シンギュラリティ.exe】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
攻	アタック	10	—	—

効果 アタックを宣言した対象の任意の属性1つへ「8D▶10D」のDMを与える。
「意思」への攻撃の場合、ロールダイスをさらに+6Dする。
この錬金術の発動は無効化されない。

概要 自身と対象しか存在しない空間を形成する。
説明 対象の行動は、すべて観察、予測、計算されて捉えられ、その一挙手一投足を先回りして熱線が放たれる。

〈イノセンス〉

【刻絶】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
攻	アタック	12	—	—

効 対象の任意の属性1つへ「44」点のDMを与える。
果 この錬金術の発動は無効化されない。

概 世界の時を4秒間だけ止め、その中で自分だけが自由に行動できる。
説

〈アクワイアード〉

オーバードライブ
【OVER DRIVE】



タイプ	種類	コスト	タイミング	対象
攻	アタック	6	—	—

効 この錬金術を発動するためには、通常のコストに加えて、No.1～5からストックを「1」ずつ支払う必要がある。
果 アタックを宣言した対象の任意の属性1つへ「6D▶6D」のDMを与える。
 この錬金術の発動は無効化されない。

概 錬造器官のリミットを解除した攻撃を行う。
説 錬造器官の種類によって異なるが、錬造器官に内蔵されているエクサナーをそのまま放出したり、振った場合の威力を向上させたりなど。
 いずれの場合も、一振りてビル1棟を破壊する程度の威力を持つ。

コラム

本書では、3種類のビルド方針があります。
 前衛に居座りながら複数の錬金術で攻撃し続ける前衛型。
 これはタイプ「攻」「支」や「対象：自身」のものをメインに取得します。「他」を取得したとしてもバックアップを選ばなくては使用できないため、「他」のみは避けた方が良いでしょう。
 バックアップを繰り返し、豊富なストックを駆使して支援、防御に特化する後衛型。
 これはタイプ「防」「妨」「支」や対象が「他」を含むものをメインに取得します。アタック宣言を行うことが少ないので、攻撃は1つないし秘術でカバーする程度で良いでしょう。
 前衛、バックアップを適度に繰り返し立ち回るバランスの良い、スイッチ型。
 これは、それぞれのタイプをバランス良く取得したものです。

シナリオの種類で、錬金術のビルドの指針が異なります。
 例えば、全員が協力するコープのシナリオだと「前衛後衛」

ビルド指針

を2：2で構成する、あるいはスイッチ型が4人だとバランスが良くなります。

レース型だと、何かを入手したりする必要があるHOであれば前衛型。

守る必要があるHOを渡された場合は柔軟に対応できるスイッチ型がオススメです。

「バトル」シナリオですと、自衛能力が求められるため他者を支援するよりは自己強化、攻撃、自身を守る錬金術を中心に作成する必要があります。

「イレギュラー」は、あらゆる状況が想定されるため「スイッチ型」が推奨されます。あるいは、HOを読みながら展開を予想して構成を考える必要があるでしょう。

ですが、中々未プレイだとスキル効果のイメージが湧き辛いかと思います。

独特な戦闘システムのため、一度プレイしてみて「かゆいところに手が届かなかった」体験を元にビルドを楽しんでみてください。