

式能力

式能力チャート

出目	能力	1	2	3	4	5	6	備考
11	式が暴走してしまった	—/—	—/—	—/—	—/—	—/—	—/—	P102参照
12	時間延長	1/3	2/6	3/9	4/12	5/15	6/18	
13	再生	1/3	2/6	3/9	4/12	5/15	6/18	
14	射撃	1/2	2/4	3/6	4/8	5/10	6/12	
15	元素変換	1/6	2/12	3/18	4/24	5/30	6/36	どの金属に変換するか決定すること。ヒイロ金は選べない
16	戦闘	1/3	2/6	3/9	4/12	5/15	6/18	
21	憑依	1/3	2/6	3/9	4/12	5/15	6/18	
22	次に出た能力の強度2倍	—/—	—/—	—/—	—/—	—/—	—/—	
23	毒生成	1/3	2/6	3/9	4/12	5/15	6/18	
24	飛翔	1/1	2/2	3/3	4/4	5/5	6/6	
25	憑依	1/3	3/9	3/9	5/15	5/15	10/30	
26	変身	—/5	—/5	—/5	—/5	—/5	—/5	1回しか持てない。すでに持っている場合、振りなおすこと
31	時間延長	1/3	3/9	3/9	5/15	5/15	10/30	
32	幻覚	1/3	2/6	3/9	4/12	5/15	6/18	
33	追加一回振って終了	—/—	—/—	—/—	—/—	—/—	—/—	
34	毒生成	1/3	3/9	3/9	5/15	5/15	10/30	
35	再生	1/3	3/9	3/3	5/15	5/15	10/30	
36	射撃	1/2	3/6	5/10	5/10	10/20	15/30	
41	式破壊	1/5	2/10	3/15	4/20	5/25	6/30	
42	打撃	1/2	2/4	3/6	4/8	5/10	6/12	
43	感知	1/1	3/3	5/5	5/5	10/10	15/15	
44	罠を作成してしまった	—/—	—/—	—/—	—/—	—/—	—/—	P102参照
45	気体化	—/3	—/3	—/3	—/3	—/3	—/3	1回しか持てない。すでに持っている場合、振りなおすこと
46	幻覚	1/3	1/3	3/9	3/9	10/30	10/30	
51	爆破	1/1	2/2	3/3	4/4	5/5	6/6	
52	飛翔	1/1	3/3	5/5	5/5	10/10	15/15	
53	変身	—/5	—/5	—/5	—/5	—/5	—/5	1回しか持てない。すでに持っている場合、振りなおすこと
54	元素変換	1/6	3/18	3/18	5/30	5/30	10/60	どの金属に変換するか決定すること。ヒイロ金は選べない
55	次に出た能力の強度半減	—/—	—/—	—/—	—/—	—/—	—/—	
56	爆破	1/1	1/1	3/3	3/3	10/10	15/15	
61	戦闘	1/3	1/3	3/9	3/9	10/30	10/30	
62	式破壊	1/5	3/15	3/15	5/25	5/25	10/50	
63	気体化	—/3	—/3	—/3	—/3	—/3	—/3	1回しか持てない。すでに持っている場合、振りなおすこと
64	打撃	1/2	3/6	5/10	5/10	10/20	15/30	
65	感知	1/1	2/2	3/3	4/4	5/5	6/6	
66	追加三回振って終了	—/—	—/—	—/—	—/—	—/—	—/—	

注1) 式能力チャートの振り方

- ①[D66]を振り式能力を決定する
- ②[1D6]を振り能力の強度を決定する
- ③作成ポイントを算出して使用可能作成ポイントを上回っていたら作成終了
- ④まだ使用可能作成ポイントがあったら①に戻る

注2) /の左が式の強度、右が消費される作成点