目次

経験点

報酬額

剣のかけら

どの項目にも、ルールブックと異なる点があります。

経験点

使命達成の場合は1500点、失敗の場合は500点が基準です。

モンスター経験点、1ゾロ経験点についてはルールブックと同様です。

報酬額

ルールブックに載っている額の1.4～1.6倍前後がPCの平均報酬額の基準です。

例えば、平均4～5レベル、PC4人ならば、 $(4200 \sim 4800) \times 4 = 16800 \sim 19200G$ がPCの得られる報酬の合計になります。

なお、アネクメーネでは、PC全員が同額の報酬を得られるとは限りません。

例えば、「アイテムを持ってきた物にのみ報酬を与える」という場合、アイテムを「1人」で持ってきたPCがいれば、

そのPCが報酬全額を独り占めしてしまう、ということもあり得ます。

そのため、報酬についてはPC間での交渉を強く推奨します。

剣のかけら

剣のかけらは、持っているモンスターを倒したPCが、個人で入手できます。

セッション中は剣のかけらを一般的なアイテムと同様に扱い、PC間でのやり取りもできます。

セッション終了後、剣のかけらを持っているPCは、以下の4種類から1つを選んでください。

- ・市場に2000Gで売却する
- ・PC全体の共有物として上納し、PC全員が1d6の名誉点を獲得する
- ・個人の所有物として上納し、自分のみが2d6の名誉点を獲得する
- ・消費せずに持つておく（売却はGMの許可を得ればセッション中でも可能ですが、上納はセッション終了時のみ可能です）

消費せずに持っている場合、交渉や取引の材料になり得る反面、スリなどに遭うリスクもあります。