

目次

- ・ 経験点
- ・ 1 ゴロ経験点についての補足
- ・ 報酬額
- ・ 剣のかけら
- ・ 一般技能の上昇

経験点

セッションの目的を達成した場合は 1000 点、失敗の場合は 500 点が基準です。

それに、倒した敵のレベル総計や各個人の 1 ゴロ回数を含めたものが、PC の獲得できる経験点となります。

能力値上昇も、ルールブックの通り行ってください。

1 ゴロ経験点についての補足

1 ゴロ経験点がつくのは、何らかの「行為判定」で 1 ゴロを振った場合のみです。

特に、以下にあげる場合などでは、1 ゴロはカウントされませんのでご注意ください。

- ・ 戦闘後、各敵からの戦利品を決定する際に 2 を振った場合
- ・ アイテムの使用回数、お抱え劇団の収支判定など、具体的な数値を適用する際に 2 を振った場合

報酬額

仕事による報酬は、ルールブックに載っている基準と同じように扱ってください。

剣のかけら

剣のかけらは、ルールブックの通り、換金したり上納したりできます。

なお、手に入れた剣のかけらを取っておくことはできません。アフタープレイで全て使い切ってください。

一般技能の上昇

セッション終了後、参加した PC は、自分が持っている一般技能を自動で上昇させられます。

上昇に必要なセッション回数は、一般技能の成長を参照してください。

※セッションに出た回数は、PC 側の方でも記録しておくことをお勧めします。

なお、上昇させる一般技能は、何らかの理由で転職するなどしていないかぎり、最初に習得した

一般技能です。