

- ・ 追加ルールの扱い
- ・ 加工品ルールについて

追加ルールの扱い

8月に発売されたサプリメント「アルケミスト・ワークス」の追加ルールについては、以下のよう
に扱います。

新冒険者技能「アルケミスト」

→採用し、取得可能といたします。ただし、「アルケミーキット」は必ず購入してください。

ポイントによるキャラ作成

→ランダム表を3回振る方法の意味が薄れてしまうため、現時点では採用しません。

一般技能

→今までと同じ扱いをします。詳しくは一般技能についてを参照してください。

一般技能一覧から一般技能を選ぶことは基本的に可能とします。

種族特徴の強化

→現時点では採用とします。バランスを見て変更するかもしれません。

防御ファンブル

→戦闘が煩雑になるため、現時点では採用しません。

< 絡み > 武器について

→採用としますが、念のため、使いたい方は統括者にご連絡ください。

加工品ルールについて

加工品ルールも採用します。つまり、特定の技能（一般技能）を持つPCは加工品が作れます。
しかし、屋敷内に加工用の設備は無いため、町に出て設備を借りてから行うことになります。
加工用設備の場所は、加工したいアイテムの「宝物鑑定判定」に成功していれば知ることができます。

加工用設備は、PC達に対して、基本的には無料で貸し出されます。

しかし、貴重な設備を使わせてもらうため、謝礼を用意しておく方が望ましいでしょう。

謝礼の相場は、そのアイテムの材料持ち込み時の加工費の10分の1程度です。

（もちろん、謝礼受け取りを拒む人や、逆に積極的に謝礼を要求してくる人もいます）

加工品作成の宣言、および加工判定は、セッションの終了直後にのみ行えます。

エクメーネでは1セッションで1週間経過するので、加工時間が1週間以内の場合、その場で判定できます。

1週間ごとに、加工時間が「1日」のものは4種類、「3日」のものは2種類まで作れます。
(「1日」「3日」のものを組み合わせて作る場合、それぞれ2種類・1種類までとします)
加工時間が「1週間」のものは、当然1種類までしか作ることができません。

加工時間が1週間を超えている場合、その場で加工判定を振ることはできません。

作る場合は、まず加工品の作成を宣言し、それから1週間が経過したことをカウントします。

その後は、セッションが行われてエクメーネ内の時間が1週間進むごとにカウントを加えていきます。

(加工を宣言したPCが参加していなくても、時間経過はカウントできます。

加工品作成中のPCがいるプレイヤーは、トップページの時間経過をしっかりとチェックしてください)

そして、加工時間が過ぎた時、初めて加工判定を振ることができます。

この加工判定は、GMにチェックしてもらう必要があります。振るタイミングは、セッションの終了直後です。