

## 目次

- ・ 経験点
- ・ 1ゾロ経験点についての補足
- ・ 報酬額
- ・ 剣のかけら
- ・ GMについて

### 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ゾ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ゾロ経験点についての補足

1ゾロ経験点がつくのは、何らかの「行為判定」または威力表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ゾ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を参考にしてください。

### 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。

### GMについて

エクメーネと同じようにGMはセッションすることで4つの権利を獲得します。

- ・ 1ゾロ経験点を除いたPCの獲得経験点と同じだけのGM経験点
- ・ PCたちの獲得名誉点と同じだけのGM名誉点
- ・ PCの平均冒険者レベルに応じたGM報酬（失敗時半額）

・好きな能力値を1点上昇できる GM 能力成長

GM 報酬は、PC の平均冒険者レベル(端数切り上げ)が3以下で一律1000G、4で2000G。そこから1レベル上がるごとに+1000Gとします。

GM経験点・GM名誉点・GM報酬・GM能力成長はそれぞれ別々のキャラクターへ項目ごとに振り分けることができます。