

■成長

A) APの獲得

セッション終了時、以下の項目から各自が獲得するAPを計算する。

①基本ポイント：全員一律で5点。

②追加ボーナス：以下の項目を満たす毎に1点。

□他のPCと協力して行動できた。

□意志決定や作戦立案などリーダー的行動を積極的に行った。

□難問や困難な状況を上手くクリアできた。

B) APの消費

① 現在の初期FPx1点のAPを消費することで、初期FPを1点上昇できる。成長上限は21点。

② セッション中、APを3点消費することで、FPを1点獲得できる。

■紋章の取得

1)現在のスタイル＝ホロウクレストの場合

- ・AP21点の消費と初期FPの3点低下を代償に、紋章を1つ授かることができる。
- ・ホロウクレストが紋章を1つ授かると、スタイルが「シングルクレスト」に変更となり、真力解放が使用可能となる。
- ・新たな紋章は表から選んでもよいし、ダイスを振って決めてもよい。

2)現在のスタイル＝シングルクレストの場合

- ・AP21点の消費と初期FPの3点低下を代償に、紋章を1つ授かることができる。
- ・シングルクレストが紋章を1つ授かると、スタイルが「ダブルクレスト」に変更となり、真力解放は使用不可となる。
- ・新たな紋章は表から選んでもよいし、ダイスを振って決めてもよい。

3)現在のスタイル＝ダブルクレストの場合

- ・ダブルクレストのキャラクターは、新たな紋章を授かることはできない。