

## 実績リスト

実績名	解除条件	ボーナス
<input type="checkbox"/> 蒐集者	『蒐集日記』に収録されているデータを使用してPCを作成した。	○サイクルの終了時、自分のPCが修得している魔法1種を修得可能な別のものに変更できる。
<input type="checkbox"/> 新参者	『蒐集日記』収録シナリオのプレイヤーにはじめて挑戦した。	○セッション中、自分が振ったサイコロを1度振り直すことができる。
<input type="checkbox"/> 理論者	『蒐集日記』収録シナリオを3種以上プレイヤーとして遊んだ。	○終了フェイズ、功績点の獲得の「琴線」のとき、追加でもう1人をさすことができる。
<input type="checkbox"/> 実践者	『蒐集日記』収録シナリオを5種以上プレイヤーとして遊んだ。	○終了フェイズ、功績点の獲得の「琴線」のとき、自分以外の全員をさすことができる。
<input type="checkbox"/> 哲人	『蒐集日記』収録シナリオのGMにはじめて挑戦した。	○準備フェイズ、自分のPC1人に、功績点を1点獲得させることができる。
<input type="checkbox"/> 達人	『蒐集日記』収録シナリオを3種以上GMとして遊んだ。	○準備フェイズ、自分のPC1人に、功績点を2点獲得させることができる。
<input type="checkbox"/> 魔道師	『蒐集日記』収録シナリオを5種以上GMとして遊んだ。	○準備フェイズ、自分のPC1人に、功績点を3点獲得させることができる。
<input type="checkbox"/> 超越者	『蒐集日記』収録シナリオをすべてGM、もしくはプレイヤーとして遊んだ。	○終了フェイズ「義務の確認」時、自分のPCの義務欄に書かれた願いを1つ消すことができる。
<input type="checkbox"/> 運命の紡ぎ手	PCがアンカーの願いを叶えた。	○自分のPCが「事件表」の2D6を振ったとき、好きな出目が出たことにすることができる。
<input type="checkbox"/> 書籍卿	書籍卿PCで遊んだ。	○終了フェイズ、功績点の獲得の「琴線」のとき、追加でもう1人をさすことができる。
<input type="checkbox"/> 魔性の視点	異種族のPCで遊んだ。	○終了フェイズ、功績点の獲得の「琴線」のとき、追加でもう1人をさすことができる。
<input type="checkbox"/> 曳行者	曳行者のPCで遊んだ。	○終了フェイズ、功績点の獲得の「琴線」のとき、追加でもう1人をさすことができる。
<input type="checkbox"/> 見守る者	後見人のPCで遊んだ。	○終了フェイズ、功績点の獲得の「琴線」のとき、追加でもう1人をさすことができる。
<input type="checkbox"/> 楽しい食事	魔法料理の調理判定に成功した。	○終了フェイズ、功績点の獲得の「琴線」のとき、追加でもう1人をさすことができる。
<input type="checkbox"/> 救済者	魔法病の治療判定に成功した。	○終了フェイズ、功績点の獲得の「琴線」のとき、追加でもう1人をさすことができる。
<input type="checkbox"/> 害魔討伐	害魔を1体以上倒した。	○準備フェイズ、自分のPC1人に、魔貨を2点獲得させることができる。
<input type="checkbox"/> 新学派参戦	作成した学派の書籍卿PCで遊んだ。	○準備フェイズ、自分のPC1人に、魔貨を2点獲得させることができる。
<input type="checkbox"/> 疵人	自分のPCが疵を負った。	○セッション中、自分が振ったサイコロを1度振り直すことができる。
<input type="checkbox"/> 忘れ去られし者	自分のPCが消滅して遺物になった。	○セッション中、誰かが振ったサイコロを1度振り直すことができる。