

## 新世黙示録 改定ルール 追補ルール

改定ルールはよりゲームのバランスを取るために生まれたものです。これを使用するときは、GMはあらかじめプレイヤーに通告してください。またGMには、これを選択するかしないかの権限があります。

ページ	項目	新ルール	旧ルール
80	仮想空間での肉体	仮想空間ではHPを無視する。超常体もHPを持たない。 EP=0になると、戻れる回路が繋がっていれば、肉体に戻される。そうでない場合、魂も仮想世界に縛られたまま、肉体は酸素吸入無しでは生きられない状態となる。 設定によっては映画『マトリクス』のような閉鎖された仮想世界も可能である。つまり、離れた肉体のHPも計算に入れることができ、ダメージはHPにも影響するというものである。	
81	エーテル界での肉体	エーテル界ではHPを無視する。超常体もHPを持たない。 EP0になると、その世界の設定やパーティーの置かれた状況により現実に引き戻されるか、エーテル体と肉体は切り離されて、肉体は酸素吸入無しには生きていけない。	HPとEPが逆転する。
81	アストラル界での肉体	アストラル界ではHP、EPを無視する。EP消費の術や技は、APを消費する。超常体もEPを持たない。	EPを持ち込める。
91	APの回復	APの回復のタイミングは、EPと同じように1時間休むことで現APを判定値に成功度分回復する。 APは戦闘中の1ターンの集中によって、現APを判定値に成功度分回復する。 GMは、パーティーの状態を鑑み、ヒーリングスポットを発見させるなどで、状態を回復させてやるか、AP回復アイテムを必需品とする。	APは10分休むと全回復する。 APは、戦闘中の1ターンの休憩によって、現APを判定値に成功度分回復する。
104	消耗品の購入	現在の財力分MPを持つことができる。MPを使って消耗品を購入する。余ったMPは次のシナリオで持ち越さない。	現在の財力で判定し、成功度をMPとする。
120	オンラインでの判定方法	オンラインでは、次の選択ルールを用いられる。何度もダイスを振ると、サーバーに負担を掛けて大抵重くなるからだ。 オンラインの判定では、一度にダイスを振って振り足しなしとする。 ダイスの結果バーストしても、霊格分、後のダイスを振らなかったことのできる。 フィーヴァー・チャンスでは振り足しは可能である。	
130	アストラル体への攻撃	EPを持たないアストラル体は、EPに対する攻撃をAPで受けなくてはならない。	
135	幻覚	【幻覚】の効果には技能の方で言及されているが、コンディションとして記述されては居ない。 他のコンディションと同じように、成功度が難度となる。 回復チェックでは【意思チェック】によって回復する。 【幻覚】は魔法によってかかるもので、精神回復系の魔法で回復できる。 GMはこうした基本的なルールを守り、独自に特殊なコンディションを設定することができる。	
150	喧嘩格闘	獲得できる[格闘]の技能ランクは、[喧嘩格闘]のランクを超えない。	
162	間合い	間合いは1ターンに1回のみ使える。	
187	エーテル付与	効果を1回だけ発する。しかし【操気】術者は、戦闘中(10分)付与することが出来る。	戦闘中効力を発する
220	内気功	10分経過によるランクごとの自動回復は行えない。通常どおりのチェックを行う。	10分で自動成功で回復できる。
262	エーテルウェア	エーテルウェアは、本人の愛用の一着ということで、使用者のエーテルが濃密に付着し、使用者を護るものである。シーズンによってそれが変わっても構わない。 霊格1の霊感系のPC以外は、そのことを一切自覚していない。	
266	実体化超常体	自らの肉体を持った超常体は、たとえ霊格が3でなくとも、その術は実体化して【物】属性を持つ。	
オプション	アミューズメント・ルール	多くのコミックや小説などの娯楽作品に設定を合わせる選択ルール。 エーテル体や霊格2の術でも実体化し、【物】属性を持ち、物質的影響を与える。 もちろん一般の人間にもこうしたエーテル的なものは目視できる。アストラルの状態は、霊格2以上ならば見ることが出来る。 アストラル体は、直にEPに攻撃でき、【物】属性以外の攻撃はAPに受ける。	