

「リビルドルール」とは？

『HM』に掲載されたルールで、平たく言えばサブメントの追加やルールの変更等による、キャラクターの作り直しを認めるルールです。基本的には『HM』の記載通りですが、武蔵蓮沼では以下のリビルドを行うことができます。リビルドしたキャラクターは、統括者まで報告してください。下記以外の相談にも乗ります。

あくまでルール改変に伴うキャラデータの作り変えなので、キャラクターイメージをうまく残すようなリビルドを心がけましょう。

1．エフェクトリビルド

現在取得しているエフェクトのLvを合計し、その分改めてエフェクトを取得します。

2．Dロイスリビルド

現在習得しているDロイスを別のDロイスに入れ替えます。このリビルドは主に『RD』によるDロイスの追加を考慮したリビルドルールです。またこの際、安易にDロイスを無くすことはできません。Dロイスを無くすためには、それなりの設定を適当に考えてください。

3．ポテンシャルリビルド

能力値についてのリビルドルールです。キャラクター作成時のボーナスポイント1点分を、別の能力値に振り替えます。ただし、キャラクター作成時に「ボーナスポイントをどこに割り振ったか覚えていない」とか「能力値0を1にするために割り振った」場合は、このリビルドルールは適用されません。

4．スキルリビルド

技能値についてのリビルドルールです。ポテンシャルリビルドと同じく、キャラクター作成時の5点分を、別の技能値に振り替えます。やはり「5点をどこに割り振ったか覚えていない」場合は適用されません。

5．アイテムリビルド

現在固定化しているアイテムを、固定化ポイントの範囲内で入れ替えます。このリビルドルールは『DX2』にも掲載されているルールですが、改めて明文化しておきます。